



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIZACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA: APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
ENTRE 4 Y 5 AÑOS INSTITUTO DE LA NIÑEZ Y LA FAMILIA -INFA DEL
CANTÓN EL EMPALME, PROVINCIA DEL GUAYAS, AÑO LECTIVO 2013

AUTORA: COBEÑA MENDIETA JESSICA ALEXANDRA

DIRECTORA: MAGISTER. ALEXANDRA CLAVIJO

QUITO, AGOSTO 2013

AGRADECIMIENTO

Primero a Dios y a Jesucristo quienes me han permitido ser quien soy y llegar hasta dónde ellos me lo permiten, son quienes me dan las fuerzas necesarias para seguir adelante y no desfallecer en mi vida diaria.

A mi familia que con su gran ejemplo, apoyo y confianza han hecho de mí a una gran mujer que lucha constantemente por sus deseos y por darles el orgullo de que pude y podré.

Seguidamente a mi eterno y amado esposo, gracias a su dedicación, esfuerzo, confianza, paciencia, apoyo incondicional y sus sacrificios por permitir que siga adelante y pueda cumplir con una más de mis metas.

Finalmente a mi directora de tesis, quién con su apoyo y dedicación no hubiera hecho lo necesario para poder realizarme como profesional.

Les agradezco de todo corazón a ustedes quienes han hecho de mí a una gran mujer, esposa y profesional.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a todos los niños y niñas de mi querido Cantón el Empalme, Provincia del Guayas, quienes me inspiraron poder hacer lo necesario por ellos y permitir que entre en sus corazones y poder entregarles lo mejor de mí.

AUTORÍA

Del contenido de la presente tesis se responsabiliza el autor Jessica Alexandra Cobeña Mendieta.

Certifico que la presente tesis se realizó bajo mi dirección.

Jessica Cobeña

1311160798

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
1. EL PROBLEMA	4
1.1. Tema.....	4
1.2. Planteamiento del Problema.....	4
1.3. Formulación del Problema.....	4
1.4. Preguntas Directrices.....	4
1.5. Delimitación del Problema.....	5
1.6. Objetivos.....	5
1.6.1. General.....	5
1.6.2. Específicos.....	6
1.7. Justificación.....	6
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Marco Institucional.....	8
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.2.2. La Lúdica y el Aprendizaje.....	12
2.2.1. Estrategias Didácticas para la Utilización de las Actividades Lúdicas.....	19
2.2.2. Actividad Lúdica.....	20
2.2.3. Importancia del Juego.....	22
2.2.4. Caracterización de los juegos didácticos.....	25
2.2.5. LA OBSERVACIÓN DEL PROFESOR.....	26
2.2.6. Requisitos Del Profesor Para La Enseñanza Del Juego.....	27
2.2.7. Contribución del profesor en los juegos.....	29
2.2.8. Didáctica de la Enseñanza de los Juegos.....	30
2.2.9. El Juego Didáctico.....	30

2.2.10. EN EL INTELECTUAL COLECTIVO.....	31
2.2.11. EN EL VOLITIVO – CONDUCTUAL.....	31
2.2.12. EN EL AFECTIVO MOTIVACIONAL.....	31
2.2.13. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.	32
2.2.14. FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.	33
A. Introducción.....	33
B. Desarrollo.	33
C. Culminación.....	33
2.2.15. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.....	34
A. La Participación.	34
B. El Dinamismo.	34
C. El Entretenimiento.	35
D. El Desempeño de Roles.....	35
E. La Competencia.	35
2.2.16. SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	35
2.2.17. LAS TÉCNICAS PARTICIPATIVAS.....	36
2.2.18. EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	36
2.2.19. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	37
2.2.20. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.....	38
2.2.21. EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	39
2.2.22. APRENDIZAJE Y DESARROLLO.	40
2.2.23. TIPOS DE APRENDIZAJE.	41
2.3. Desarrollo de Funciones básicas.	42

2.3.1. Dimensión Motriz.	42
2.3.2. Disociación de movimiento.	43
2.3.3. Eficiencia motriz.....	43
2.3.4. Dimensión Cognitiva.	43
2.3.5. PERCEPCIÓN	45
2.3.6. PRUEBA DE ÁREAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE.....	46
2.4. EXPRESIÓN CORPORAL.	48
2.4.1. ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.....	49
2.4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL:	50
2.4.3. LENGUAJE CORPORAL.....	51
2.4.3. FINALIDAD DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.....	52
2.5. Fundamentación Legal	53
2.5.1. Constitución de la República del Ecuador	53
2.5.2. Leyes y Reglamentos del Ministerio de Educación del Ecuador	53
2.5.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural	54
2.5.4. Código de la Niñez y la Adolescencia.....	54
2.6. Idea a Defender.	54
2.7. Variables de la Investigación	54
2.7.1. Independiente	54
2.7.2. Dependiente	54
3. LA METODOLOGÍA.....	55
3.1. Tipos de Investigación.....	55
3.1.2. Documental Histórica.	56
3.1.3. Documental Bibliográfica.....	56
3.1.4. Investigación exploratoria.....	57

3.1.5.	Investigación Explicativa.	57
3.2.	Métodos de Investigación.....	57
3.2.1.	Deductivo – Inductivo.....	57
3.2.2.	Lógico Histórico.	58
3.2.3.	Analítico Sintético.	58
3.3.	Población y Muestra.	58
3.4.	Técnicas de Recolección de la Información.....	59
3.7.1.	Observación (Niños y Niñas).....	59
3.7.2.	Encuesta (Padres de familias).....	60
3.7.3.	Entrevistas (A la Docente y Directora).	60
3.5.	Tratamiento de la Investigación.	60
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	62
4.1	Presentación de los Resultados.	62
4.1.1.	Observaciones realizada a los Niños y Niñas.....	62
4.1.2.	Encuestas dirigidas a los Padres de Familia	97
4.1.3.	Entrevista dirigidas a la Docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA	117
4.1.4.	Entrevista dirigida a la Docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA	124
4.2.	Análisis General de los Resultados	128
	CAPÍTULO V.....	129
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	129
5.1.	Conclusiones	129
5.2.	Recomendaciones	130
	CAPÍTULO VI.....	131
	LA PROPUESTA	131

6.1. Tema.....	131
6.2. Introducción.....	131
6.4. Objetivos.....	133
6.4.1. General	133
6.4.2. Específicos.....	133
6.5. Fundamentación	133
6.6. Descripción de la Guía	134
6.7. Desarrollo de la Propuesta	135
EVALUACIÓN FINAL DE LA GUÍA METODOLÓGICA.....	194
BIBLIOGRAFÍA	195
ANEXOS	198

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 4.1 Gráfica Circular indicando si los niños pueden cantar diariamente.	62
Figura 4.2 Gráfica Circular indicando si los niños pueden imitar diariamente.	64
Figura 4.3 Gráfica Circular indicando si los niños pueden bailar.	65
Figura 4.4 Gráfica Circular indicando si los niños pueden ser dinámicos... 67	
Figura 4.5 Gráfica Circular indicando si los niños pueden llamar la atención.	69
Figura 4.6 Gráfica Circular indicando si los niños utilizan recursos.	71
Figura 4.7 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan jugar solos ... 73	
Figura 4.8 Gráfica Circular indicando si los niños pueden tomar la iniciativa del juego.	75
Figura 4.9 Gráfica Circular indicando si los niños pueden manifestar actividades.	77
Figura 4.10 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan disfrutar de su tiempo 79	
Figura 4.11 Gráfica Circular indicando si los niños pueden de invitar a otros niños a jugar.	81
Figura 4.12 Gráfica Circular indicando si a los niños les gusta integrarse a grupos de juegos.	83
Figura 4.13 Gráfica Circular indicando si los niños pueden desplazarse... 85	
Figura 4.14 Gráfica Circular indicando si los niños pueden coordinados.... 87	
Figura 4.15 Gráfica Circular indicando si los niños pueden lateralidad..... 89	
Figura 4.16 Grafica Circular indicando si los niños pueden mantener equilibrio.	91
Figura 4.17 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan ser creativos.	93
Figura 4.18 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan socializar con los demás.	95

Figura 4.19 Gráfica Circular indicando si los padres de familia ayudan a crear un clima apropiado para que su hijo/a pueda expresarse libremente jugando.....	97
Figura 4.20 Gráfica Circular indicando si los padres de familia participan en los juegos que realiza su hijo/a.....	99
Figura 4.21 Gráfica Circular indicando si creen los padres de familia que su hijo/a se expresa con total libertad en los juegos.....	101
Figura 4.22 Gráfica Circular indicando si los padres de familia creen que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a.....	103
Figura 4.23 Gráfica Circular indicando si los padres de familia están atentos a las expresiones corporales de su hijo/a.....	105
Figura 4.24 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.....	107
Figura 4.25 Gráfica Circular indicando si los padres de familia ven que su hijo/a participa de actividades pedagógicas cada año.....	109
Figura 4.26 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente.....	111
Figura 4.27 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.....	113
Figura 4.28 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a sigue el ritmo de la música.....	115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1. Población y Muestra.....	58
Tabla 4.1 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden cantar diariamente.	62
Tabla 4.2 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden imitar diariamente.	64
Tabla 4.3 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden bailar.	65
Tabla 4.4 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden ser dinámicos.	67
Tabla 4.5 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden llamar la atención.	69
Tabla 4.6 Cuadro Estadístico indicando si los niños utilizan recursos.	71
Tabla 4.7 Cuadro Estadístico indicando si los niños juegan solos.....	73
Tabla 4.8 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden tomar la iniciativa del juego.....	75
Tabla 4.9 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden manifestar actividades.....	77
Tabla 4.10 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan disfrutar de su tiempo.	79
Tabla 4.11 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden invitar a otros niños a jugar.	81
Tabla 4.12 Cuadro Estadístico indicando si a los niños les gusta integrarse a grupos de juegos.	83
Tabla 4.13 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden desplazarse.	85
Tabla 4.14 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden ser coordinados.	87
Tabla 4.15 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden lateralidad. ...	89
Tabla 4.16 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden mantener equilibrio.	91
Tabla 4.17 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan ser creativos.	93

Tabla 4.18 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan sociabilizar con los demás.....	95
Tabla 4.19 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia ayudan a crear un clima apropiado para que su hijo/a pueda expresarse libremente jugando.....	97
Tabla 4.20 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia participan en los juegos que realiza su hijo/a.....	99
Tabla 4.21 Cuadro Estadístico indicando si creen los padres de familia que su hijo/a se expresa con total libertad en los juegos.....	101
Tabla 4.22 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia creen que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a.....	103
Tabla 4.23 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia están atentos a las expresiones corporales de su hijo/a.....	105
Tabla 4.24 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.....	107
Tabla 4.25 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia ven que su hijo/a participa de actividades pedagógicas cada año.....	109
Tabla 4.26 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente.....	111
Tabla 4.27 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.....	113
Tabla 4.28 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a sigue el ritmo de la música.....	115

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Croquis del Instituto de la Niñez y la Familia – INFA ubicado en la Vía. Quevedo. Coop. Dos de Mayo de la ciudad de El Empalme.	198
Anexo 2. Ficha de Observaciones	199
Anexo 3. Encuesta padres y madres de familia.	201
Anexo 4. Entrevista para docente	203
Anexo 5. Entrevista para la Directora.....	205

INTRODUCCIÓN

A nivel de Latinoamérica existe un gran porcentaje de maestras que poco aprovechan la actividad lúdica para desarrollar aprendizajes en los niños, niñas tomando poco en cuenta que en diferentes países del resto del mundo le están dando verdadera importancia al juego dentro de la educación, pues esta grata actividad cómo forma de actividad humana debería ser utilizada con fines docentes fundamentalmente en la institución educativa.

En el Ecuador un grupo determinado de maestros/as generalmente utiliza de manera limitada la actividad lúdica por que requieren de técnicas adecuadas para la utilización de la misma y poco pretenden desarrollar las capacidades de los niños, niñas y potenciar sus actitudes introduciéndole en el mundo de la expresión a través del juego, a través de experiencias y actividades.

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

El juego, a través de los tiempos, ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en

su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño. Las actividades lúdicas son más que estrategias didácticas o recursos que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos ya que éste brinda mayores posibilidades de expresión y satisfacción, combinando el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

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

En la actualidad han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje.

La Educación Parvularia busca dentro de los objetivos, desarrollar y estimular específicamente las actividades lúdicas, así como la adquisición de experiencias que enmarcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde la maestra en su rol de orientadora debe hacer uso de una serie de técnicas y recursos didácticos para propiciar los aprendizajes y dar oportunidad para que los/as niños y niñas exterioricen experiencias que viven en su hogar y medio social.

La presente es una investigación que se pretende analizar ciertos juegos que toma en cuenta las características particulares del contexto de cada de los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA, así como inclinación, necesidad e intereses. Considerando que por medio de este el niño logra exteriorizar.

Este Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA; se contextualiza el problema a nivel maso, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de Problemas y el correspondiente Análisis Crítico, se Plantea el Problema, los Interrogantes del Problema, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos General y Específicos.

CAPITULO II, EL MARCO TEÓRICO; Fundamentación teórica, conceptualización, guion de contenidos con temas y subtemas más importantes inherentes a las actividades lúdicas del nivel inicial, variables de la investigación y definición

CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA; se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, las Variables y las Técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida. **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS;** se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboran las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPITULO IV, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES; se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO V, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos Informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en el Trabajo de Graduación, así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema.

Aplicación de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme, provincia del Guayas, año lectivo 2013

1.2. Planteamiento del Problema.

En los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme, Provincia del Guayas, Parroquia Velasco Ibarra las maestras utilizan la actividad lúdica de una manera poco frecuente y con poca variedad por lo que los niños no se involucran en el juego y ponen poco interés a esta actividad, esto podría producir un desbalance en su desarrollo, tomando en cuenta que el juego es uno de los momentos más gratificantes de la jornada en donde el niños descubre, explora, al tiempo que se entretiene aprendiendo, compartiendo experiencias, compartiendo objetos con los demás.

1.3. Formulación del Problema.

La poca utilización de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje dificulta el desarrollo de la expresión corporal.

1.4. Preguntas Directrices.

1.4.1. ¿Cuáles son las actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión corporal empleadas por las maestras del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA?

1.4.2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA?

1.4.3. ¿Existe una alternativa de solución al problema de la escasa actividad lúdica y la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA?

1.5. Delimitación del Problema.

1.5.1. Área: Educación Parvularia.

1.5.2. Campo de acción: Mejoramiento en la utilización de las actividades lúdicas.

1.5.3. Espacio: El Empalme.

1.5.4. Tiempo: 4 meses.

1.5.5. Recursos: En cuanto al financiamiento de la tesis será asumido en su totalidad al igual que los recursos que se llegue a necesitar para la elaboración de la misma.

1.6. Objetivos

1.6.1. General.

- Diseñar una guía metodológica que contengan actividades para ser aplicadas y Desarrollar la Expresión Corporal.

1.6.2. Específicos.

- Investigar la relación entre la actividad lúdica y la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años.
- Investigar las características de los niños y niñas entre 4 a 5 años.

1.7. Justificación.

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa.

La investigación es importante porque se busca establecer la influencia directa de la actividad lúdica en la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA, es decir que con el empleo de dichas actividades lúdicas se puede mejorar el proceso de enseñanza.

La investigación es factible porque se puede acceder a suficientes fuentes de observación ya sean libros, revistas, textos, folletos, y; direcciones electrónicas del internet; hay la disposición del establecimiento educativo del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA para realizar esta investigación; porque así mismo se dispone de suficiente tiempo y se cuenta con los recursos indispensables para realizarla, y por último se dispone de mucha paciencia y entrega para esta investigación.

Los beneficiarios de la presente investigación son maestras porque podrán

ofertar diferentes actividades lúdicas para lograr un servicio de calidad, que facilite la construcción de los aprendizajes en ambientes adecuados y así se beneficiaran también en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA.

La utilidad teórica de la investigación consiste en una adecuada fuente de alternativas de actividades lúdicas para los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA y como ayudan en la adquisición de aprendizajes a través de la expresión corporal como medio indispensable para un desarrollo integral de los niños y niñas.

La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se formula una alternativa de solución viable al problema investigado.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Institucional.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) promueve y fomenta activamente la inclusión económica y social de la población, para asegurar una adecuada calidad de vida de todos y todas. En esta línea, el MIES, a través del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA, garantiza los derechos de niños, niñas y adolescentes en el Ecuador, poniendo en ejecución planes, normas y medidas que imparte el Gobierno Nacional en materia de protección integral a los niños, niñas y sus familias. Su gestión se desarrolla en cuatro líneas de acción: Desarrollo Infantil, Protección Especial, Participación, Atención en Riesgos y Emergencias.

En Desarrollo Infantil, el MIES INFA atiende a cerca de 500 mil niños y niñas, de entre 0 y 5 años, en cuidado diario, alimentación, estimulación, formación y capacitación familiar.

Niños, niñas y adolescentes son atendidos por Protección Especial, cuando se encuentran en situación de: maltrato, abuso, explotación sexual y laboral, víctimas de trata y tráfico, migración, perdidos, con padres privados de la libertad, con discapacidad, embarazo adolescente, mendicidad. Lo hace con acciones de prevención, exigibilidad y restitución de derechos.

La participación ciudadana de los niños, niñas y adolescentes del Ecuador es también una de las prioridades del MIES INFA, por lo que se promueve espacios para que éstos participen y opinen sobre los temas que les afectan. También genera movilización social para mantener y fortalecerla. Para ello, desarrolla una serie de mecanismos vinculados al desarrollo de capacidades de los actores sociales: familias, comunidades, niños, niñas y adolescentes,

instituciones y otros actores sociales.

Así también, el MIES INFA a través de su línea de Riesgos y Emergencias implementa estrategias para reducir la amenaza de niños, niñas, adolescentes y sus familias afectadas por desastres naturales, además de mecanismos de protección ante catástrofes individuales, situación de refugio y ayudas médicas emergentes a las personas que necesitan de algún tipo de servicio, insumo, medicamento o bien, que no pueda ser entregada por ninguna otra institución pública de salud.

Es así como el MIES a través del INFA, es el ejecutor de servicios de modo directo y a través de terceros, mediante el establecimiento de reglas transparentes, recursos de asignación competitiva y con base en acuerdos de co-inversión, de tal manera que se ha constituido en la institución líder en la ejecución de políticas de protección integral de la niñez y la adolescencia.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.2.1. METODOLOGÍA EDUCATIVA.

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación.

Metodologías educativas utilizadas habitualmente. Son las que utilizamos de forma mayoritaria en la formación (primaria); estas son las más conocidas y habituales:

Clases magistrales. La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica (última tecnología disponible, muy eficaz por cierto).

Clases prácticas. La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.

Evaluación. Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos).

Planificación. Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones,

Trabajos individuales y en grupo. Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

Características evolutivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Los niños de 4 a 5 años están repletos de energía. Quien tenga un niño de esta edad sabe que son inagotables, deseosos de aprender por sí mismos y con ganas de participar en las tareas de casa ayudando en todo lo que puedan, y se muestran mucho más independientes. Pero también son inestables emocionalmente, pasan de la risa al llanto con mucha facilidad y aparecen de nuevo las rabietas, es lo que llamamos pequeña adolescencia.

a. En su desarrollo físico y motriz observamos:

- Muestran mayor coordinación en sus movimientos corporales.
- Pueden recoger un balón en movimiento.
- Su sentido del equilibrio mejora y pueden andar ya a la pata coja manteniendo el equilibrio sobre un pie. Se trata de un hito importante respecto a la anterior etapa.
- Tienen mayor habilidad en la motricidad fina de sus dedos.

- Puede recortar con tijeras.
- Son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda. Lavarse los dientes, la cara y las manos. Los padres debemos fomentar estos hábitos de autonomía.

b. En cuanto a su lenguaje:

- Son capaces de expresar verbalmente su estado de ánimo "estoy enfadado", también sus necesidades personales y deseos. Y obviamente, intentan satisfacerlos.
- Son capaces de combinar oraciones cortas.
- Les entusiasma hablar con los adultos y vuelve a aparecer otra etapa del "¿Por qué?". Preguntan por todo aquello que despierta su curiosidad y les inquieta. Es importante responderles siempre con la verdad. Es nuestra función como padres, ya que de este modo les estamos enseñando a pensar y a hacerse una idea del mundo en el que vive.
- Les divierten las adivinanzas, chistes y juegos de palabras.
- Muestran dificultad utilizando los tiempos verbales, por ejemplo es común oírles decir: "ya sabo" por "ya se".
- Entienden el argumento de algunos cuentos sencillos.

c. A nivel conductual y emocional:

- A esta edad los niños son egocéntricos, y quieren que el mundo gire a su alrededor, pero ya es capaz de compartir juegos y juguetes con otros amigos o compañeros.
- Participan en juegos con otros niños de su misma edad y les gusta su compañía.
- Empiezan a mostrarse independiente, pero es normal que en ocasiones muestren ciertas inseguridades ante situaciones y personas desconocidas.

- Necesitan sentirse importantes para las personas de su entorno.
- Reconocen las emociones y sentimientos de los demás.
- Muestran actitudes de protección ante los más pequeños.
- Les gusta hacer encargos y asumir responsabilidades en las tareas domésticas y escolares. De aquí que sean importante la figura de los "encargados" en las aulas.
- Les gusta que los elogien cuando hacen las cosas bien, pero todavía no son capaces de reconocer sus errores.
- Son fantasiosos y es probable que tengan algún amigo imaginario. Esta es la edad en la que aparecen con mayor frecuencia.
- Mezclan fantasía con realidad.
- Son capaces de interrumpir una tarea que les interesa y volver a retomarla después.
- Aunque empiezan a controlar en cierto sentido su conducta y sus impulsos, es frecuente que vuelvan a aparecer las rabietas. Quieren imponer sus deseos desafiando a los padres, y aquí debemos seguir actuando con paciencia y mano izquierda, recordemos que son todavía muy pequeños y que nosotros como adultos los estamos educando.

2.2.2. La Lúdica y el Aprendizaje.

El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Karl Groos (citado por Martínez, 2008) ve en su teoría al juego como un ejercicio preparatorio para la vida seria. Esto lo manifiesta en su libro *El juego de los animales* y más tarde en *El juego en el hombre* (E., 2008).

Los niños como los animales jóvenes, realizan movimientos coordinados. Tienen juegos como la caza y la lucha, que son las formas más importantes, típicas y fundamentales. Estos juegos no son post ejercicios sino pre ejercicios. Son ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de actividades serias que deberán llenar más tarde en la vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha. Los animales superiores y el niño, dice Groos en su libro *La vida psíquica del niño*, no entran en la vida completamente listos. Tienen una época juvenil, es decir un período de desarrollo y crecimiento, este período es un tiempo de aprendizaje, es un período de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

A mediados del siglo pasado, el holandés, Huizinga(1946) en su obra "*Homo Ludens*" define el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no (HUIZINGA, 1988).

Según Caillois (1986), el juego es una actividad libre que pertenece al mundo de la simulación, manipulación de un modelo, es decir, la transformación de un modelo estático a una situación dinámica. En el juego se crea un mundo virtual y es una actividad no obligatoria, sus características son: carácter lúdico, autonomía de los objetivos, presencia de las reglas, libre elección, desarrollo de un mundo simulado e irreal, objetivo final: la victoria (CAILLOIS, 1986).

Para Piaget (1981), el juego es una palanca del aprendizaje y sobre ello señala:

...siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables.

El juego es una actividad propia del niño, la cual mediante una correcta dirección puede ser convertida en un estimulador importante del aprendizaje. Combinando esta con otros medios, es posible desarrollar en los alumnos cualidades morales, intereses y motivación por lo que realizan.

Al jugar el niño aprende a distinguir los objetos por sus formas, tamaños y colores; a utilizarlos debidamente en dependencia de su cualidad, además reflexiona sobre lo que ha visto y le surgen preguntas, las que deben ser utilizadas, en muchos casos, para profundizar en los contenidos que aprende, enriquecer y transformar sus experiencias.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. (Ortega:1999, p.35).

Vigotski (1979), expresó:

...el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los condiscípulos más inteligentes. El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de

las que hace en la actividad cotidiana, lo cual le permite enfrentarse a problemas que no están presentes todavía en su vida, y a solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea (VIGOTSKY., 1991). (p. 179)

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "*la letra con sangre entra*".

Ulloa, (2006, p. 89) en su tesis doctoral donde aplicó estrategia didáctica para una colección de juegos por computadoras con el fin de estimular el aprendizaje en los niños de primer grado manifiesta que los juegos computarizados constituyen medios de enseñanza para los maestros y medios de aprendizaje para los alumnos, los que contribuyen a obtener

mejores resultados en el aprendizaje, al permitir la implicación productiva de estos escolares en su proceso de aprender.

La estrategia didáctica de juegos por computadoras constituye una novedad para el primer grado de la educación primaria, sin entrar en contradicción con la concepción que hoy se aplica como resultado de los Programas de la Revolución, esta estrategia enriquece esa concepción para contribuir a mejorar la calidad del aprendizaje y alcanzar el nivel de desarrollo que exige este nivel de enseñanza.

Payá Rico (2006) en su tesis doctoral, manifiesta:

“...una de las principales virtudes o rasgos es la capacidad del juego de actuar como fundamento, herramienta y fin de la educación integral” (PAYÁ, 2006).

El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (física, intelectual, social y estética) ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención en ella, considerándola de máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

En esta creencia o convicción ha habido un cierto consenso, especialmente entre los educadores cercanos a posturas de renovación pedagógica, en cambio no ha sucedido lo mismo a la hora de llevar o trasladar este discurso a la práctica educativa cotidiana, sobre todo la escolar. La apuesta inicial o teórica por la actividad lúdica, choca en la mayoría de las ocasiones con la contraposición o enfrentamiento entre el juego (*ocio*) y el trabajo (*negocio*, negación del ocio). La escuela (antaño llamada *ludus*) y el maestro (*ludi magister*) que en ella desempeña su labor adoctrinadora e instructiva, considera que la institución escolar debe ser un espacio serio y de trabajo,

en la que el juego y otras actividades de esparcimiento no pueden tener cabida. (pp. 576-577)

Cajiao (1996) se refiere así al asunto:

No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza. Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa. (p.28) (CAJIAO, 1996).

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela:

“...recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

El maestro Buenaventura (1994) ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no sólo ya al oído de los muchachos, sino de los profesores; cuando suena a recreo, a salida, que cuando toca a entrada a clase...” (BUENAVENTURA, 1994)

Aula	Patio
<i>Prisión</i>	<i>Libertad</i>
<i>Lo ajeno</i>	<i>Lo propio</i>
<i>Deber</i>	<i>El amor”</i>

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida. Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando, de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

2.2.1. Estrategias Didácticas para la Utilización de las Actividades Lúdicas.

Antunes en su libro Juegos para estimular las inteligencias múltiples, nos da a conocer que existen dos aspectos cruciales en el empleo de los juegos para un aprendizaje significativo. En primer lugar el juego ocasional, alejado de una cuidadosa y planeada programación, que es tan ineficaz como un momento de ejercicio aeróbico para quién pretende lograr una mayor movilidad física, en segundo lugar una gran cantidad de juegos, reunidos en un manual, solamente tiene validez efectiva cuando están rigurosamente seleccionados y subordinados al aprendizaje que se tiene como meta. En resumen manifiesta: *“Nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe su calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea, sino por la calidad de los juegos que usted se preocupó de investigar y seleccionar”* (ANTUNES, 2006).

Ortiz presenta en su monografía las siguientes exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos: (ORTIZ, A., 2009)

- *Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.*
- *Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los niños y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.*
- *Antes de la utilización del juego, los niños deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.*

- *Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.*
- *Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.*

2.2.2. Actividad Lúdica.

El proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transfórmalos en patrones. (M, 1988)

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competente crítico, reflexivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científica- técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan, la profesora y los niños; esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los niños hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender hacer y descubrir el

conocimiento de una manera a amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la educación educativa es formar niños/niñas dignos de confianza, creativos, motivados, fuertes y constructivos, capaces de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que solo él es capaz de desarrollar y de incrementar, con la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico – cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la educación educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer este.

Por lo tanto los objetivos y tareas de la educación no se puede lograr ni resolver solo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos por cuanto estos solo no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presentan a diario. Por ello es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de enseñanza, la cual constituye la vida idónea para elevar la calidad de la educación.

Se considera que el estudiante a través del desarrollo de la actividad lúdica sea competente, reflexivo para lo cual, se desempeñe dentro de un papel activo en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de que desarrolle habilidades y destrezas, su capacidad intelectual que le permitan orientarse dentro del entorno. El niño necesita aprender a resolverse problemas analizar críticamente la realidad y descubre el conocimiento de una manera

interesante. En cuanto a los aspectos teóricos metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizados algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos particularidades según mi enfoque pedagógico.

2.2.3. Importancia del Juego.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo, el espíritu alegra el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el niño despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona (M., 2000).

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y vocaciones. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la Pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la Psicología y la aplica a la Didáctica. El juego da la más clara manifestación del mundo interior del niño, muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

A. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos

momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

B. Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver varia situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

C. Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y

desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

D. Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

E. Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar

y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo que el niño vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental de los niños/niñas y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

2.2.4. Caracterización de los juegos didácticos.

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

Los niños de tercer año encuentran en las actividades lúdicas un interés por

aprender considerando el juego es para ellos un placer porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral y de esta manera cultivan los valores y a tener más amistad con sus compañeros. A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación Psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego como adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

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

El juego es una actividad de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tiene noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

2.2.5. LA OBSERVACIÓN DEL PROFESOR.

La vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras de la profesora es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos. Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días

incurriendo así en una fatigosa monotonía, en este caso la docente debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo. Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o niña grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad de la docente de tercer año paralelo A.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras, las riñas entre ellos. Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina. El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de la enseñanza aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

2.2.6. Requisitos Del Profesor Para La Enseñanza Del Juego.

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa de la profesora sobre el grupo, en lo posible la profesora se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto éste como la profesora procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar dominarse, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc. Advirtiéndoles cuando sea prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observárseles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir un verdadero conflicto con los niños, la docente

procurará no tener preferencias. El juego tiene una particular importancia en la educación del niño/ as ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas debido a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa de la profesora sea más efectiva en los juegos debe procurar:

- a.** Ser paciente, tolerante y alegre.
- b.** Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios niños y niñas.
- c.** Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d.** Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacer-les ganar confianza en sí mismo.
- e.** Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f.** Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g.** No tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- h.** Estudiar bien el juego que se va a presentar.

- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona (CEDEÑO, A., 2002).

2.2.7. Contribución del profesor en los juegos.

La contribución de la profesora en los juegos de los niños puede hacerse de tres maneras:

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega, es una necesidad y no una manifestación que puede cohibirse caprichosamente y por ello procurar el juego.
- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Crear nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, susceptibles de imaginarlos, arreglarlos y aplicar-las con la combinación metódica de probar sus resultados. Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares creando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación de la profesora.

- 1. El desarrollo está más avanzado. Los brazos y piernas se van alargando, los músculos adquieren más volumen, fuerza y

elasticidad. Tiene todavía poca resistencia al esfuerzo físico, corta duración.

Hay sobre actividad del sistema nervioso, gran dinamismo, ritmo respiratorio circulatorio rápido. De los nueve años nueva crisis de crecimiento. Es la época en que empiezan los estudios, aparece la atención voluntaria, debe ser acertada la educación en esta edad. Los juegos más adecuados en esta edad son los dirigidos, en base a la gimnasia respiratoria, predominando las excursiones, natación, etc.

Se acentúa la diferencia entre los dos sexos. El niño empieza a adquirir mayor desarrollo muscular, potencia y flexibilidad. Cambia la voz, aparecen los caracteres sexuales secundarios. Etapa de gran desarrollo nervioso y mental, el niño se hace combativo. Los juegos más apropiados en esta edad son los juegos de iniciación pre-deportivos, como también los juegos por grupos o colectivos.

2.2.8. Didáctica de la Enseñanza de los Juegos.

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños y niñas.

2.2.9. El Juego Didáctico.

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas: o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una

gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los niños en la forma de decisiones para la solución de diversas problemáticas

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño/a y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctica y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de la manera lúdica. Para tener un criterio más pro-fundo sobre el concepto de juegos tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores toda vez que esto influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual cognitivo, volitivo- conductual, afectivo- motivacional y las aptitudes. (OCAÑA, ORTIZ).

2.2.10. EN EL INTELECTUAL COLECTIVO.

Se fomentan la observación, la atención las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

2.2.11. EN EL VOLITIVO – CONDUCTUAL.

Se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo la cooperación la lealtad, la seguridad en sí mismo estimula la emulación fraternal, etc.

2.2.12. EN EL AFECTIVO MOTIVACIONAL.

Se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de la solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y

fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnicos – constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos étnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquecen la capacidad técnico- creadora del individuo. Entre estas actividades Técnico – creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes (OCAÑA, ORTIZ, A., 2003).

Los juegos durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación de los niños y niñas de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permite aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida. Los juguetes didácticos son el soporte material en que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que las práctica señale que tradicionalmente es repetido por el alumno pero que constituya un objeto básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o en la vida cotidiana.

2.2.13. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Despiertan el interés hacia la asignatura. Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

Crean en los niños las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este.

Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en

clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

Aceleran la adaptación de los niños a los procesos sociales dinámicos de su vida (ÁLVARES, G., 2006).

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador de la profesora, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños.

2.2.14. FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

A. Introducción.

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

B. Desarrollo.

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

C. Culminación.

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. La profesora se dedica a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los niños para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los

conocimientos y desarrollo de habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

2.2.15. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.

A. La Participación.

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano , porque se realiza , se encuentra así mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa , dependencia , la aceptación de valores ajenos y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo , ajeno a lo que hoy día se demanda . La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego (BERMÚDEZ, R. , 2005).

B. El Dinamismo.

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

C. El Entretenimiento.

Refleja las manifestaciones interesantes que presenta la actividad lúdica, los cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los niños es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

D. El Desempeño de Roles.

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

E. La Competencia.

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

2.2.16. SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

2.2.17. LAS TÉCNICAS PARTICIPATIVAS.

Son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los niños, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica. Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento.

En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos. Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante este contenido, inmerso con el contexto.

Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando, a cabo, además su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate (KUHN, T., 1998).

2.2.18. EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Garantizar el correcto reflejo de realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los niños y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que

no usan violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

Antes de la utilización del juego, los niños deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoque sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el juego didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico la experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los juegos didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores. Los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los niños y crear indisciplinas de estos.

2.2.19. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones. Aumentar el interés de los niños y su motivación por las asignaturas. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzando por los niños estos rectifican las acciones y señalan las correctas.

Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el auto control colectivo de los niños. Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico. Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

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

2.2.20. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

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

- Juegos para el desarrollo de habilidades. Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)
- Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice .Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

2.2.21. EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

La docente debe estar preparado para enfrentar los más exigentes retos del mundo contemporáneo, donde prepare al educando integralmente en el conocimiento: el argumento de su labor se refleja en la vocación y el espíritu demuestre para llevar a feliz término su misión por lo tanto el perfil del docente debe ser de mucha responsabilidad, puntualidad, exigencia, creatividad. ENSEÑAR Es una actividad deliberada orientada hacia el aprendizaje humano (VIGOTSKY, L.).

Es un proceso de mediación entre un conocimiento a transmitir y un individuo dispuesto a aprenderlo. Es una forma de conocimiento a un saber vinculado al sentido común, más que a lo científico. Se constituye a partir de nuestras experiencias, informaciones, conocimientos y modelos de pensamiento que vamos recibiendo a través de la tradición, la educación y los medios de comunicación social. En sentido amplio podríamos que designa una forma de pensamiento social en un contexto preciso y que cumple dos funciones, hacer lo que extraño resulta familiar, y lo invisible perceptible.

Definición genérica del aprendizaje de Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad. En aprendizaje cognitivo surge de las experiencias y el conocimiento que adquiere en el salón de clases y pasa a ser un proceso donde conoce aprende y piensa que es fundamental en el desarrollo de la capacidad del niño y niña

Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo de los niños. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo; proceso que realiza el sujeto al enfrentar, explorar, conocer, su entorno e interactuar en él. El sujeto modifica su estructura cognitiva y efectiva por la eliminación, la incorporación o la transformación del significado de los conceptos.

Al estudio científico del aprendizaje se ha dedicado, fundamentalmente el psicólogo de sus investigaciones y estudios sistemáticos surgieron una multiplicad de teorías, algunas de ellas, dan cuenta del aprendizaje que puede producirse en cualquier sujeto otros ante el proceso institucionalización de la educación y la enseñanza. Con respecto a la definición acerca de que es aprender, concretamente, el mayor grado de concordancia entre los distintos autores se da un nivel descriptivo acerca de lo que el aprendizaje es, cuando deben abandonar la descripción y pasar al nivel explicativo, las interpretaciones divergentes inundan el campo.

2.2.22. APRENDIZAJE Y DESARROLLO.

Tanto el desarrollo como el aprendizaje son procesos que se encuentra íntimamente relacionados con la edad evolutiva del sujeto. El desarrollo también suele provocar cambios en un individuo, pero estos no pueden ser considerados producto del aprendizaje si no del sistema neurovegetativo a neuromuscular situación que genera muchas discusiones académicas. El desarrollo y el aprendizaje son procesos que se encuentran íntimamente relacionados con la edad evolutiva del sujeto. La idea de desarrollo conlleva la idea de complejizarían de perfeccionamiento de formas más primitivas en forma más complejas, si pensamos en el desarrollo motor de un niño, prepararemos que este no podrá caminar, si previamente no aprendió a

ponerse de pie. Si pensamos en el desarrollo cognitivo un niño no lograra alcanzar el pensamiento operativo (PIAGET, J.).

2.2.23. TIPOS DE APRENDIZAJE.

- **Aprendizaje receptivo:** En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su es-quema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** Se produce cuando los niños memorizan contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen dos tipos de aprendizaje:
- **Aprendizaje de mantenimiento** Descrito por Thomas Kuhn (KUHN, T., 1998) cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- **Aprendizaje innovador:** Es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.

2.3. Desarrollo de Funciones básicas.

Destrezas y habilidades pre académicas. Aspectos del desarrollo psicológico del niño que evolucionan y condicionan el aprestamiento para determinados aprendizajes.

La mayor parte de estas funciones básicas a nivel de conducta, se dan íntimamente relacionadas y con un considerable grado de superposición.

- ✓ Psicomotricidad
- ✓ Percepción
- ✓ Lenguaje
- ✓ Pensamiento

2.3.1. Dimensión Motriz.

2.3.1.1. Coordinación dinámica global y equilibrio.

Es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos... flexibilidad en el control motor y mecanismos de ajuste postural que se realizan durante el movimiento... Implica la toma de conciencia del cuerpo.

2.3.1.2. Relajación: Le permite al alumno, a través de la disminución de la tensión muscular, sentirse más cómodo en su cuerpo, conocerlo, controlarlo, manejarlo más.

Mejora la motricidad fina por supresión de tensiones musculares superfluas y mayor control muscular.

Contribuye a la elaboración del esquema corporal a través de la vivencia de un estado tónico.

2.3.2. Disociación de movimiento.

Incluye dominio de los elementos espaciales, perfeccionamiento del control motor, dominio temporal.

Coordinación dinámica de los miembros superiores e inferiores.

Coordinación dinámica y postural.

2.3.3. Eficiencia motriz

Se refiere al desarrollo de la rapidez y precisión a nivel de motricidad fina.

- **Psicomotricidad fina:** Se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales.

2.3.4. Dimensión Cognitiva.

- ✓ Esquema corporal
- ✓ Estructuración espacial
- ✓ Estructuración temporal

a) Esquema corporal.

Es la conciencia o representación mental del cuerpo y sus partes, mecanismos, y posibilidades de movimiento, como medio de comunicación con uno mismo y con el medio.

Un buen desarrollo del esquema corporal presupone una buena evolución de la motricidad, de la percepción espacial y temporal, y de la afectividad.

b) Estructuración espacial.

Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo.

➤ **Se relaciona con los conceptos de direccionalidad y lateralidad.**

La direccionalidad se presenta cuando un niño ha tomado conciencia de la lateralidad o asimetría funcional en su propio cuerpo y está consciente de sus lados derecho e izquierdo, está listo para proyectar estos conceptos direccionales en el espacio externo. Dado que no hay en el espacio direcciones objetivas, las nociones de derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás, abajo, en el medio o al lado, son atribuidas al espacio externo, sobre la base de actividades que se realizan con el propio cuerpo.

➤ **Coordinación dinámica global y equilibrio.**

Es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos... flexibilidad en el control motor y mecanismos de ajuste postural que se realizan durante el movimiento... implica la toma de conciencia del cuerpo.

c) Estructuración temporal.

El tiempo constituye con el espacio un todo indisoluble. El tiempo constituye la coordinación de los movimientos, incluyendo su velocidad y

el espacio es la coordinación de los movimientos sin tomar en cuenta su velocidad.

2.3.5. PERCEPCIÓN

La percepción podemos definirla como el proceso de interpretación de las sensaciones que, al momento de recibir un estímulo, se da de forma inmediata.

Implica un proceso constructivo mediante el cual un individuo organiza los datos que le entregan sus modalidades sensorias y los interpreta y completa a través de sus recuerdos, es decir, sobre la base de sus experiencias previas.

Constituye un acto de conocimiento del mundo externo.

- A. Percepción háptica:** Se relaciona con los procesos de atención y discriminación de la información sensorial táctil y kinestésica, que es recibida e interpretada por el individuo con el fin de orientar la actividad motriz.
- B. Percepción táctil:** Es aquella en que la información se adquiere exclusivamente por medio de la piel o sentido cutáneo.
- C. Kinestésica:** Es la información que se adquiere a través de los movimientos del cuerpo y el sentido muscular. La conciencia de la posición tomada por las diferentes partes del cuerpo, sentidos corporales de contracción muscular, tenso y relajación.
- D. Percepción visual:** Es la “capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas”.
- E. Percepción auditiva:** Es la “capacidad de reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos, asociándolos con experiencias previas”.

2.3.6. PRUEBA DE ÁREAS BÁSICAS PARA EL APRENDIZAJE.

- Área motora gruesa.
- Área motora fina.
- Coordinación visomotora.
- Esquema corporal y lateralidad.
- Relaciones espaciales y direccionalidad.
- Constancia perceptual visual.
- Discriminación auditiva.
- Fusión y memoria auditiva.

2.3.6.1. Área motora gruesa:

Psicomotricidad gruesa. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría.

2.3.6.2. Área motora fina:

Psicomotricidad fina. Se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc. Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales.

2.3.6.3. Coordinación motora:

Se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos de la mano con algo que se ve. Para copiar un dibujo, el niño debe ser capaz de percibir

adecuadamente la figura. También debe tener la coordinación necesaria en la mano y muñeca para poder coger el lápiz y hacer el trazo adecuado, lo que requiere que sea capaz de controlar sus movimientos.

2.3.6.4. Esquema corporal y lateralidad:

El esquema corporal es la conciencia o representación mental del cuerpo y sus partes, mecanismos, y posibilidades de movimiento, como medio de comunicación con uno mismo y con el medio.

La lateralidad es la conciencia de la asimetría funcional del propio cuerpo, de los lados derecho e izquierdo.

2.3.6.5. Relaciones espacio-temporales y direccionalidad:

Al hablar de relaciones espacio-temporales, nos referimos al conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo.

La direccionalidad se presenta cuando un niño ha tomado conciencia de la lateralidad y está listo para proyectar estos conceptos direccionales en el espacio externo.

2.3.6.6. Constancia perceptual visual:

Se define como la habilidad de percibir los objetos cual quiera que sean los cambios de distancia, ángulo de visión y cantidad de luz.

- ✓ Constancia de tamaño: El tamaño de la imagen de un objeto sobre la retina, puede sufrir considerables cambios a medida que la distancia varía entre el objeto y el observador, pero estos cambios en el tamaño son relativamente inadvertidos en condiciones de observación normal.

- ✓ Constancia de forma: el objeto puede parecer que posee la misma forma incluso cuando el ángulo desde donde se mira cambie radicalmente.

2.3.6.7 Discriminación auditiva:

La percepción auditiva implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas. El niño debe desarrollar la habilidad para oír semejanzas y diferencias en los sonidos.

La discriminación permite a los niños detectar que palabras comienzan o terminan con el mismo sonido, cuales riman, cuáles suenan semejantes, cuáles poseen un determinado sonido; permite sintetizar sonidos para formar una palabra, dividir éstas en sus componentes, diferenciar entre palabras largas y cortas, entre inadecuadas y acentuadas.

2.3.6.8 Fusión y memoria auditiva:

A través del proceso de fusión y memoria auditiva el cerebro registra el estímulo sonoro, conserva su recuerdo a corto y a largo plazo y recupera la información en el momento necesario.

2.4. EXPRESIÓN CORPORAL.

La Expresión Corporal busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad. El resultado de lo anterior, es el enriquecimiento de las actividades cotidianas y del crecimiento personal. Por otra parte, enseña a encontrar formas de comunicación más profundas e íntegras, lo que repercute en el contacto con los demás. La Expresión Corporal, permite descubrir los mecanismos de

funcionamiento de los distintos grupos humanos: equipos de trabajo, alumnos de clase, etc.

Se sabe que durante los primeros años del niño, su motricidad necesita desarrollarse. Por medio de la expresión corporal, se puede educar la espontaneidad y la tendencia natural al movimiento propio de esta edad. Además, amplía y enriquece el lenguaje corporal de los niños, fomentando el entendimiento y la expresión de los propios sentimientos.

2.4.1. ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.

El ser humano se ha expresado a través del movimiento y la danza desde su aparición en la Tierra, y de esta manera ha manifestado alegrías, tristezas, emociones, rogativas y agradecimientos. Así, nos llegan desde tiempos inmemoriales sus artes -y de su mano- sus costumbres, su forma de vida y hasta parte de su historia. La danza no es ajena a este fenómeno, y es posiblemente de las primeras artes a través de la cuál se comunica, destacando que tal vez sea la más simbólica de las formas de expresión, ya que al prescindir de la palabra, se acentúa la necesidad de una buena transmisión gestual. La danza pues, es movimiento. Y un movimiento muy especial, ya que requiere de cinco elementos fundamentales, sin los cuales ella no existiría. Estos son:

- Ritmo
- Forma
- Espacio
- Tiempo
- Energía

De esta forma, llegamos a definir la danza como el desplazamiento efectuado en el espacio por una o todas las partes del cuerpo del bailarín,

diseñando una forma, impulsado por una energía propia, con un ritmo determinado, durante un tiempo de mayor o menor duración.

El uso predominante de uno u otro de los elementos del movimiento, no es siempre parejo. En algunas danzas, predomina el ritmo, en otras el uso del espacio, etc. A su vez, es importante destacar que de acuerdo a su carácter, se acentuará el uso de uno u otro elemento.

Cuando la expresión corporal no se manifiesta como danza, hablamos de Adicionales No Danzantes. Éstos son cuatro:

- Mímica
- Gesto simbólico
- Canto
- Palabra

2.4.2. CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL:

- Escasa o inexistente importancia asignada a la técnica, o en todo caso ésta, no concebida como modelo al que deben llegar los alumnos. A veces se utilizan determinadas técnicas pero como medio no como fin.
- Finalidad educativa, es decir tiene principio y fin en el seno del grupo sin pretensiones escénicas.
- El proceso seguido y vivido por el alumno es importante, desapareciendo la “obsesión” por el resultado final que aquí adquiere un segundo plano.
- El eje que dirige las actividades gira en torno al concepto de habilidad y destreza básica y con objetivos referidos a la mejora del bagaje motor del alumno.
- Las respuestas toman carácter convergente, ya que el alumno busca sus propias adaptaciones.

Profundizando algo más en la definición dada de Expresión Corporal diremos que se trata de la Actividad Corporal que estudia las formas organizadas de la expresividad corporal, entendiendo el cuerpo como un conjunto de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, cuyo ámbito disciplinar está en periodo de delimitación; se caracteriza por la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación, cuyas tareas pretenden la manifestación o exteriorización de sentimientos, sensaciones e ideas, la comunicación de los mismos y del desarrollo del sentido estético del movimiento.

Los objetivos que pretenden son la búsqueda del bienestar con el propio cuerpo (desarrollo personal) y el descubrimiento y/o aprendizaje de significados corporales; como actividad tiene en sí misma significado y aplicación pero puede ser además un escalón básico para acceder a otras manifestaciones corpóreo-expresivas más tecnificadas.

2.4.3. LENGUAJE CORPORAL.

A través del lenguaje personal sacamos conclusiones. El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene un lenguaje que tiene su vocabulario, su gramática etc. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que estamos muy influidos pero desconocemos mucho.

Desde muy pequeños todas las manifestaciones se realizan a través del cuerpo, el único lenguaje que tienen es el lenguaje del cuerpo. De 3 a 6 años progresivamente el niño aprende otros lenguajes estos abarcan todo dejando aparte el lenguaje corporal. El lenguaje verbal predomina, por el podemos decir verdad o mentira, mientras que el lenguaje corporal habla por debajo de la conciencia. El lenguaje corporal no lo podemos dominar, no somos conscientes de ello, pero los demás si lo captan. En una

conversación es mucho más importante el lenguaje corporal que el verbal y a través del lenguaje corporal se da mucha información que se nos escapa.

El lenguaje corporal se ha visto siempre como algo oculto, cuando en una situación se encuentra comprometido el cuerpo nos vemos amenazados. Si analizamos el lenguaje corporal cotidiano nos encontramos con varios tipos de gestos:

- **Emblema**; Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.
- **Reguladores**; Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.
- **Ilustradores**; Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.
- **Adaptadores**; Gestos que se utilizan para controlar o manejar nuestros sentimientos en una situación determinada (normalmente en situaciones de tensión para controlarse).

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata la expresión corporal es que cada uno a través del estudio en profundidad del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás.

2.4.3. FINALIDAD DE LA EXPRESIÓN CORPORAL.

La Expresión Corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

Objetivos Generales de la Expresión Corporal:

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psico-corporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

2.5. Fundamentación Legal

2.5.1. Constitución de la República del Ecuador

Art. 27 La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa.

Art. 44 Sección quinta Cap. Tercero de la Constitución 2008 Las niñas y niños tendrán derecho a su desarrollo integral entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

2.5.2. Leyes y Reglamentos del Ministerio de Educación del Ecuador

Artículo III Fines de la Educación, literal “g”. Dice: “Impulsar la investigación y la preparación en la áreas: técnicas, artísticas y artesanales”

2.5.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 2.- Principios, literal “f”. – Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y la del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales.

2.5.4. Código de la Niñez y la Adolescencia

Artículo 37, literal 4: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

2.6. Idea a Defender.

Las actividades lúdicas influyen y se implementa con fines didácticos por parte de las maestras en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

2.7. Variables de la Investigación

2.7.1. Independiente

La Actividad Lúdica

2.7.2. Dependiente

Expresión Corporal

CAPÍTULO III

3. LA METODOLOGÍA

3.1. Tipos de Investigación.

A través de la investigación se aplicaron técnicas y procedimientos con el fin de lograr la solución de problemas esenciales, encontrar respuestas a preguntas y estudiar la relación entre factores y acontecimientos.

3.1.1. De Campo.

El presente trabajo de investigación se fundamentó en el lugar donde surgió la información los acontecimientos para tener contacto directo con la realidad de los hechos y fenómenos, como pude apreciar en los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme, provincia del Guayas.

Se visitó al Instituto de la Niñez y la Familia - INFA de la ciudad de El Empalme, como a cada uno de las áreas de trabajo y se dialogó con cada uno de los profesores con el fin de conocer la perspectiva frente al uso de las actividades lúdicas que se les brinda a los niños y niñas de la escuela.

Según Granja, Pinto, Carrillo y Valverde (1995) expresan:

La investigación de campo es aquella en la cual se ejerce menos control sobre el sujeto, objeto, o fenómeno investigado y de las condiciones que surgen del mismo, determinando mayor libertad para que el investigador desarrolle sus iniciativas.

3.1.2. Documental Histórica.

Se logró recopilar todas y cada una de las actividades lúdica que ha tenido el Instituto de la Niñez y la Familia - INFA donde se realizó el debido análisis investigativo.

3.1.3. Documental Bibliográfica.

Se recabó la información gracias a fundamentaciones teóricas para realizar el presente elaboración de la investigación.

La investigación documental fue útil para el conocimiento de las diferentes formas de concebir las Actividades Lúdicas y su valoración, la cual permitió construir la fundamentación teórica, científica del proyecto, así como el diseño de una guía de actividades lúdicas, esta información se basó en enciclopedias, libros, revistas, ficha y documentos e información virtual que tratan de sobre las actividades lúdicas, el arte, la estética y cómo valorar el arte.

Según Granja, Pinto, Carrillo y Valverde (1995) expresan:

La investigación documental es un estudio crítico y analítico de contenidos, a través de la evaluación de los datos con la formulación de juicios de valor, de carácter interno y externo de un artículo según criterios establecidos.

El principal objetivo de la investigación documental fue de crear vínculos entre los sistemas y las fuentes de investigación para lo cual se requirió de una prolija revisión de conocimientos.

3.1.4. Investigación exploratoria.

Se procedió a investigar la causa de la falta del buen manejo de las actividades lúdicas y los efectos que causan en los niños y niñas del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA.

La Investigación Exploratoria nos permitió realizar una investigación más profunda acerca de las actividades lúdicas para desarrollar la creatividad a través del lenguaje artístico de los niños y niñas del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA.

Según Roberto Hernández Sampieri y otros (1992) señala:

Los estudios exploratorios se efectúan cuando el objeto es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes. Esta forma de examinar nos podrá dar una concepción más acertada del objeto que está en investigación.

3.1.5. Investigación Explicativa.

Se dio a saber al personal docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA la necesidad de elaborar actividades lúdicas a los niños y niñas de la institución educativa.

3.2. Métodos de Investigación.

3.2.1. Deductivo – Inductivo.

Se utilizó en el planteamiento del problema para determinar las causas de realizar la investigación para determinar la limitada Actividad Lúdica en los

niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA afecta negativamente en el desarrollo de la Expresión Corporal.

3.2.2. Lógico Histórico.

Para conocer los conceptos legales, filosóficos y teóricos acerca de la elaboración de un análisis de las actividades lúdicas del aula de 4 a 5 años de edad del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA

3.2.3. Analítico Sintético.

Se elaboró en el análisis e interpretación de los datos realizado a los alumnos, padres y madres de familia y personal docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA.

3.3. Población y Muestra.

Se tomó a toda la población de 40 niños y niñas del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA para la elaboración de la investigación; 1 docente, la directora y 40 padres de familia.

Tabla 3.1. Población y Muestra

Población	Cantidad	Muestra
Niños de Educación Inicial	40	49%
Profesoras	1	1%
Directora	1	1%
Padres de Familia	40	49%
TOTAL	82	100%

3.4. Técnicas de Recolección de la Información.

Para la recolección de datos existieron varias técnicas, que fueron respondidas a la hipótesis de estudio, se suministraron los elementos necesarios para poder establecer las alternativas de solución al problema de investigación.

Los instrumentos fueron claros, manejables, aplicables, formales para que ayuden al proceso sistemático en registro de la observación, estudio y análisis del hecho o fenómeno, el propósito es hacerlo con la mayor objetividad, el conocimiento de la realidad, es de carácter cualitativo.

Las técnicas que se utilizaron fue la encuesta, la observación y la entrevista; la primera se recolectó información de interés para el investigador y fue de uso individual, permitiendo la recopilación de datos concretos acerca del comportamiento de la investigación. La segunda se puso de manifiesto directo con la población en problema, logrando recolectar información de suma relevancia al tema en estudio. La tercera permitió ver los puntos de vista y opiniones expresados por parte de la docente y directora.

Los instrumentos que se utilizaron son el cuestionario, la ficha de observación y la entrevista, las mismas que permitieron recopilar datos que estarán previamente delimitadas y su análisis fue más hacedero.

3.7.1. Observación (Niños y Niñas).

Se recorrió las instalaciones del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA conociendo el desarrollo integral y el proceso de las actividades lúdicas de las cuales se imparte en las aulas de la institución educativa.

3.7.2. Encuesta (Padres de familias).

Se elaboró una encuesta dirigida a los padres de familia del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA.

3.7.3. Entrevistas (A la Docente y Directora).

Se realizó entrevista a la docente y directora del aula de 4 a 5 años de edad del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA lo que aportó con varios datos y proponer soluciones, se pudo tratar asuntos relevantes al tema y así concientizar la prioridad de mejorar las actividades lúdicas a los alumnos.

3.5. Tratamiento de la Investigación.

La idea central del procedimiento radica en dos líneas de acción, por una parte la necesidad de conocer los problemas de no tener actividades lúdicas de calidad donde los niños y niñas de la institución educativa mejoren el nivel de aprendizaje, por otra, la percepción y conocimiento.

Se realizó encuestas, observación de campo y entrevistas, tanto a los alumnos como al personal docente y padres de familia, lo cuales estuvieron presto a darnos información para poder elaborar este proyecto de investigación.

Se obtuvo información de primera mano, como son libros e información virtual para poder conocer fundamentaciones teóricas en el mejoramiento de las actividades lúdicas.

Se procedió a documentar la información necesaria para luego analizarla e interpretarla.

Las actividades que fueron desarrolladas durante este proceso con la participación de expertos, investigadores y personal que estudia y labora en la Instituto de la Niñez y la Familia - INFA para evaluación de la propuesta y socialización de los resultados, constituyeron el principal espacio de discusión y aporte sobre aspectos conceptuales, metodológicos para la realización de este trabajo investigativo.

Una vez realizada la investigación y documentada se procedió a socializarla para exponer nuestro punto de vista y propósito de la investigación.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Presentación de los Resultados.

4.1.1. Observaciones realizada a los Niños y Niñas.

INICIO DE JORNADA

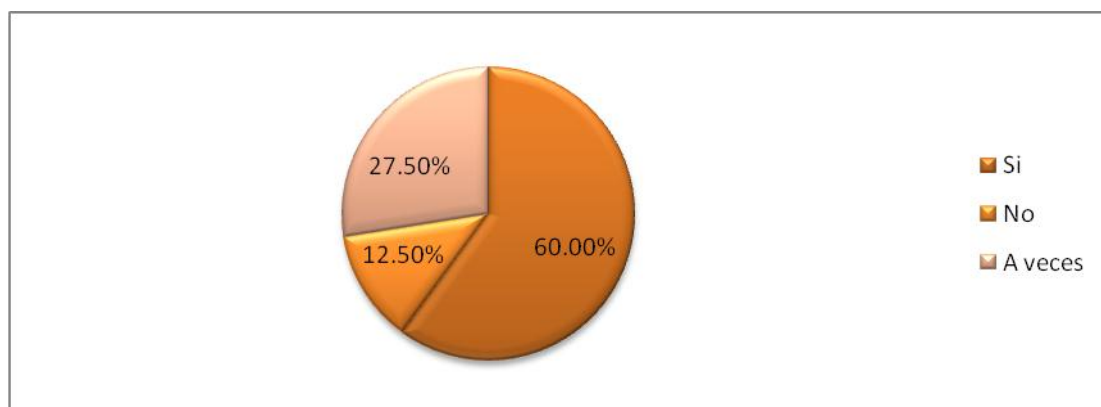
1. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Canta).

Tabla 4.1 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden cantar diariamente.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	24	60,00%
No	5	12,50%
A veces	11	27,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.1 Gráfica Circular indicando si los niños pueden cantar diariamente.

Análisis: Según los datos obtenidos el 60% de los niños y niñas si tienen la habilidad de cantar, mientras tanto el 27.50% a veces y el 12.50% no les gusta cantar.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

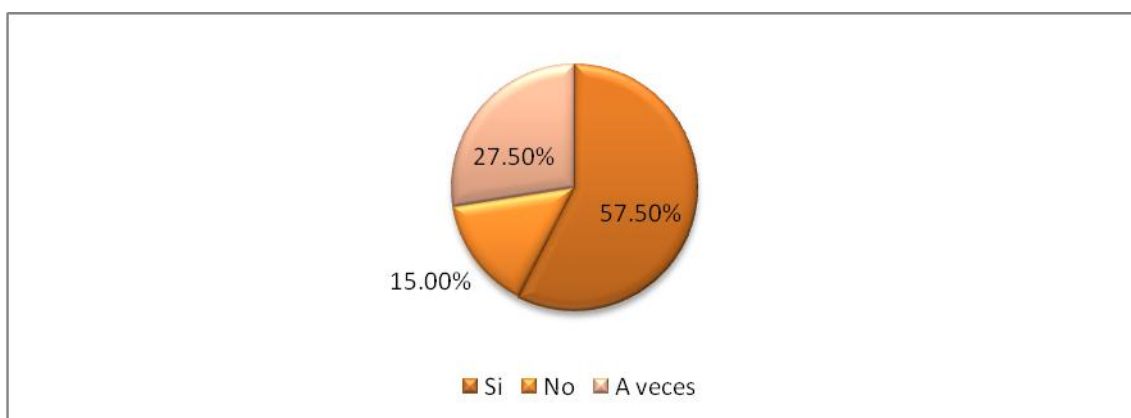
2. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Imita).

Tabla 4.2 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden imitar diariamente.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	23	57,50%
No	6	15,00%
A veces	11	27,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.2 Gráfica Circular indicando si los niños pueden imitar diariamente.

Análisis: Según los datos obtenidos el 57.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de hacer imitaciones, mientras tanto el 27.50% a veces y el 15.00% no les gusta imitar.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

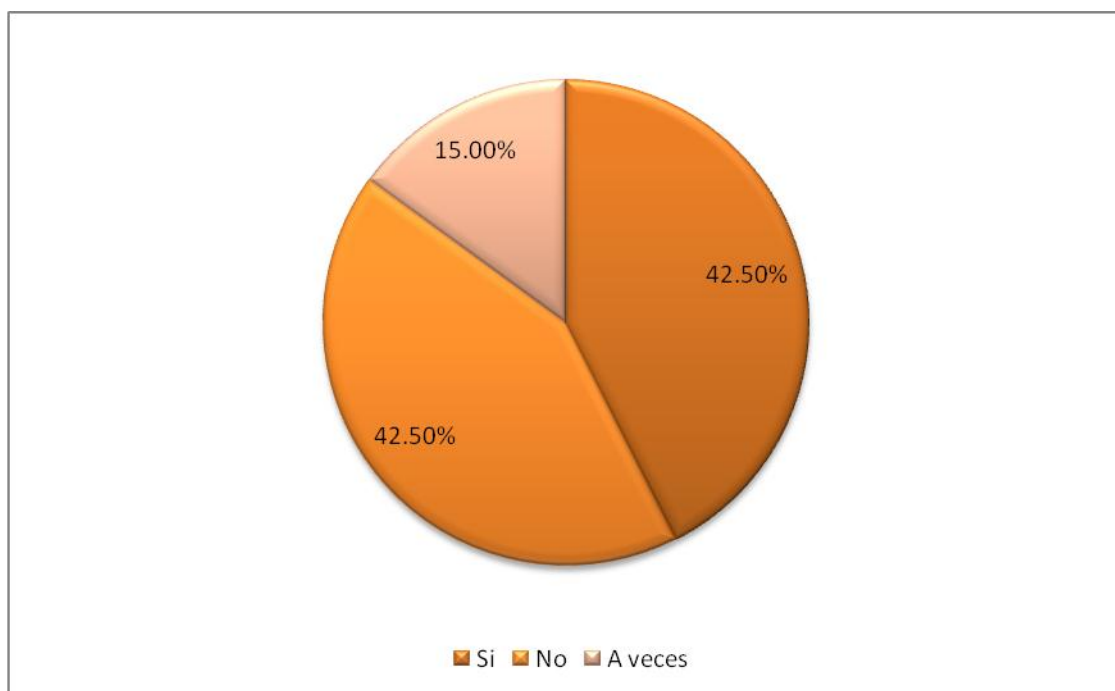
3. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Baila).

Tabla 4.3 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden bailar.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	17	42,50%
No	17	42,50%
A veces	6	15,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.3 Gráfica Circular indicando si los niños pueden bailar.

Análisis: Según los datos obtenidos el 42.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de bailar, mientras tanto el 42.50% a veces y el 15.00% no les gusta bailar.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

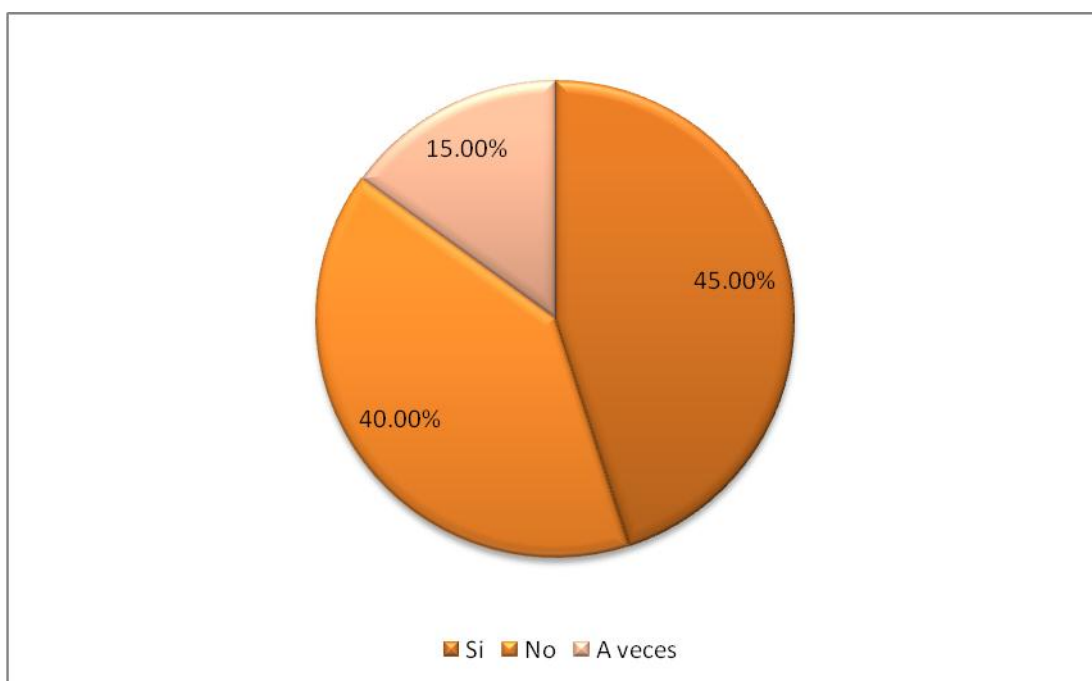
4. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Es Dinámico/a).

Tabla 4.4 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden ser dinámicos.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	17	42,50%
No	17	42,50%
A veces	6	15,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.4 Gráfica Circular indicando si los niños pueden ser dinámicos.

Análisis: Según los datos obtenidos el 45.00% de los niños y niñas si tienen la habilidad de ser dinámicos, mientras tanto el 40.00% a veces y el 15.00% no les gusta ser dinámicos.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los

niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

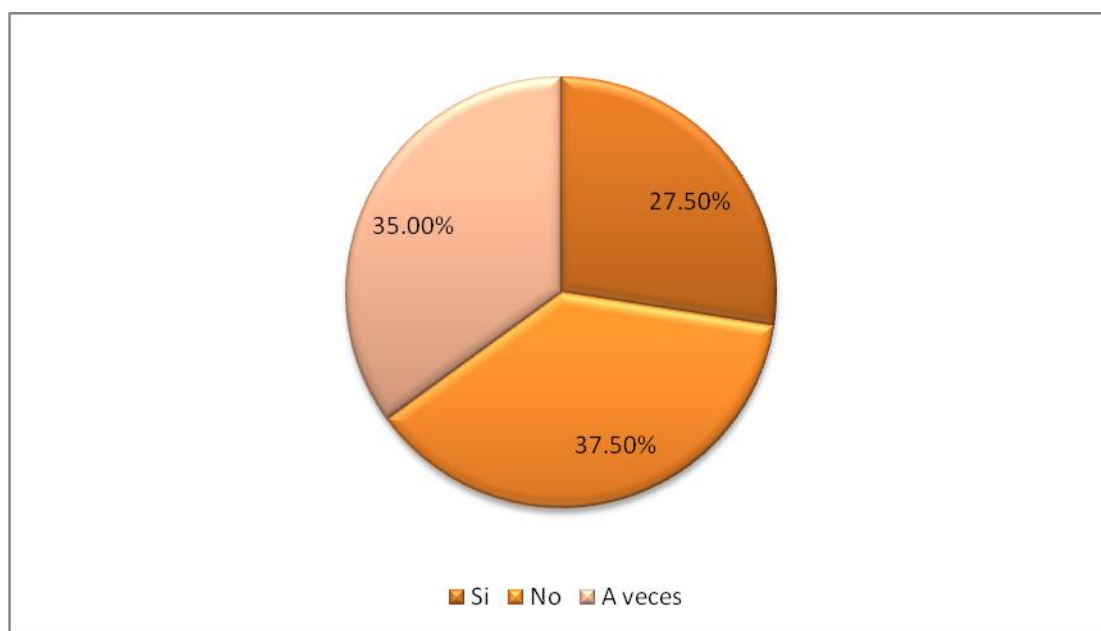
5. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Llama la Atención).

Tabla 4.5 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden llamar la atención.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	11	27,50%
No	15	37,50%
A veces	14	35,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.5 Gráfica Circular indicando si los niños pueden llamar la atención.

Análisis: Según los datos obtenidos el 37.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad llamar la atención, mientras tanto el 35.00% a veces y el 27.50% no les gusta llamar la atención.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

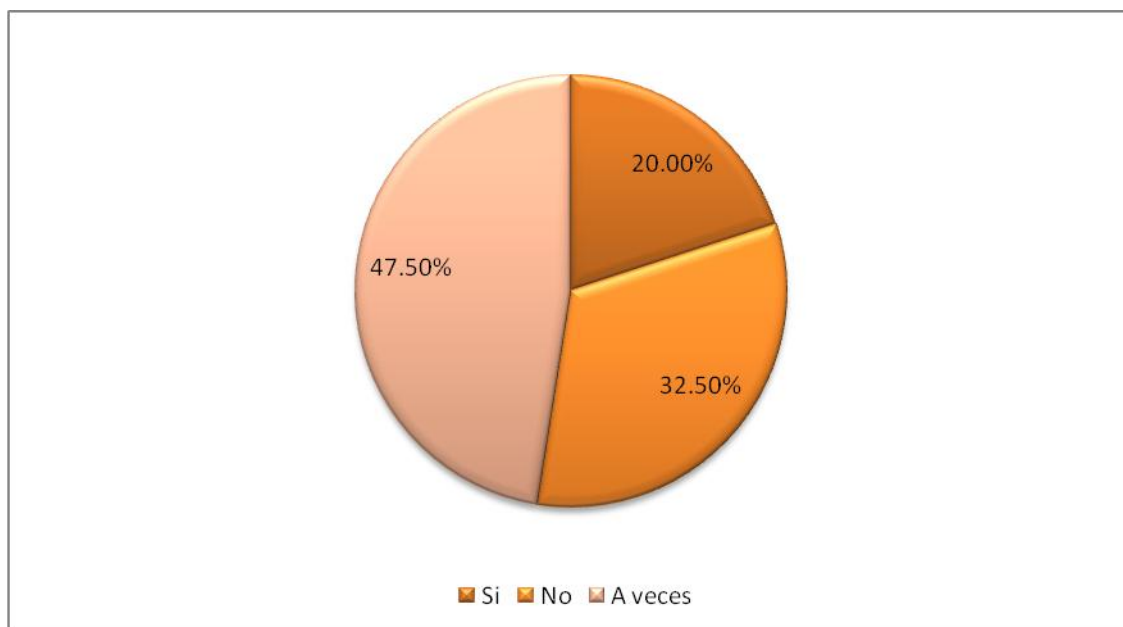
6. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Utiliza Recursos).

Tabla 4.6 Cuadro Estadístico indicando si los niños utilizan recursos.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	8	20,00%
No	13	32,50%
A veces	19	47,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.6 Gráfica Circular indicando si los niños utilizan recursos.

Análisis: Según los datos obtenidos el 47.50% de los niños y niñas si utilizan recursos, mientras tanto el 32.50% a veces y el 20.00% no les gusta utilizar recursos.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

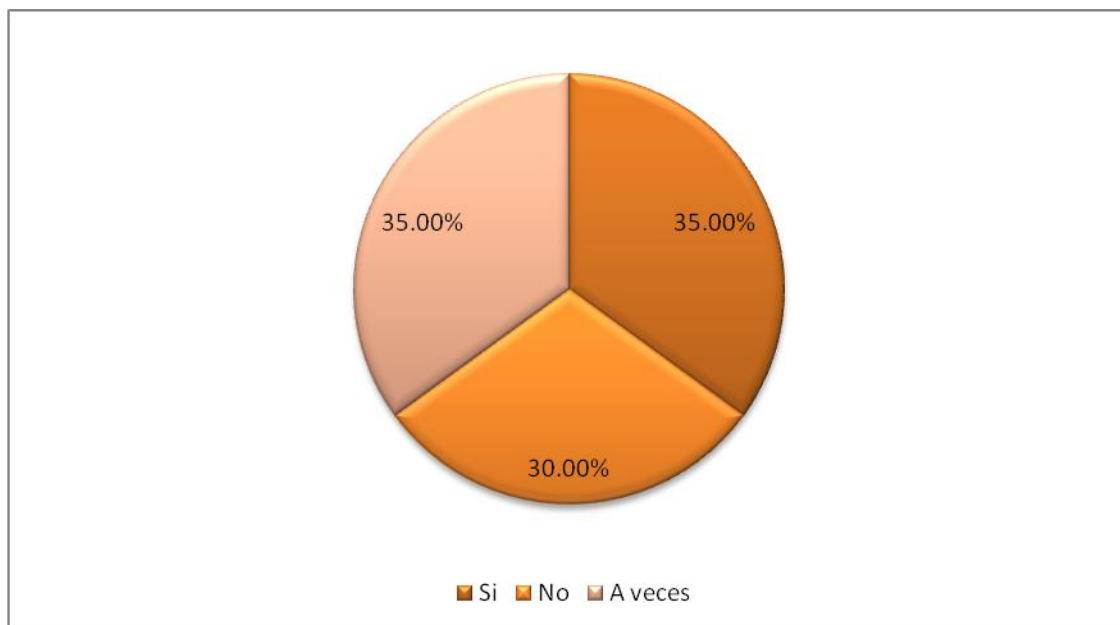
7. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Juega Solo).

Tabla 4.7 Cuadro Estadístico indicando si los niños juegan solos

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	14	35,00%
No	12	30,00%
A veces	14	35,00%
TOTAL	40	65%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.7 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan jugar solos

Análisis: Según los datos obtenidos el 35.00% de los niños y niñas les gusta jugar solos, mientras tanto el 35.00% a veces y el 30.00% no les gusta jugar solos.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

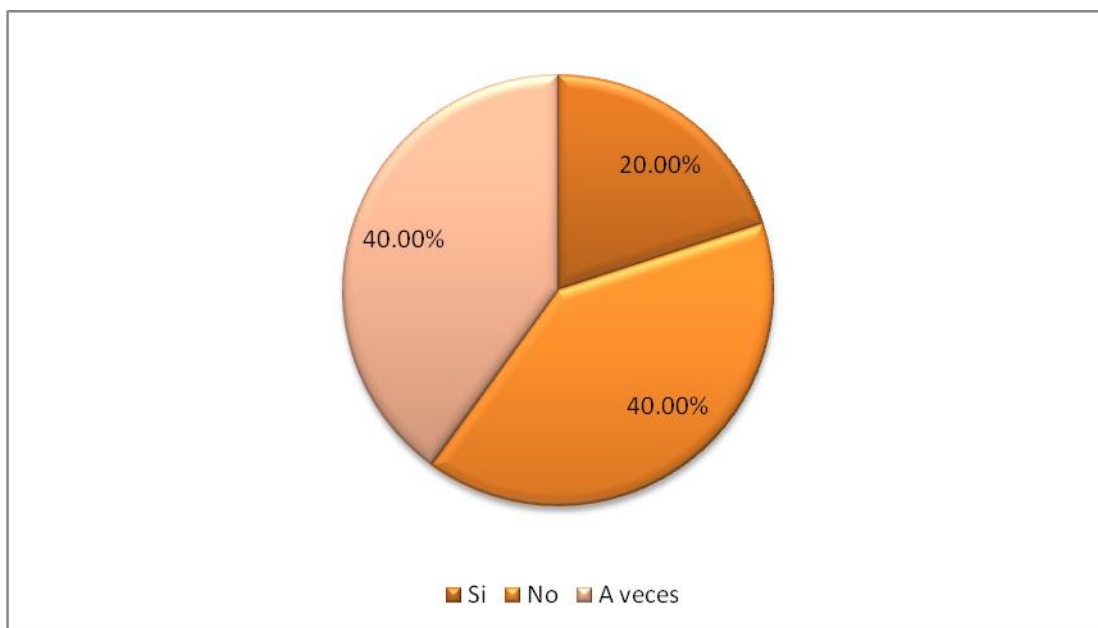
8. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Toma la iniciativa del juego).

Tabla 4.8 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden tomar la iniciativa del juego.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	8	20,00%
No	16	40,00%
A veces	16	40,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.8 Gráfica Circular indicando si los niños pueden tomar la iniciativa del juego.

Análisis: Según los datos obtenidos el 40.00% de los niños y niñas si tienen la habilidad de tomar la iniciativa del juego. Mientras tanto el 40.00% a veces y el 20.00% no les gusta tomar la iniciativa del juego.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

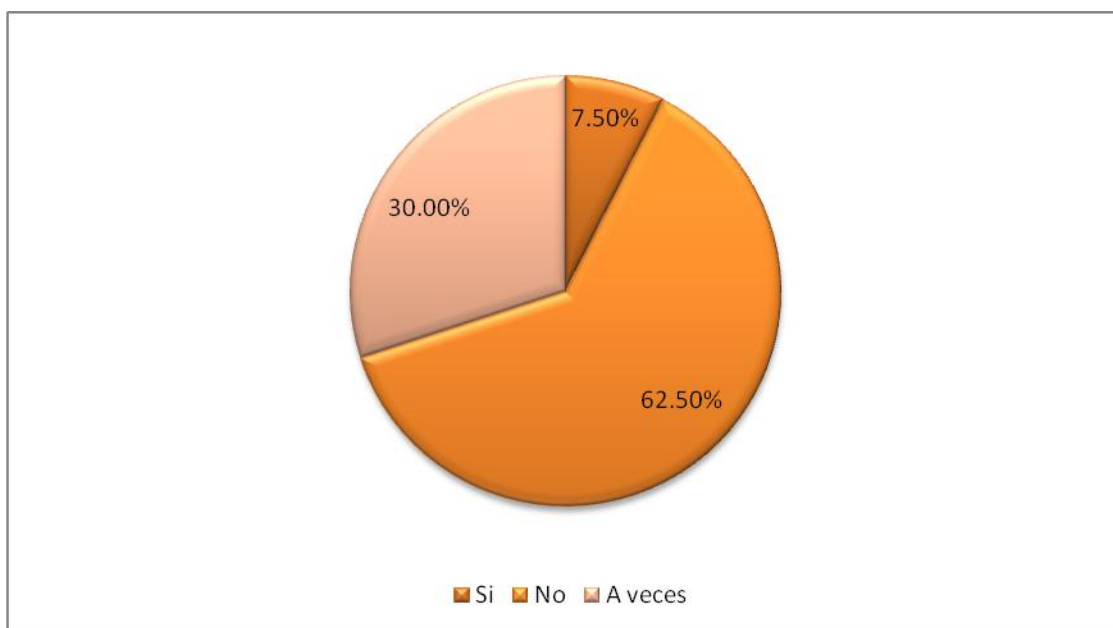
9. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Manifiesta Actividades).

Tabla 4.9 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden manifestar actividades.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	3	7,50%
No	25	62,50%
A veces	12	30,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.9 Gráfica Circular indicando si los niños pueden manifestar actividades.

Análisis: Según los datos obtenidos el 62.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de manifestar actividades, mientras tanto el 30.00% a veces y el 7.50% no les gusta manifestar actividades.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

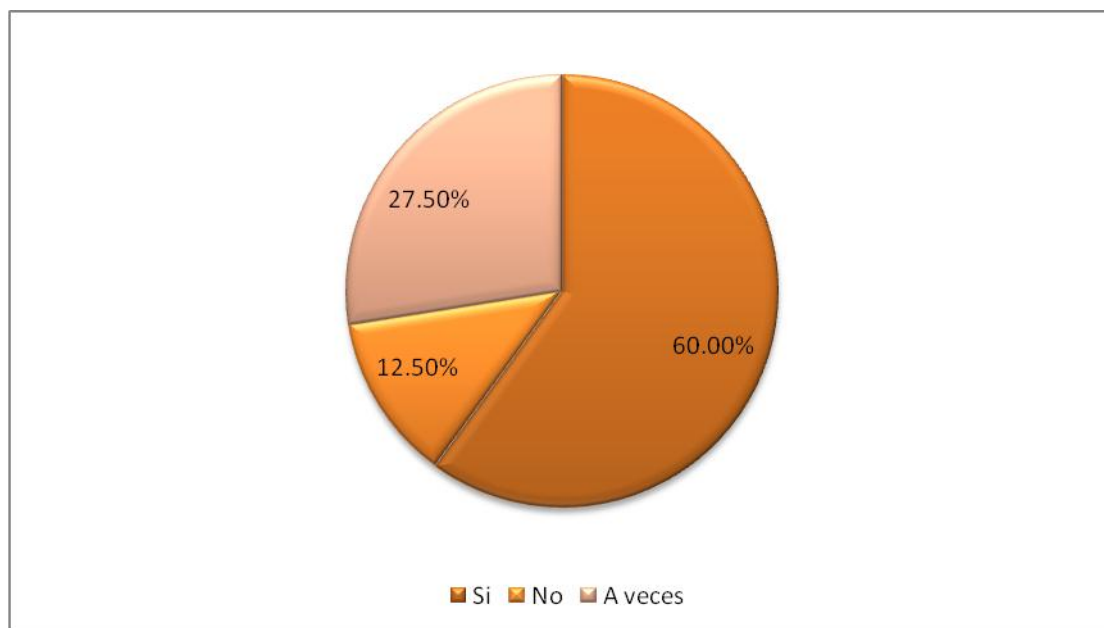
10. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Disfruta de su tiempo).

Tabla 4.10 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan disfrutar de su tiempo.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	24	60,00%
No	5	12,50%
A veces	11	27,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.10 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan disfrutar de su tiempo

Análisis: Según los datos obtenidos el 60.00% de los niños y niñas si les gusta disfrutar su tiempo, mientras tanto el 27.50% a veces y el 12.50% no les gusta disfrutar su tiempo.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

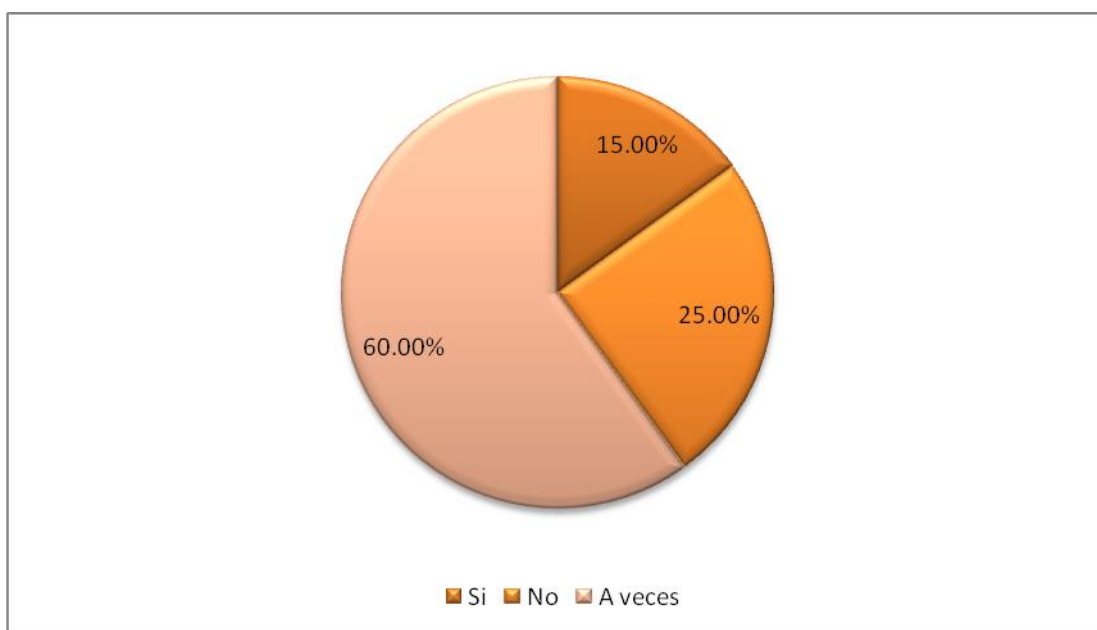
11. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Invita a otros niños a jugar).

Tabla 4.11 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden invitar a otros niños a jugar.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	6	15,00%
No	10	25,00%
A veces	24	60,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.11 Gráfica Circular indicando si los niños pueden de invitar a otros niños a jugar.

Análisis: Según los datos obtenidos el 60.00% de los niños y niñas si tienen la habilidad de invitar a otros niños a jugar, mientras tanto el 25.00% a veces y el 15.00% no les invitar a otros niños a jugar.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

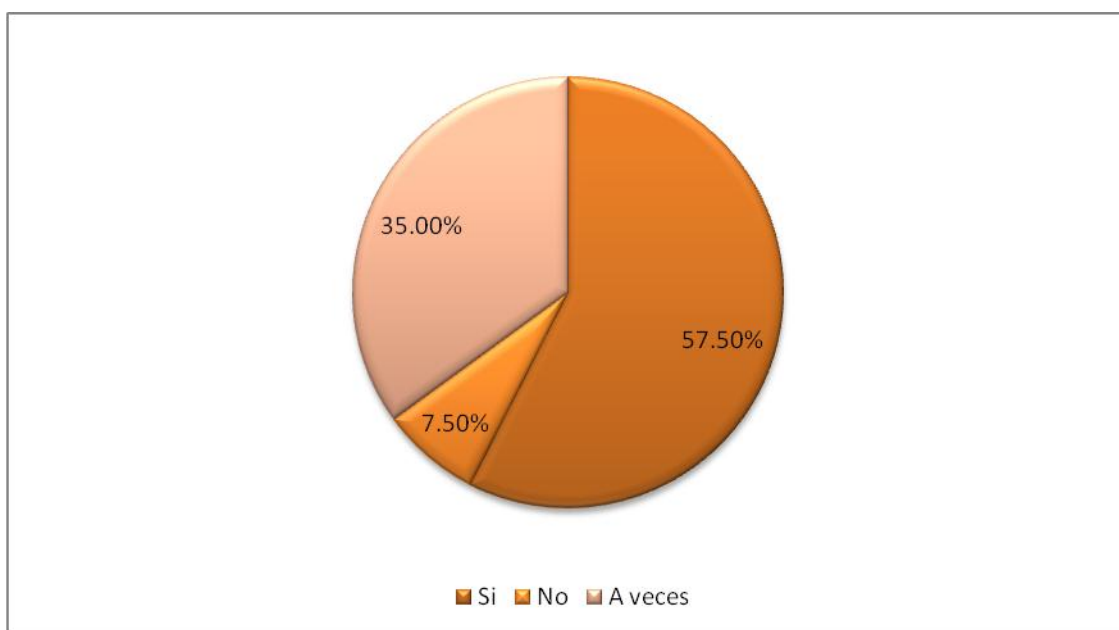
12. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Se integra a grupos de juego).

Tabla 4.12 Cuadro Estadístico indicando si a los niños les gusta integrarse a grupos de juegos.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Si	23	57,50%
No	3	7,50%
A veces	14	35,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.12 Gráfica Circular indicando si a los niños les gusta integrarse a grupos de juegos.

Análisis: Según los datos obtenidos el 57.50% de los niños y niñas si les gusta integrarse a grupos de juegos, mientras tanto el 35.00% a veces y el 7.50% no les gusta integrarse a grupos de juegos.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

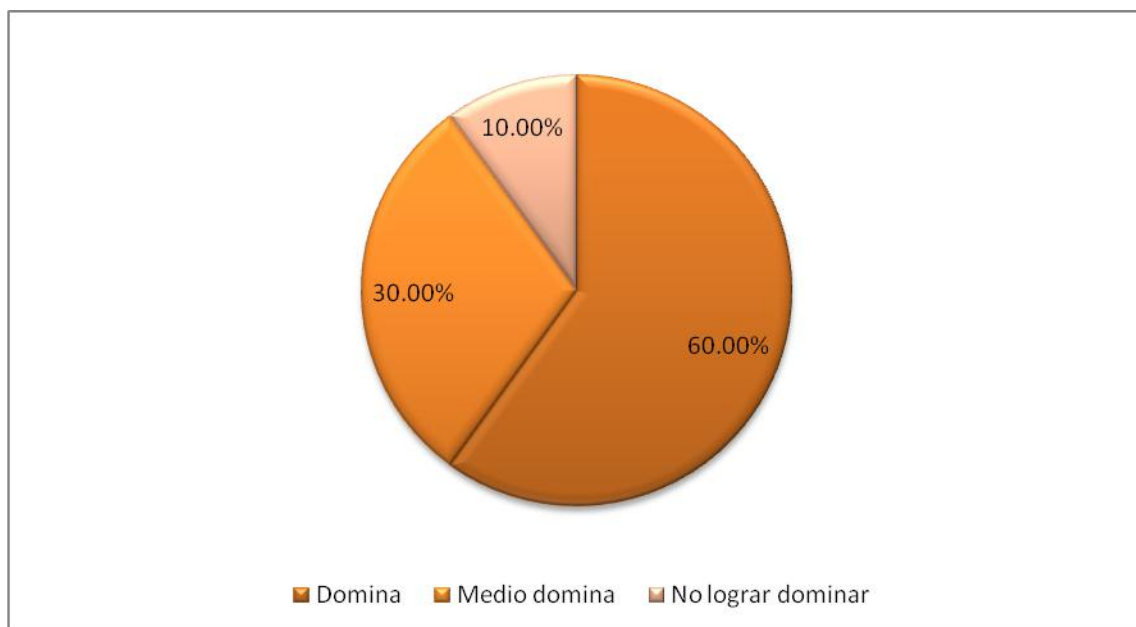
13. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña se (Desplaza).

Tabla 4.13 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden desplazarse.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	24	60,00%
Medio domina	12	30,00%
No lograr dominar	4	10,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.13 Gráfica Circular indicando si los niños pueden desplazarse.

Análisis: Según los datos obtenidos el 60.00% de los niños y niñas si tienen la habilidad de desplazarse, mientras tanto el 30.00% a veces y el 10.00% no les gusta desplazarse.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

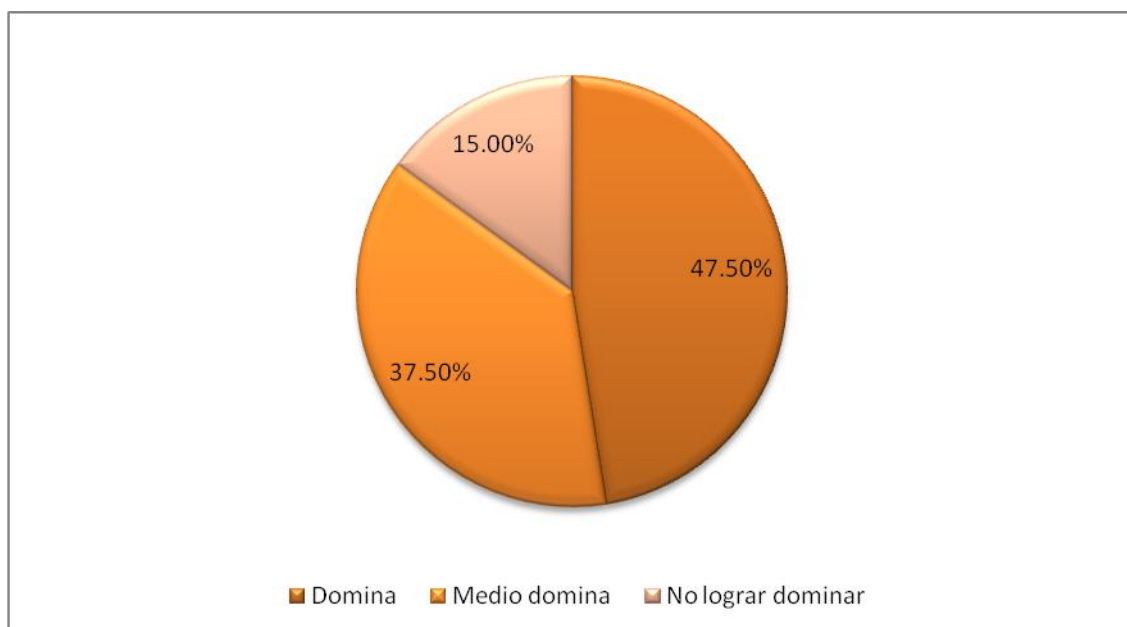
14. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Coordina).

Tabla 4.14 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden ser coordinados.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	19	47,50%
Medio domina	15	37,50%
No lograr dominar	6	15,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.14 Gráfica Circular indicando si los niños pueden coordinados.

Análisis: Según los datos obtenidos el 47.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de ser coordinados, mientras tanto el 37.50% a veces y el 15.00% no les gusta ser coordinados.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

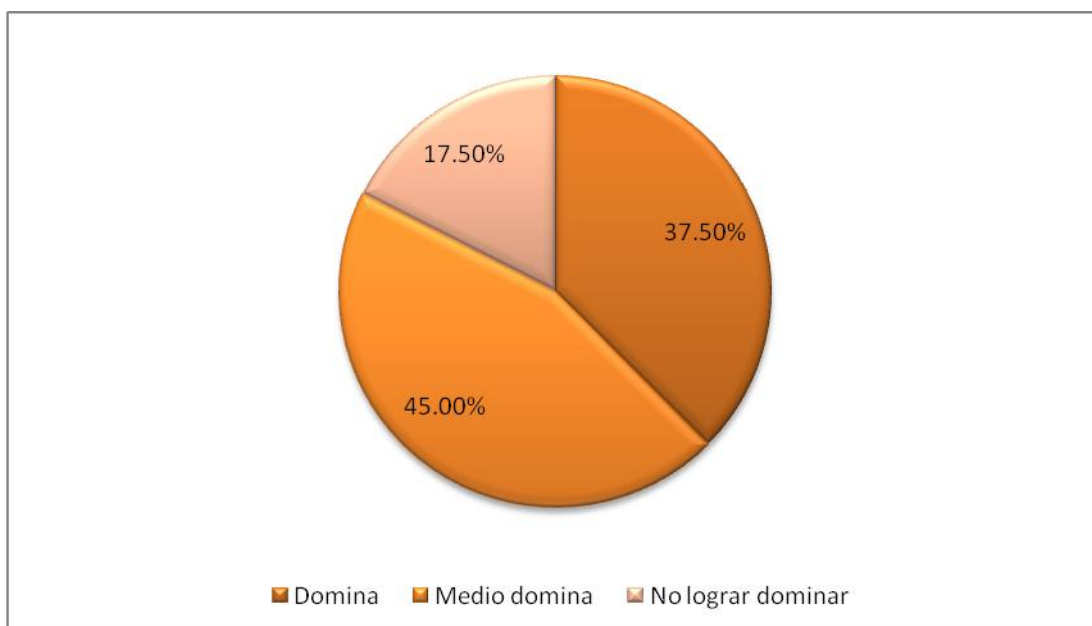
15. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña tiene (Lateralidad).

Tabla 4.15 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden lateralidad.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	15	37,50%
Medio domina	18	45,00%
No lograr dominar	7	17,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.15 Gráfica Circular indicando si los niños pueden lateralidad.

Análisis: Según los datos obtenidos el 45.00% de los niños y niñas si tienen la habilidad de cantar, mientras tanto el 37.50% a veces y el 17.50% no les gusta la lateralidad.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

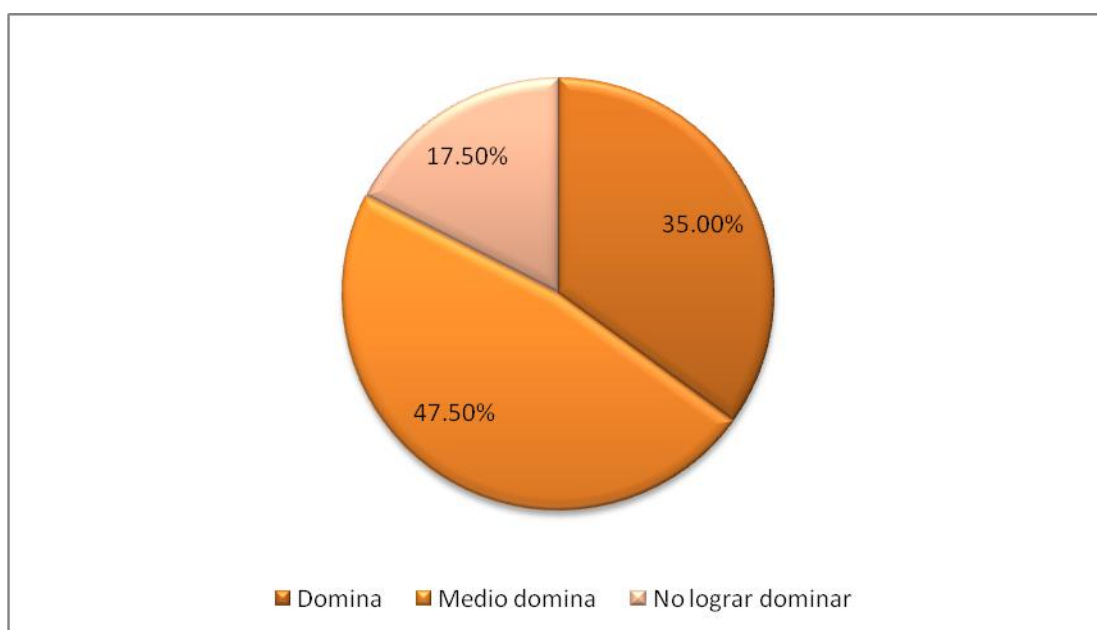
16. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña tiene (Equilibrio).

Tabla 4.16 Cuadro Estadístico indicando si los niños pueden mantener equilibrio.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	14	35,00%
Medio domina	19	47,50%
No lograr dominar	7	17,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.16 Grafica Circular indicando si los niños pueden mantener equilibrio.

Análisis: Según los datos obtenidos el 47.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de mantener el equilibrio, mientras tanto el 35.00% a veces y el 17.50% no les gusta mantener el equilibrio.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

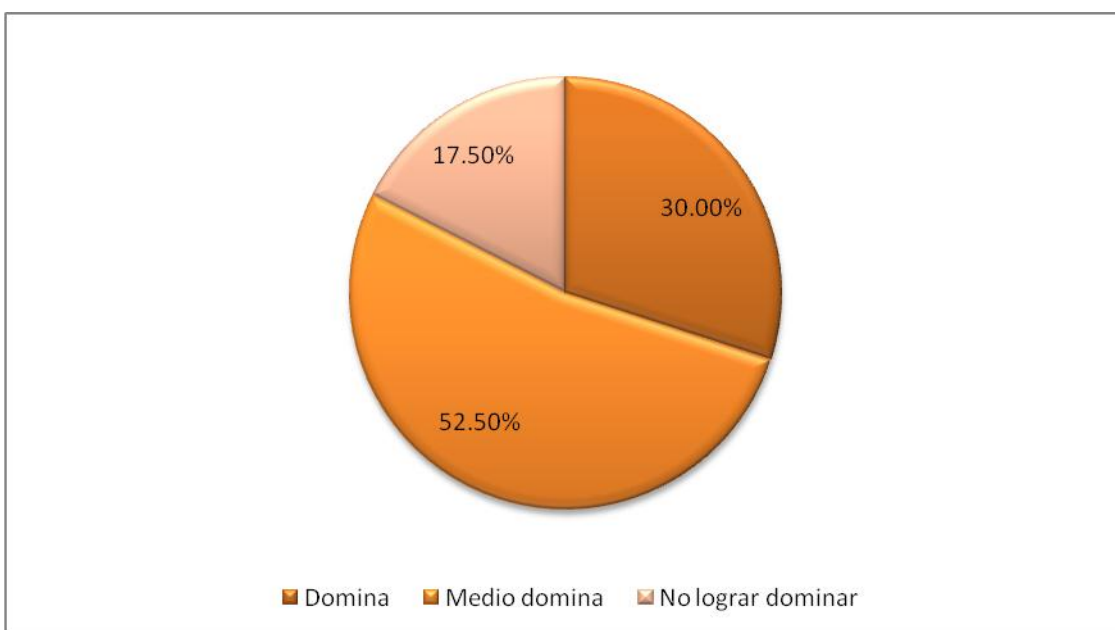
17. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña tiene (Creatividad).

Tabla 4.17 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan ser creativos.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	12	30,00%
Medio domina	21	52,50%
No lograr dominar	7	17,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.17 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan ser creativos.

Análisis: Según los datos obtenidos el 52.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de ser creativos, mientras tanto el 30.00% a veces y el 17.50% no les gusta ser creativos.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

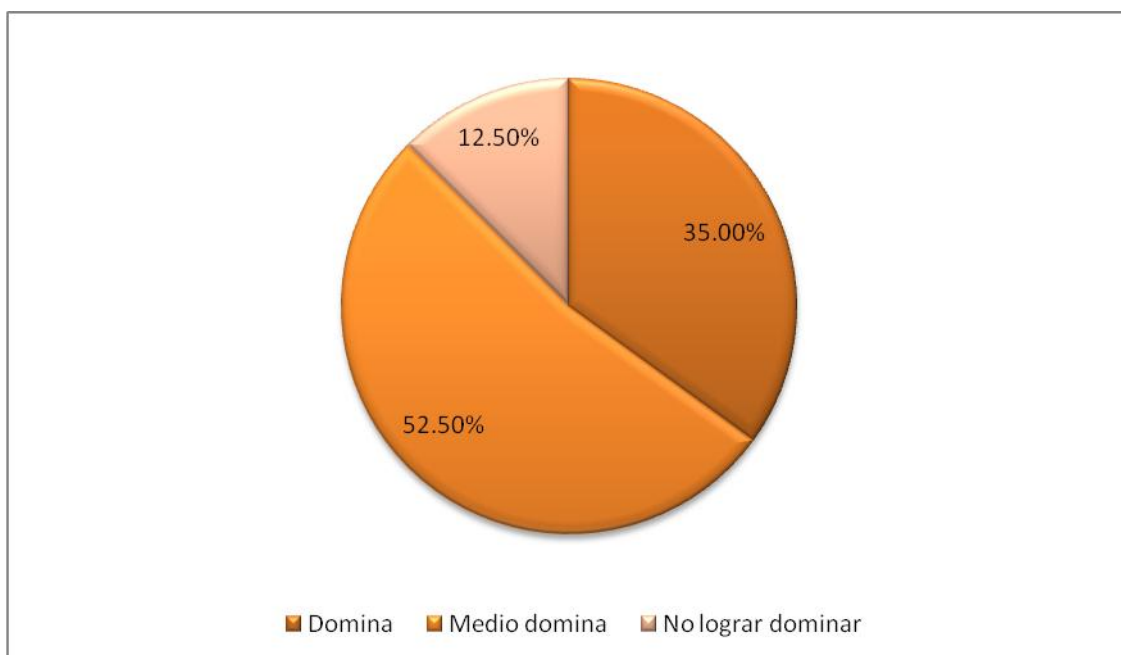
18. En la ficha de observación realizada el niño ó la niña (Sociabiliza).

Tabla 4.18 Cuadro Estadístico indicando si los niños les gustan sociabilizar con los demás.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Domina	14	35,00%
Medio domina	21	52,50%
No lograr dominar	5	12,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta de Observación a los niños y niñas del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.18 Gráfica Circular indicando si los niños les gustan socializar con los demás.

Análisis: Según los datos obtenidos el 52.50% de los niños y niñas si tienen la habilidad de socializar con los demás, mientras tanto el 35.00% a veces y el 12.50% no les gusta socializar con los demás.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

4.1.2. Encuestas dirigidas a los Padres de Familia

1. ¿Usted siente que la maestra crea un clima apropiado para que su hijo o hija pueda expresarse libremente jugando?

Tabla 4.19 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia ayudan a crear un clima apropiado para que su hijo/a pueda expresarse libremente jugando.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	0	0,00%
A menudo	13	32,50%
Rara vez	20	50,00%
Nunca	7	17,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.19 Gráfica Circular indicando si los padres de familia ayudan a crear un clima apropiado para que su hijo/a pueda expresarse libremente jugando.

Análisis: Según los datos obtenidos el 50% de los padres rara vez ayudan a crear un clima apropiado a sus hijos; el 32.50% a menudo, 17.5% Nunca.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia del INFA rara vez ayudan a crear un ambiente propicio para el desarrollo de sus hijos, el resto de padres de familia no tanto puesto que los niños realizar labores en sus casas y no le da tiempo al entretenimiento.

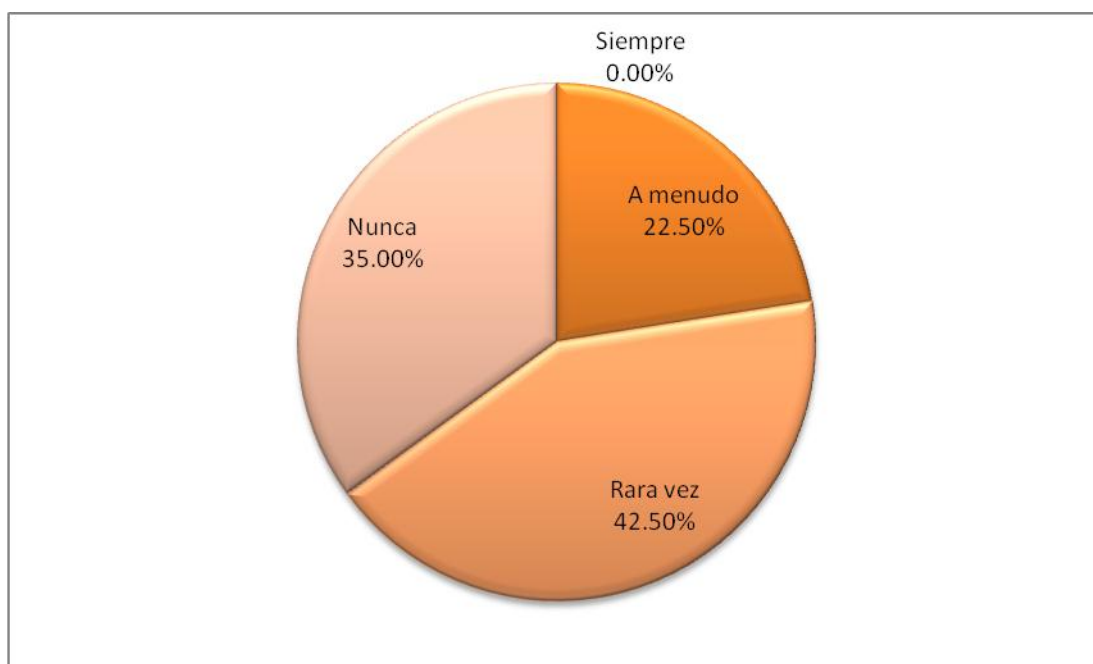
2. ¿La maestra ha permitido que los padres puedan participar en los juegos que realiza su hijo?

Tabla 4.20 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia participan en los juegos que realiza su hijo/a.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	0	0,00%
A menudo	9	22,50%
Rara vez	17	42,50%
Nunca	14	35,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.20 Gráfica Circular indicando si los padres de familia participan en los juegos que realiza su hijo/a.

Análisis: Según los datos obtenidos el 42.50% de los padres de familia rara vez participan en los juegos que realizan sus hijos, el 35% nunca, 22.50a menudo.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia rara vez participan en los juegos de los niños, pues hay que reconocer que son personas de escasos recursos económicos que se dedican a trabajar y a labores de casa y de campo.

3. ¿Cree que su hijo se expresa con total libertad en los juegos?

Tabla 4.21 Cuadro Estadístico indicando si creen los padres de familia que su hijo/a se expresa con total libertad en los juegos.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	24	60,00%
A menudo	11	27,50%
Rara vez	5	12,50%
Nunca	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.21 Gráfica Circular indicando si creen los padres de familia que su hijo/a se expresa con total libertad en los juegos.

Análisis: Según la encuesta realizada el 60% de los padres de familia a siempre creen que sus hijos expresan con total libertad en los juegos, el 27.50% a menudo y el 12.50% rara vez.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia siempre ven que sus hijos desarrollan libremente en los juegos que realizan, pues son participativos e hiperactivo.

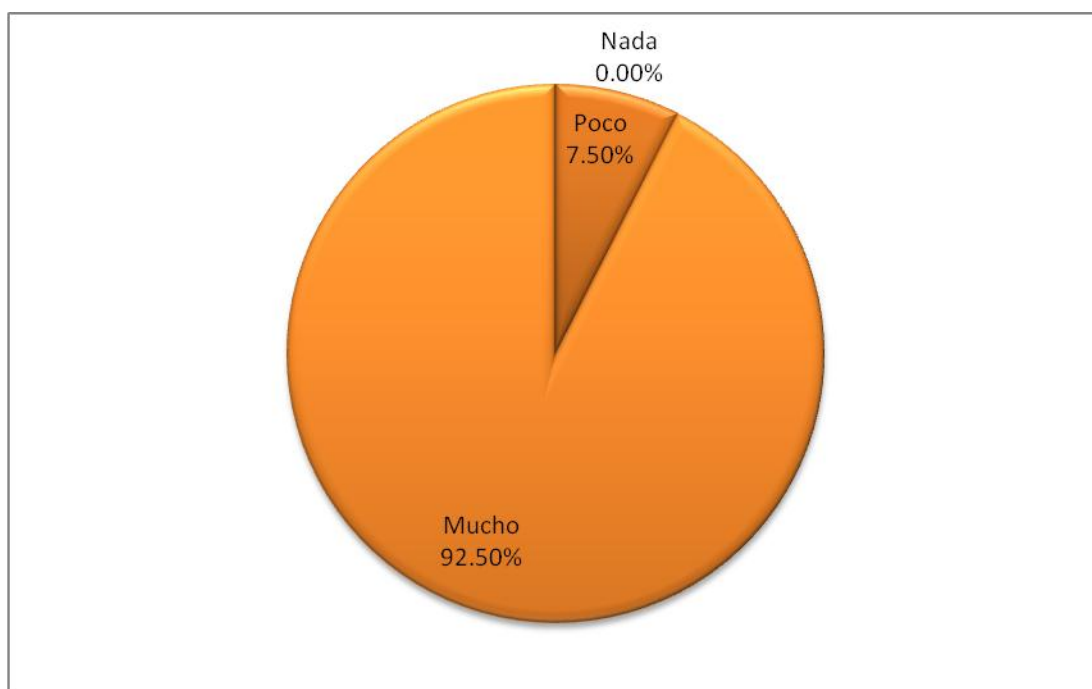
4. ¿Cree usted que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a?

Tabla 4.22 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia creen que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Poco	3	7,50%
Mucho	37	92,50%
Nada	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.22 Gráfica Circular indicando si los padres de familia creen que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a.

Análisis: Según los datos obtenidos el 92.50% creen que mucho les ayuda a sus hijos los juegos en la expresión corporal, el 7.50% poco.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la mayoría de los padres de familia ven una mejora en sus hijos en la expresión corporal de sus hijos e incluso les ayuda en la forma de expresarse con los demás personas.

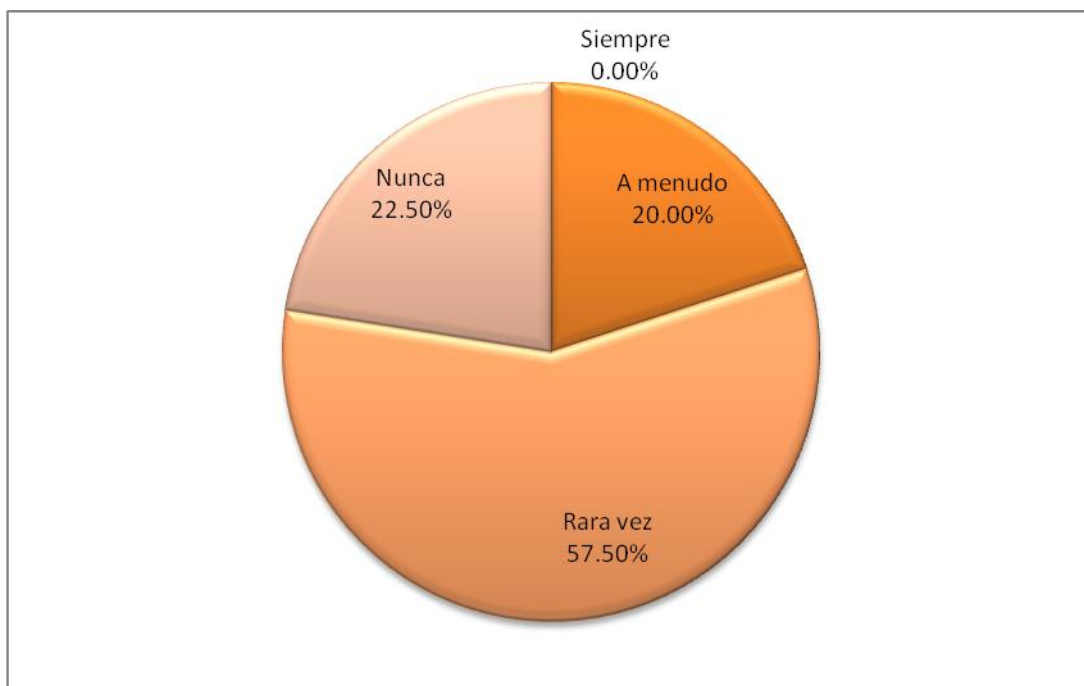
5. ¿Está usted atento a las expresiones corporales de su hijo/a?

Tabla 4.23 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia están atentos a las expresiones corporales de su hijo/a.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	0	0,00%
A menudo	8	20,00%
Rara vez	23	57,50%
Nunca	9	22,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.23 Gráfica Circular indicando si los padres de familia están atentos a las expresiones corporales de su hijo/a.

Análisis: Según los datos obtenidos el 57.50% rara vez está atento a las expresiones, el 22.50% a menudo, el 20% a menudo.

Interpretación: De acuerdo a la pregunta se llega a determinar que la gran parte de los padres de familia rara vez están atentos en las expresiones corporales de sus hijos, pero que están atentos a la educación familiar de sus hijos en que no aprendan mala costumbres.

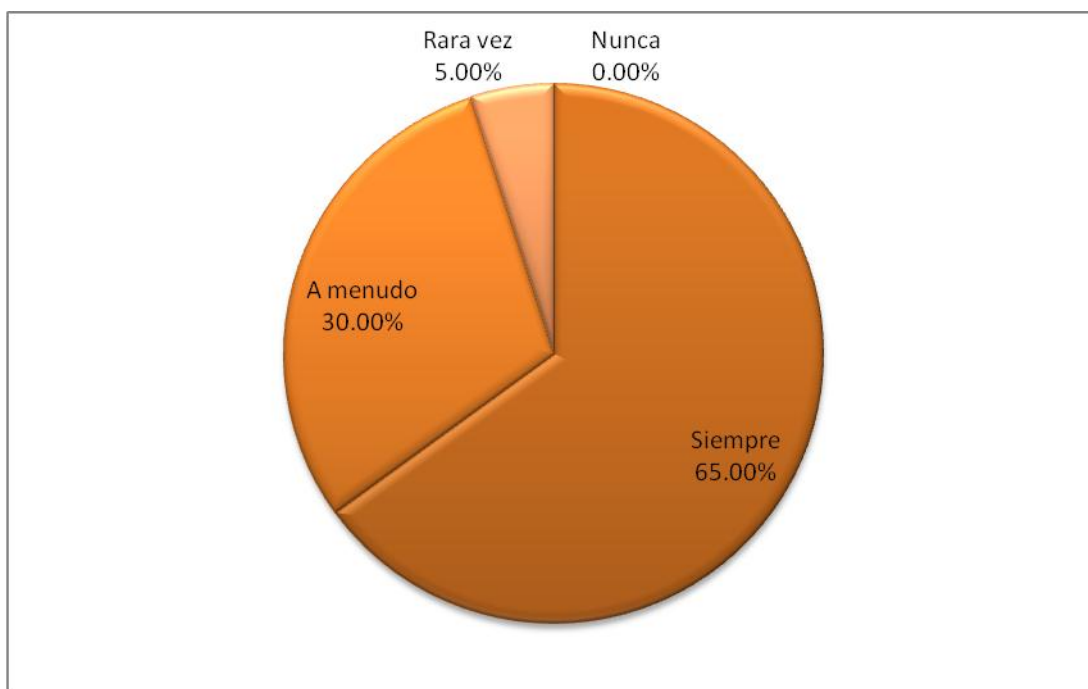
6. ¿Siente usted que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio?

Tabla 4.24 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	26	65,00%
A menudo	12	30,00%
Rara vez	2	5,00%
Nunca	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.24 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.

Análisis: Según los datos obtenidos el 65% siempre sienten que sus hijos se maneja normalmente en su espacio, el 30% a menudo, 5% rara vez.

Interpretación: De acuerdo a la respuesta de la mayoría de los padres de familia de la escuela sienten que su hijo maneja normalmente su espacio, seguramente a la limitación que le dan sus padres al momento de desarrollarse como ellos desean.

7. ¿Su hijo participa de actividades pedagógicas cada año?

Tabla 4.25 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia ven que su hijo/a participa de actividades pedagógicas cada año.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	0	0,00%
A menudo	0	0,00%
Rara vez	0	0,00%
Nunca	40	100,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.25 Gráfica Circular indicando si los padres de familia ven que su hijo/a participa de actividades pedagógicas cada año.

Análisis: Según los datos obtenidos el 100% nunca sienten los padres de familia participan de actividades pedagógicas cada año.

Interpretación: De acuerdo a la respuesta de la mayoría de los padres de familia de la escuela no dedican tiempo a sus hijos lo que perjudica en el proceso de aprendizaje.

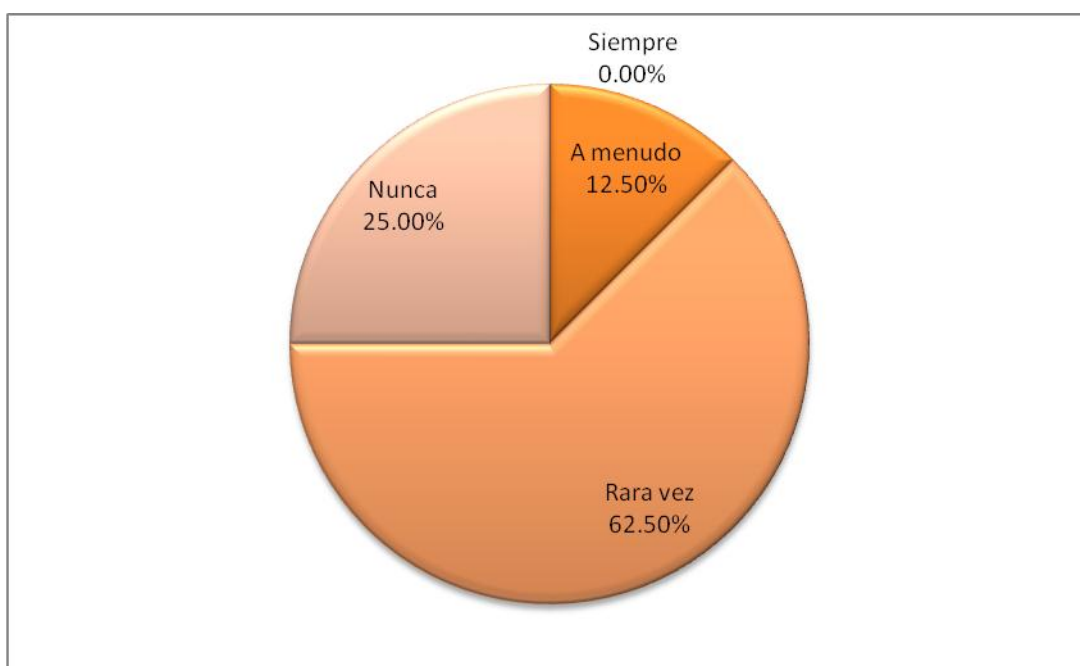
8. ¿Siente usted que su hijo/a es estimulado adecuadamente?

Tabla 4.26 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	0	0,00%
A menudo	5	12,50%
Rara vez	25	62,50%
Nunca	10	25,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.26 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente.

Análisis: Según los datos obtenidos el 62.50% rara vez sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente, el 25% nunca, 12.50% a menudo.

Interpretación: De acuerdo a la respuesta de la mayoría de los padres de familia de la escuela rara vez sienten que sus hijos son estimulados adecuadamente ya que no cuentan con muchas práctica de actividades lúdicas son varían y son casi las mismas de siempre.

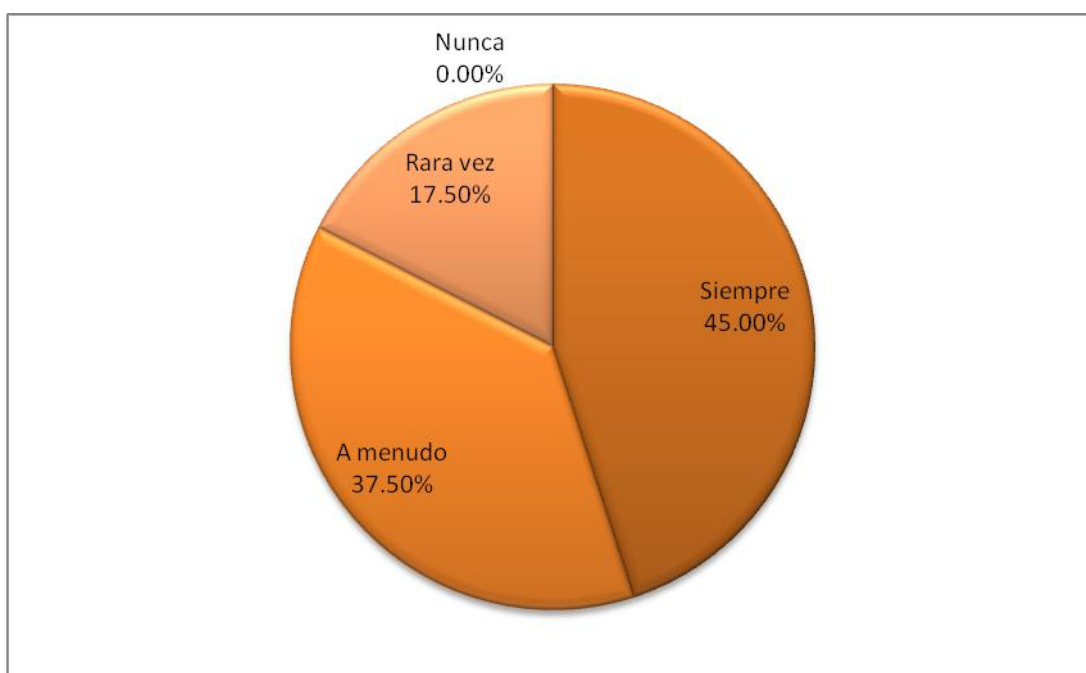
9. ¿Su hijo Baila coordinando los movimientos de su cuerpo?

Tabla 4.27 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	18	45,0%
A menudo	15	37,5%
Rara vez	7	17,5%
Nunca	0	0,0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.27 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio.

Análisis: Según los datos obtenidos el 45% siempre sienten que si hijos se maneja normalmente en su espacio, el 37.50% a menudo, 17.50% rara vez.

Interpretación: De acuerdo a la respuesta de la mayoría de los padres de familia de la escuela a menudo sus hijos sienten que su hijo maneja normalmente su espacio, seguramente a la limitación que le dan sus padres al momento de desarrollarse como ellos desean.

10. ¿Su hijo sigue el ritmo de la música?

Tabla 4.28 Cuadro Estadístico indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a sigue el ritmo de la música.

ALTERNATIVAS	RESULTADO	PORCENTAJE
Siempre	20	50,00%
A menudo	5	12,50%
Rara vez	10	25,00%
Nunca	5	12,50%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra



Fuente: Encuesta a los Padres de Familia del Instituto de la Niñez y La Familia - INFA

Elaborado por: Cobeña Mendieta Jessica Alexandra

Figura 4.28 Gráfica Circular indicando si los padres de familia sienten que su hijo/a sigue el ritmo de la música.

Análisis: Según los datos obtenidos el 58% a menudo sienten que si hijos se maneja normalmente en su espacio, el 32% siempre, 5% nunca, 5% rara vez.

Interpretación: De acuerdo a la respuesta de la mayoría de los padres de familia de la escuela a menudo sus hijos sienten que su hijo maneja normalmente su espacio, seguramente a la limitación que le dan sus padres al momento de desarrollarse como ellos desean.

4.1.3. Entrevista dirigidas a la Docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA

DATOS INTORMATIVOS:

NOMBRE: Mariana Enedina Pincay Zambrano

CARGO: Maestra (Estudiante de la Universidad Técnica de Babahoyo **UTB**)

Las siguientes preguntas están basadas en cuanto a la importancia de planificar, cómo son ejecutada, saber si la maestra tiene el conocimiento en cuánto a lo que son actividades lúdicas y expresión corporal, investigar si en realidad los niños son estimulados adecuadamente en sus movimientos corporales, si pueden tener dominio propio de su cuerpo, si la maestra les da la confianza necesaria para que ellos puedan expresarse libremente en su espacio, saber si se les facilita los recursos necesarios, si la maestra cuenta con conocimientos que tengan que ver con el cuerpo y sobre todo ver si la maestra está muy pendiente del desarrollo del niño.

1. Cree usted que es importante planificar.

RESPUESTA: Es importante porque a través de la planificación podemos dirigirnos y transmitir una buena metodología y es necesario tomar en cuenta las edades ya que las planificaciones deben ir acorde a la edad de los niños.

ANÁLISIS: La maestra manifiesta que es muy importante planificar, transmitir una buena metodología y tomar en cuenta las edades pero desde mi punto de vista personal, planificar es algo más que importante, porque cada planificación esta basada a un currículo para llevar a cabo el objetivo planteado que nos proponemos y así tener muy en cuenta en qué área queremos trabajar, qué es lo que vamos hacer y cómo lo vamos a ejecutar. Siempre debemos tener en cuenta estos puntos que están relacionados con la planificación para así no

sólo poder presentar como algo que le guste a la directora sino mas bien que nos llene a nosotras como maestra poder ejecutarla.

2. ¿Cuáles son los elementos que debe tener una planificación curricular?

RESPUESTA: Debemos de tomar en cuenta:

Motivación, orientación, ejecución ó vivencia y la evaluación

ANÁLISIS: La respuesta a la pregunta planteada es correcta, pero en la observación que se pudo apreciar en el momento que estaba evaluando a los niños la maestra pone mucho de su parte para que los niños puedan seguirle en lo planificado, pero a la maestra le falta darles un poco más de confianza a los niños para que ellos puedan seguir su ritmo, además trata en ocasiones de obligar a los niños que puedan hacer lo que ella ha propuesto, sin embargo los niños no pueden trabajar bajo presión de la maestra. Por lo que puede apreciar aún ella no logra dominar su grupo por falta de experiencia en trabajar con niños de 4 a 5 años de edad.

3. Ha planificado alguna vez el área de expresión corporal. ¿Coménteme qué fue lo que se desarrolló y qué experiencia tuvo?

RESPUESTA: Sí. En la motivación siempre sé realizar juegos que tengan que ver con el cuerpo, juegos que estén relacionados con movimientos, en ocasiones; no siempre, les pongo la grabadora con la canción del chu chu wa y es encanta, todos bailan y hacen los movimientos que pide la canción.

ANÁLISIS: Según la maestra dice que en el momento de la motivación solía realizar movimientos que estén relacionados con el

cuerpo, pero durante el tiempo en el que pude compartir con ella y los niños de su grupo no lo realizó, ni mucho menos en su planificación mencionaba algo que tenga que ver con movimientos corporales, los niños deben ser estimulados en cuando en expresión corporal, para ayudar en coordinación, lateralidad, equilibrio. Etc. Cada uno de estas características los niños de 4 a 5 años deben manejarlo a la perfección.

4. Proporciona los recursos necesarios y adecuados para el desarrollo corporal.

RESPUESTA: Por supuesto, en la institución, son pocos los recursos pero trato de desarrollar el área corporal, los recursos que utilizo son: las colchonetas, patio, jabas de colas, tizas, es todo en cuánto puedo utilizar; pero lo aprovecho.

ANÁLISIS: Dijo la maestra que utiliza los recursos que hay en la institución, pero que son muy pocos y que los aprovecha en cuánto puede. En realidad los recursos mencionados efectivamente existen, pero no son utilizados ni proporcionados de la manera correcta y adecuada a los niños de la edad de 4 a 5 años. En ocasiones quise utilizar dichos recursos para practicar expresión corporal con los niños, pero algunos de ellos en su mayoría estaban en mal estado, fuera de la entrevista me manifestó la maestra que puede adquirir estos recursos cada dos o tres semanas, ya que para poder ser utilizados tenía que esperar a que las diferentes aulas de clases lo desocupen y hasta eso en el patio realiza actividades improvisadas fuera de la planificación.

5. ¿Cómo ha visto usted el desarrollo de los niños y niñas en la expresión corporal?

RESPUESTA: Los niños día a día realizan nuevos movimientos corporales, claro: de acuerdo a la micro planificación que hacemos.

ANÁLISIS: La maestra manifiesta que los niños realizan movimientos corporales día a día, pero en realidad no lo hacen, los niños no realizan movimientos que tengan que ver con su cuerpo, pienso y creo que a la institución les hace falta un maestro de cultura física ó alguien que tenga conocimientos con movimientos corporales.

6. Ha sentido alguna vez que el niño ó la niña no ha querido ser partícipe de las actividades lúdicas ¿Por qué?

RESPUESTA: En muchas ocasiones nos pasa eso, los niños a veces no vienen de buen genio, tengo niños que no les gusta integrarse, también porque han pasado por problemas en el hogar, separación de padres ó maltrato en el hogar. Etc.

ANÁLISIS: En ocasiones hay niños que no les gusta integrarse, pero también hay veces que lo hacen, para que un niño pueda integrarse a alguna actividad lúdica depende mucho de la maestra, en una ocasión se pudo observar que el niño que no participaba de la actividad no era tomado en cuenta y más bien era mirado de mala manera por parte de la maestra porque el niño no desea ser partícipe de la actividad, es ahí cuando la maestra debe de hacer a que el niño se integre a lo que está proponiendo en ese momento.

7. ¿Qué medidas o cuál es las actitud que toma cuándo siente o ve que un niño o niña no se integra a las actividades corporales?

RESPUESTA: Lo que siempre sé hacer es que le niño sea mi acompañante, les digo a los demás niños que tienen un nuevo maestro.

Trato también de darle asignaciones, por ejemplo, que recoja los colchonetas, que me ayude ubicar las jabs de colas. Etc.

ANÁLISIS: La maestra dice que hace a que el niño pueda cumplir ciertos roles cuando en realidad no se integra, pero desde mi opinión no pude observar los roles que ella le asigna al niño, sino más bien trata de hacer a que el niño no sienta interés por lo que se está llevando a cabo, si se supone que una de las políticas de la institución es que los niños y niñas tengan un desarrollo integral infantil. En realidad no se está cumpliendo con esto.

8. ¿Qué tipo de relación tiene con los niños de su aula y cómo lo demuestra?

RESPUESTA: Más que su maestra, trato de darles amor, cariño, paciencia.

Me llevo bien con mis alumnos, ellos son muy apegados y cariñosos, siempre les demuestro afecto.

ANÁLISIS: Si bien es cierto cada maestra debe de brindarle todo el cariño, la paciencia y el amor a cada uno de los niños que tenemos en la aula, el amor que brindamos para todo el grupo debe de ser igual a todos, mas no por preferencia, esta puede ser porque un niño es más inteligente que otro, o porque un niño es mas disciplinado que otro, la maestra aparte del cariño que le brinda a sus alumnos también debería brindarle confianza.

9. ¿Cómo llama la atención en los niños para que puedan hacer ejercicios corporales?

RESPUESTA: Realizando la actividad con mucho entusiasmo, cantándoles, bailando, en fin; las parvularias nacimos para ser payasitas infantiles.

ANÁLISIS: Para llamar la atención en los niños, primeramente se les demuestra confianza y entusiasmo, de este modo los niños sienten el deseo de ser partícipes en las actividades escolares.

10. Siente que es de gran importancia estimular el desarrollo psicomotor de los niños ¿Por qué?

RESPUESTA: Es muy importante porque cada día se puede desarrollar habilidades y destrezas.

ANÁLISIS: Aparte de las habilidades y destrezas que se puede desarrollar en los niños, lo más importante es observar, evaluar el progreso que tiene cada niño en su desarrollo motor, cada uno de ellos tienen habilidades y destrezas diferente a los demás es por esto que siempre la maestra debe de facilitar material adecuado para estimular su área motora, bien sea esta fina o gruesa

11. En el momento de evaluar ¿Cree usted que es importante la evaluación en base al crecimiento de los niños ó en relación con el objetivo general?

RESPUESTA: Es importante la evaluación en base al crecimiento de los niños, porque podemos observar y evaluar su desarrollo.

ANÁLISIS: Las Evaluaciones que se hacen constantemente a cada niño debe de basarse mucho al crecimiento y desarrollo de cada uno, de la misma manera se los puede evaluar por grupo para poder

observar el progreso social que cada uno está llevando con cada niño de su clase.

12.¿Dentro de la institución han tenido Capacitación en expresión corporal? (opinión personal)

RESPUESTA: Sinceramente no. Pero me encantaría, para poder desenvolverme bien corporalmente en mi trabajo con los niños.

Lo que demuestro a los niños fue lo que aprendí en la universidad y con videos del internet que veo cada ves que planifico expresión corporal.

ANÁLISIS: Las capacitaciones es de suma importancia a los y las docentes de las diferentes instituciones, es necesario que el o la directora cada año capacite a sus maestros para que puedan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

4.1.4. Entrevista dirigida a la Docente del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA

DATOS INTORMATIVOS:

NOMBRE: Jazmín Peña Zamora.

CARGO: Directora pedagógica INFA.

En las preguntas que se realizaran a la dirección del INFA se verificara el interés, la capacitación y la aplicación en las planificaciones en general, también se tomaran en cuenta las políticas institucionales para la expresión corporal y las actividades lúdicas del Instituto de la Niñez y familia INFA del Cantón el Empalme Provincia del Guayas

1. ¿Coménteme acerca de su formación académica y experiencias?

RESPUESTA: Realicé mis estudios en la Universidad Técnica de Babahoyo, la materia que me gustaba era la de plástica porque aprendí hacer manualidades.

ANÁLISIS: En nivel superior de la directora es el esencial para aplicar la docencia en los niños y poder compartir sus talentos de plástica en ellos y así puedan dar sus primeros pasos en su desarrollo.

2. ¿Cuáles son las políticas de la institución para el desarrollo de los niños y niñas?

RESPUESTA: Que los niños y niñas tengan un desarrollo integral infantil.

ANÁLISIS: Se basa mucho en el complemento básico para que las aptitudes de los niños se llenen por completo aptitudes de acuerdo a la edad y desarrollo de cada niño

3. ¿Cómo ve usted las planificaciones propuestas por parte de las maestras?

RESPUESTA: Son buenas porque están basadas a una guía que les facilitamos y ellas planifican según el área.

ANÁLISIS: Se ve que se centran en cada proceso específico que quieren desarrollar en los niños para cumplir en el desarrollo y conocimiento de acuerdo a cada habilidad y destreza de cada niño de cada área.

4. Las planificaciones cuentan con los elementos necesarios, puede mencionarme algunos de éstos elementos.

RESPUESTA: Motivación, actividad, ejecución, control y observación.

ANÁLISIS: La respuesta dada a la pregunta es favorable, ya que los elementos básicos que se pueden utilizar en la planificación son: Motivación, actividad, ejecución, control y observación.

5. Las maestras reciben cursos de expresión corporal ¿Cada qué tiempo y cómo lo desarrollan? ¿De qué manera la institución las apoya?

RESPUESTA: En realidad no se les da ningún tipo de capacitación.

ANÁLISIS: Por la falta de capacitación se ve el déficit de enseñanza para el desarrollo de los niños ya que sin la capacitación constante la enseñanza y los métodos a aplicarse son rutinarios y fuera de enfoque.

6. ¿Las actividades que se planifican en dónde se manifiestan y cómo se desarrolla?

RESPUESTA: Se las realiza dentro del aula y en el patio, ya que no contamos con un salón de expresión corporal, las maestras lo desarrollan con motivación para luego ejecutar la propuesta.

ANÁLISIS: El espacio es importante para despertar la creatividad de los niños y el interés por descubrir nuevas cosas, pero de acuerdo a los recursos se ve que si se puede aplicar diferentes actividades para ayudar a los niños

7. ¿Cuál es el desempeño docente en cuanto al manejo de la expresión corporal?

RESPUESTA: Es bueno, ya que cada una de nosotras lo demostramos con lo que hemos aprendido en la universidad, además ellas se ayudan con el internet para otras actividades.

ANÁLISIS: Las maestras emplean la tecnología para aprender en ciertas actividades un mejor desempeño y aplicar con sus niños de acuerdo a la cultura actual o a los avances actuales y programas que han evolucionado para el desarrollo del niño.

8. ¿Cuál es su opinión en cuanto a la planificación micro curricular en expresión corporal?

RESPUESTA: Es bueno ya que las maestras tratan de dar lo mejor de sí, a pesar de no ser capacitadas y sólo contamos con lo aprendido en la Universidad y videos en youtube.

ANÁLISIS: A pesar de la distancia o del lugar geográfico la Directora ha incentivado a seguir preparando a sus maestras con nuevas técnicas en las cuales se encuentran en páginas de internet, por lo que no esperan que llegue la instrucción sino que buscan la manera que este a su alcance para ser instruidas.

9. Han hecho alguna actividad ó salida pedagógica para estimular el desarrollo corporal de los niños y niñas y ¿Qué experiencia han tenido?

RESPUESTA: Salida pedagógica no. Pero actividad sí.

La actividad que se suele hacer es de baile que ha sido satisfactoria además a los padres de familia les encanta ver a sus hijos bailando.

ANÁLISIS: Una de las formas en que los niños pueden estimularse es conociendo las culturas de bailes y así pueden desarrollar talentos especiales de cada niño en que ayudar a su formación física y a sus gustos de baile desde temprana edad, aunque necesita estar mas interactuando en actividades de salidas pedagógicas para que su crecimiento mental pueda avanzar.

4.2. Análisis General de los Resultados

La investigación reveló que existe un cierto nivel de desactualización en Actividades Lúdicas por parte de las maestras, esto ha provocado ciertos retrasos en el aprendizaje de los niños especialmente en la expresión corporal.

Se ha denotado además una falta de capacitación permanente de los docentes en actividades lúdicas y su papel positivo en la motivación de los niños para desarrollar habilidades y destrezas

En la escuela no disponen de suficiente material didáctico para realizar la actividad lúdica con los niños y niñas. La mayoría de los encuestados no tienen conocimiento de las actividades lúdicas que realizan sus hijos en el aula esto dificulta en su mayoría el aprendizaje; mientras otro grupo la desconocen o no saben nada.

Según los encuestados de este ítems manifiestan que no proporcionan material didáctico para que su hijo trabaje la actividad lúdica para desarrollar su expresión corporal durante las jornadas de clases, mientras que un pequeño porcentaje si contribuye, porque se conforman solo con enviar a sus niños y niñas a la escuela y se olvidan de las necesidades que tiene sus hijos en el aula también puede ser por la situación económica; Por lo que considero que la actividad lúdica es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Luego con el desarrollo de mis propuesta logré que estos niños puedas expresarse fluidamente en los juegos realizados sin dar cabida a cohibirse ni avergonzarse puesto que se brindaba toda la confianza que ellos necesitaban al mismo tiempo que desarrollaban su creatividad logrando así expresarse gestual y también corporalmente, así esto va a servir para la adquisición de aprendizajes significativos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- 1.** La maestra del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme utiliza en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.

- 2.** La mayoría de niños y niñas del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme no han desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensorial motriz y la expresión gestual.

- 3.** La limitada actividad lúdica incide negativamente en el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas.

5.2. Recomendaciones

- 1.** Promover la utilización de diversas actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas.
- 2.** Capacitar a las maestras en técnicas para el desarrollo de la expresión corporal en los niños.
- 3.** Ayudar a crear un ambiente propicio para que los niños y niñas pueden expresarse libremente.
- 4.** Aplicar constantemente la guía de actividades lúdicas para niños y niñas del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme ayudando a fortalecer la expresión corporal continuamente.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Tema

Guía Didáctica sobre Actividades Lúdicas dirigida a las maestras para fortalecer la Expresión Corporal de los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme, Provincia del Guayas, Año lectivo 2013.

6.2. Introducción

Entre las múltiples capacidades que tiene y ha desarrollado el ser humano, está la actividad lúdica la misma que a través de un proceso permanente de desenvolvimiento y utilización de los elementos de la naturaleza han dado lugar a que nuevo elementos se generan al avance científico, tecnológico, cultural, cuyo final es imprescindible.

Es necesario que busquemos los caminos adecuados para que sus integrantes contribuyan al desarrollo humano, por medio del pensamiento creativo y trabajo productivo, uno de estos es la educación, puesto que su objetivo es lograr el desarrollo armónico e integral de la persona contando para ello las suficientes posibilidades capaces de contribuir y favorecer en los educandos.

En esta época donde los avances de la ciencia y la tecnología, la aplicación de las actividades lúdicas pueden ser la excepción tomando en cuenta que es importante dentro del sistema educativo, como a nivel social por lo que se considera que es la base para el desarrollo de enseñanza- aprendizaje y así obtener aprendizajes significativos en los niños y niñas de la escuela, los procesos científicos se innovan frecuentemente y los Docentes no deben quedar fuera de ellos. Se recomienda que ante estos cambios, no solo se

deben cumplir con este trabajo o alcanzar el objetivo, trazado de acuerdo a los contenidos programados establecidos para el año escolar, sino también extenderse hasta donde la comunidad educativa y su campo de acción lo permita.

La investigación ha revelado que existe un cierto nivel de desactualización en Actividades Lúdicas por parte de las maestras, esto ha provocado ciertos retrasos en el aprendizaje de los niños especialmente en la expresión corporal.

Se ha denotado además una falta de capacitación permanente de los docentes en actividades lúdicas y su papel positivo en la motivación de los niños para desarrollar habilidades y destrezas.

6.3. Justificación

La propuesta es necesaria por cuanto se requiere que las maestras se actualicen en Actividades Lúdicas; porque los niños requieren potencializar su expresión corporal y por lo tanto se demanda la aplicación de una guía para profundizar las actividades lúdicas que utilicen las maestras.

La actualización permanente de las maestras y maestros es una política fundamental en la Institución Educativa por lo tanto la propuesta es factible de desarrollarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución.

La factibilidad socio-cultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores más actualizados con mejores conocimientos por cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niños y niñas.

6.4. Objetivos

6.4.1. General

- Elaborar una Guía Didáctica sobre Actividades Lúdicas dirigida a las maestras para fortalecer la Expresión Corporal de los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme, Provincia del Guayas, Año lectivo 2013.

6.4.2. Específicos

- Diseñar la guía didáctica sobre actividades lúdicas.
- Aplicar la guía didáctica sobre actividades lúdicas.
- Promover la aplicación de estas estrategias por parte de la docente apoyada por padres y madres de familia.
- Fomentar el interés de los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme con la aplicación de los juegos didácticos.
- Motivar al docente para que dé prioridad en la aplicación didáctica las actividades lúdicas.

6.5. Fundamentación

Esta guía se fundamenta en el propósito de ofrecer al maestro/a un medio auxiliar que le ayude a desarrollar un programa de las **actividades lúdicas**, enfocado primordialmente al objetivo básico del mismo: el desarrollo armónico del niño o niña.

6.6. Descripción de la Guía

La Guía didáctica contiene las principales actividades lúdicas para que los docentes usen de ellas y la apliquen para el fortalecimiento de la Expresión Corporal de los niños y niñas entre 4 y 5 años del Instituto de la Niñez y la Familia - INFA del cantón El Empalme. Una vez realizada esta breve descripción ponemos a su consideración la propuesta de guía didáctica.

6.7. Desarrollo de la Propuesta

JUEGOS LÚDICOS

Juego Nº 1

TEMA: “El rey del silencio”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Favorecer el desarrollo de la expresión corporal.

CONTENIDO: En este juego todos permanecen en silencio y sin hacer ningún ruido. Todo se hace por señas, uno de los participantes que será el Rey del Silencio sale al frente, mirando al resto del grupo selecciona a uno para que vaya a donde está él. Deberá llamarlo usando sólo señas, gestos o mueca; no puede hablar.

El niño al que está llamando debe ponerse de pie sin hacer ni un solo ruido, caminar despacio y llegar adelante, hacerle una venia al rey y girar hasta mirar al grupo. Si a todos les parece que lo hizo bien, asienten con la cabeza y se convierte en el nuevo rey. Si les pareció que hizo ruido o habló, dicen que no con la cabeza eso significa que debe regresar a su sitio y se elige otro rey.

Uno tras otro van pasando todos los participantes, convirtiéndose en reyes o reinas.

ACTIVIDADES: Todos hacen un círculo el niño que hace de Rey del silencio se coloca en el centro y empieza a llamar uno por uno a todos los participantes.



Fuente: Google imágenes.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

Juego N° 2

TEMA: “A mover el Cuerpo”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Enriquecer los movimientos corporales.

CONTENIDO: Se lleva a los niños a un lugar amplio donde tengan suficiente espacio para moverse, y se les dice: “Vamos a movernos usando todo nuestro cuerpo. Cada uno por turno va a decir que hacer y todos lo hacemos como más nos guste,”

Por ejemplo pueden hacer estos movimientos:

- Subir y bajar los brazos.
- Levantar una pierna doblando una rodilla y después la otra.
- Sentarse en el piso y estirar las manos hasta tocar los pies.
- Echarse de espaldas levantar las piernas y mover los pies.
- Para terminar se realiza una práctica de relajación echados boca arriba.

ACTIVIDADES: Todos los participantes se colocan haciendo una circunferencia la maestra se coloca en el centro y ella empieza haciendo los movimientos, y luego los niños y niñas lo repiten.



Fuente: Google imágenes.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

Juego N° 3

TEMA: “Los disfraces”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Afianzar la expresión corporal y el juego simbólico.

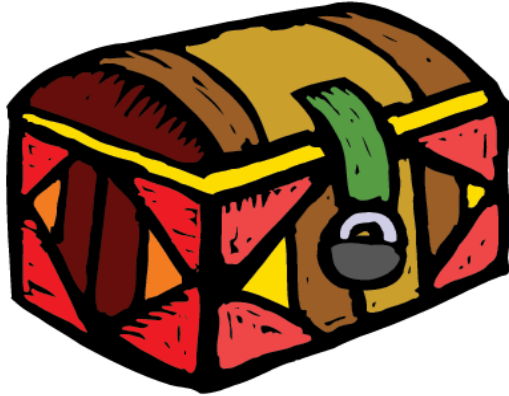
CONTENIDO: En un pequeño baúl, o en una caja grande de cartón forrada con papeles de colores coloca todo lo que pueda servir para que los niños se disfracen y representen distintos papeles.

A esta edad les encanta disfrazarse y su imaginación ilimitada les permite crear nuevos personajes o representar algunos conocidos.

Felicítalos por sus disfraces y motívalos a expresarse como si fueran sus personajes, creando un pequeño diálogo, un baile.

ACTIVIDADES: Se indica a los niños que en el baúl hay un poco de disfraces y se les invita a que cada uno tome el que le guste, ponemos un CD de músicaailable y todos los niños empiezan a bailar representando

distintos papeles.



Fuente: Google imágenes.



Fuente: Google imágenes.

RECURSOS: Grabadora, CDS, disfraces.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

Juego N° 4

TEMA: “¿Quién soy?”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Favorecer el lenguaje gestual.

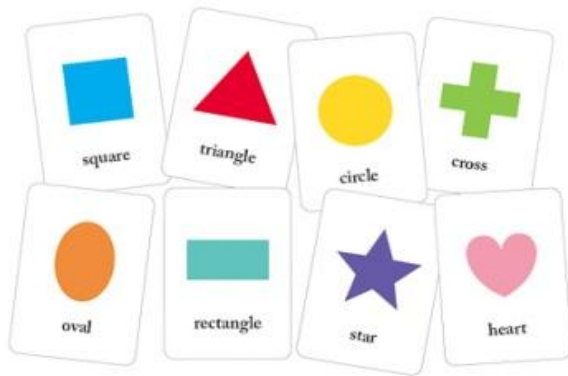
CONTENIDO: Se prepara con anticipación unas tarjetas de cartulina con dibujos o figuras de personas animales y medios de transporte.

Se baraja las tarjetas y se las coloca boca abajo en una mesa.

El niño toma una tarjeta observa la figura sin que los demás la vean e imita el movimiento o comportamiento de la figura para que adivinen qué es.

El que adivine será el siguiente participante.

ACTIVIDADES: Todos se colocan formando un semi círculo la maestra llama al frente a un niño para que participe, le entrega una tarjeta y el niño observa la figura tiene que imitar el movimiento o comportamiento de la figura el resto de niños deben adivinar que es.



Fuente: Google imágenes.



Fuente: Google imágenes.

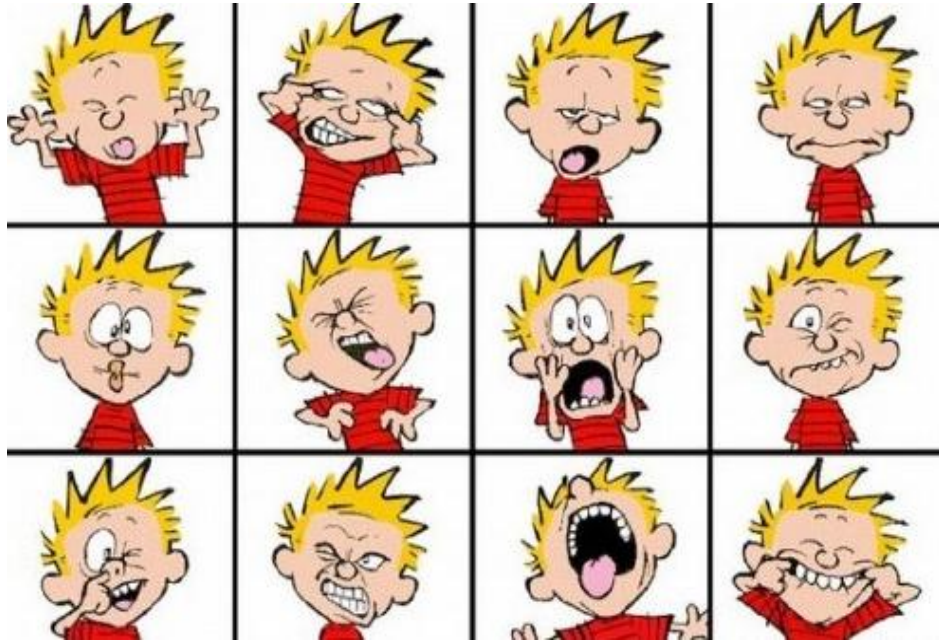
RECURSOS: Tarjetas con figuras.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

Juego N° 5

TEMA: "Haciendo muecas"



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Enriquecer el dominio de gestos.

CONTENIDO:

- Todos los participantes se ponen con las manos cogidas a la espalda y con la cara mirando al cielo.
- Cuando están en esa posición se les pone una galleta en la frente y se da la señal para comenzar.
- Haciendo gestos con la cara deberán intentar hacer llegar la galleta a su boca.
- El primero en conseguir morder la galleta será el vencedor.

ACTIVIDADES: La maestra coloca a los niños en parejas uno frente al otro con las manos hacia atrás y con la mirada hacia arriba, luego coloca una galleta en la frente de cada participante y le indica que debe conseguir que la galleta llegue a la boca sin ayuda de las manos sólo haciendo muecas, el primero que logre conseguirlo será el vencedor.

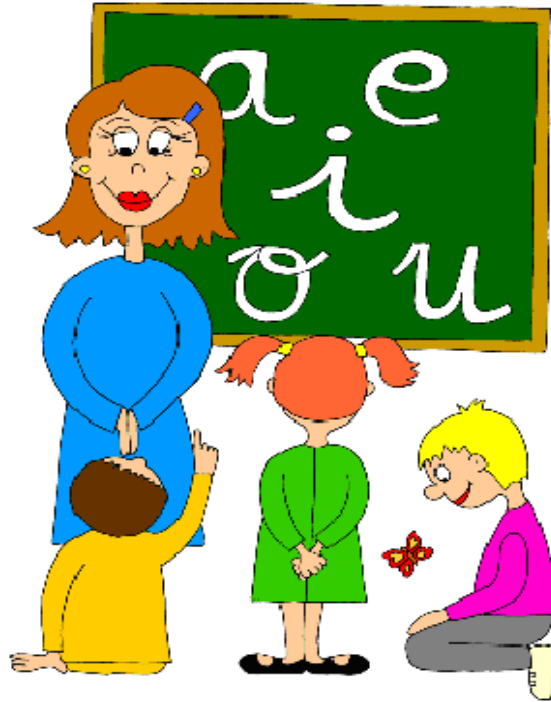
RECURSOS: Galletas.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Ejercitación.

Juego N° 6

TEMA: “Hablando en silencio”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Desarrollar la expresión mediante gestos y señas.

CONTENIDO:

- Primero se le dice al niño que durante un tiempo determinado van a jugar hacerse entender sin hablar.
- Empieza primero “diciéndole”, mediante señas y gestos que te pase algo o que salga a bailar a bailar con un compañero.
- Luego, será su turno de hacerte entender a ti, mediante señas, lo que te está tratando de decir.

ACTIVIDADES:

Todos los niños se colocan sentados haciendo un semi círculo la maestra explica que van a jugar haciendo señas, entonces la maestra señala a un niño y mediante gestos y señales le indica alguna acción que debe hacer, el niño debe adivinar lo que le quiere decir la maestra; si adivina se cambian los papeles ahora la maestra debe adivinar lo que el niño le quiere decir.



Fuente: Google imágenes.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación

Juego N° 7

TEMA: “Pisar globos”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Fortalecer la coordinación psicomotriz.

CONTENIDO:

- Cada jugador recibe un globo, lo infla y se ata al tobillo.
- A una señal todos intentan reventar de un pisotón los globos de los demás al mismo tiempo que tratan de salvar el propio.
- Los jugadores que se quedan sin globo se retiran del juego.

ACTIVIDADES:

La maestra entrega un globo a cada niño para que lo infle luego le da un pedazo de hilo de tejer a cada uno para que amarre al globo y a su vez lo ate a su tobillo a la señal de la maestra los niños deben tratar de reventar el

globo del otro participante teniendo cuidado de que no le revienten el suyo; el niño que se queda sin globo se retira del juego.



Fuente: Google imágenes.

RECURSOS: Globos, hilo.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Ejercitación.

Juego N° 8

TEMA: "El mercado"



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Favorecer el desarrollo de la expresión gestual.

CONTENIDO:

- Con una tiza se marca en el suelo una zona circular de unos dos metros de largo en el suelo.
- Un jugador hace de vendedor y expone los objetos dentro de la zona marcada previamente. Hecho esto, se sienta en el centro.
- Los demás jugadores hacen de ladrones e intentarán sustraer los objetos al tendero.
- El tendero tiene que proteger su mercadería de cualquier manera,

llamando a la policía, pidiendo ayuda, etc.

ACTIVIDADES: La maestra con ayuda de una tiza hace un círculo en el piso coloca dentro de este muchos objetos, da las indicaciones de que este será el mercado e invita a un niño a que haga de vendedor y tres niños van hacer de ladrones al niño que hace de vendedor le coloca dentro del círculo y los demás fuera del mismo, la maestra recomienda al vendedor que cuide los objetos de los ladrones por lo que debe pedir ayuda de cualquier manera tiene que impedir que se le lleven los objetos; así mismo los ladrones tiene que lograr que el vendedor se distraiga para que le puedan quitar la mercadería.



Fuente: Google imágenes.

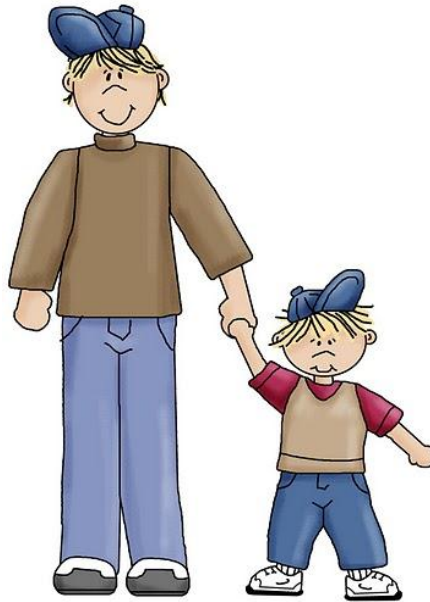
RECURSOS: Diferentes juguetes, objetos, tiza.

RESPONSABLE: Investigadora

EVALUACIÓN: Observación.

Juego Nº 9

TEMA: “¿Mi padre es?”



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Enriquecer la expresión gestual.

CONTENIDO: Se pone a los niños formando un círculo y el primero dice en voz alta por ejemplo “mi padre es herrero” y “hace así” mientras hace gestos como si picara con un martillo sobre un yunque.

- Todos los jugadores imitan el gesto, y pasa el turno al siguiente.
- El siguiente jugador dice “su padre es herrero y hace así” mientras todos imitan el movimiento, y luego añade “mi madre es enfermera y hace así” y simula poner una inyección.
- Todos imitan el nuevo movimiento y pasa el turno al siguiente, quien deberá repetir las profesiones y los gestos de los anteriores y añadir un oficio más a la lista.

ACTIVIDADES: Los niños se colocan formando un círculo la maestra indica que ella primero va a empezar el juego y tiene que hacer lo que ella haga, entonces dice mi padre es herrero y hace así entonces empieza hacer gestos como si estuviera picando con el martillo todos los niños deben imitarla, luego le corresponde al niño que está a la derecha de la maestra así mismo empieza diciendo mi padre es herrero y hace así, y luego tiene que añadir mi padre es enfermero y hace así y simula que está poniendo una inyección; todos los niños imitan el movimiento y luego pasa al siguiente quien debe repetir lo que hicieron sus compañeros y agregar otra profesión a la lista.



Fuente: Google imágenes.



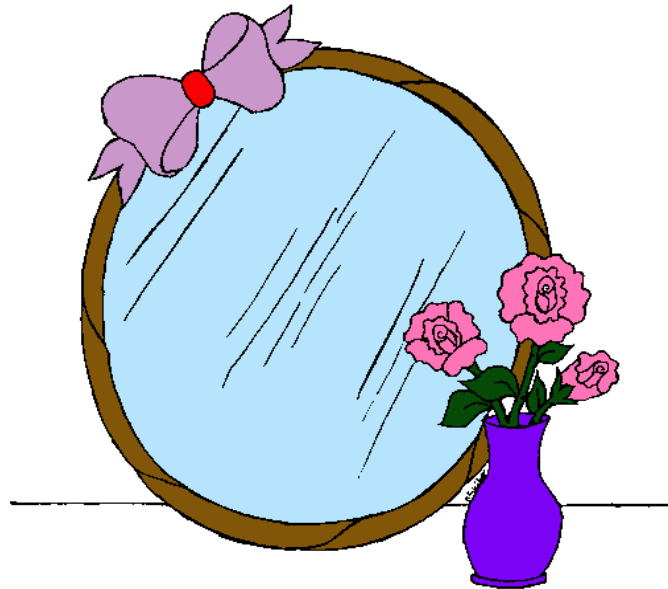
Fuente: Google imágenes.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

Juego N° 10

TEMA: "El espejo"



Fuente: Google imágenes.

OBJETIVO: Potencializar la expresión por medio de gestos.

CONTENIDO:

- Se ponen los participantes por parejas, cara a cara, formando dos filas.
- A una señal, los jugadores de una de las filas comienza a gesticular y a hacer movimientos. Los de la otra fila deberán imitar a su pareja lo mejor posible, como si les serviría de espejo. Está prohibido reírse a menos que lo haga el jugador imitado.
- Pasado un minuto, se intercambian los papeles, es decir, el jugador reflejado pasa a ser el reflejo.

ACTIVIDADES:

La maestra indica a los participantes que se coloquen en parejas cara a cara luego explica a los que están a la derecha de ella que van hacer señales, movimientos que ellos deseen y los que están a la izquierda van hacer el papel de espejos es decir tiene que imitar exactamente lo que hacen sus compañeros sin reírse a menos que los otros se rían; luego de un minuto se cambian los papeles.



Fuente: Google imágenes.

RESPONSABLE: Investigadora.

EVALUACIÓN: Observación.

JUEGOS DE INTERACCIÓN

Juego N° 1

Título: “Las marionetas”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: La Sala de clases.

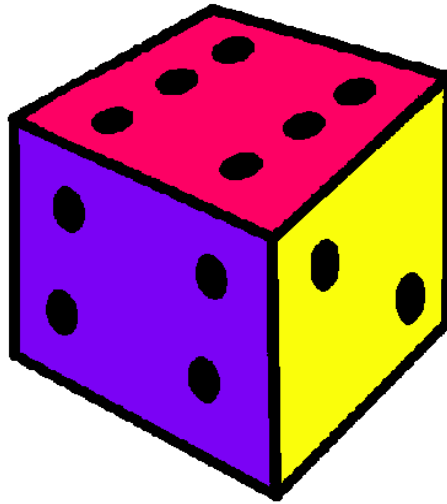
Objetivo: Interactuar con sus compañeros.

Descripción:

Se les explicara que uno de los dos va a ser un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras que su compañero irá, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que él quiera, hasta lograr levantarlo, después le dará ordenes que la marioneta deberá hacer.

Juego N° 2

Título: “El dado loco.”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio libre de obstáculos.

Materiales: Tizas de colores, cajas grandes forradas de colores (cada una con un color distinto)

Objetivos: Que se logren reconocer, los colores, controlar el espacio exterior, valoricen la colaboración y ayuda de los participantes, que conforman un equipo, y la habilidad de correr.

Descripción: Se marca en el espacio físico cuatro cuadrados en los extremos de éste y un cuadrado central. La educadora forma cinco grupos de igual cantidad de niños y niñas, los cuales tienen un color y un refugio al que deben correr. Todos los niños y niñas deben estar en el cuadrado central atentos a la caída del dado. La educadora arroja el dado y según el color que quede el dado, los niños y niñas corren a su refugio; quedando en el centro los del color del dado, quienes serán los encargados de arrojar el dado la siguiente vez. Se suman puntos al equipo que llega primero.



Fuente: Google imágenes.

Variantes: Lo importante es que lo realicen varias veces para el desarrollo de la polivalencia motriz.

Juego N° 3

Título: ¿De quién es esa carcajada?



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio o un salón libre de obstáculos.

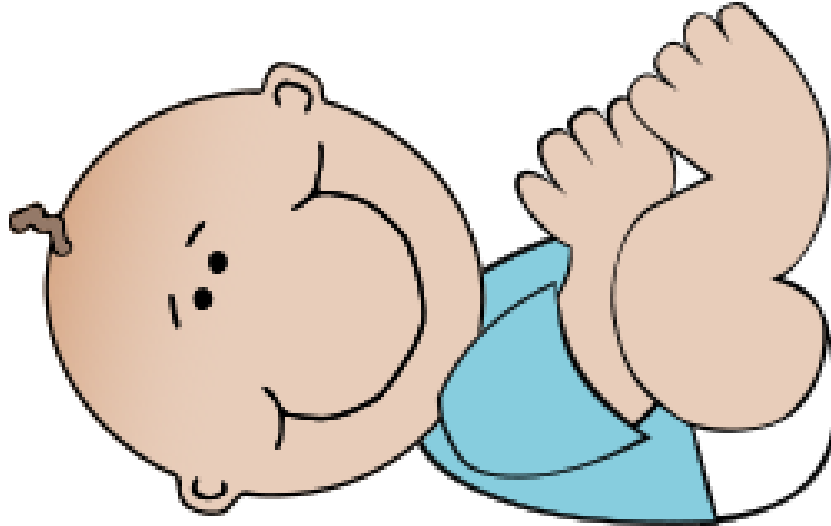
Materiales: Un pañuelo oscuro.

Objetivos: Que logren, identificar las risas de los compañeros por su timbre de voz, discriminando auditivamente. Que se busquen similitudes y diferencias entre la duración, tono, estilo, fuerza de la risa de los niños y niñas.

Descripción: Los niños y niñas se sientan en ronda, en el medio se sienta uno y se le tapan los ojos con un pañuelo y la educadora con en silencio señala a cualquier compañero o compañera que se empieza a reír a carcajadas y de esta forma el niños o niña que está en el medio adivina el nombre de su compañero o compañera que se está riendo. Luego se cambia el lugar por el nombre del niño o niña que se ha reído.

Juego N° 4

Título: “Descubriendo mis pies”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Salón grande o gimnasio.

Materiales: Música infantil, radio.

Objetivos: Lograr observar, distinguir, explorar y comprobar forma, textura, temperatura y movimientos de pie propios y del otro. Lograr variedad de movimientos y el reconocimiento de similitudes y diferencias con sus compañeros.

Descripción: Los niños y niñas se agrupan en tríos, se sacan el calzado y sus calcetines y los dejan a un lado. Cada niño y niña mira y reconoce sus pies y piernas, luego toca partes duras, huesos y músculos, pies y textura, temperatura y tamaño; hacen lo mismo con sus compañeros de trío. Todos cuentan que lugares o cosas pisaron con sus pies durante el día. Luego hacen un encuentro de los seis pies, acostados decúbito dorsal con los pies y piernas hacia arriba, moviéndolos al compás de una canción.

Juego N° 5

Título: “Arrebatarse el Globo”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala espaciosa o espacios abiertos.

Materiales: Globos.

Objetivo: Que los niños y niñas logren compartir con sus pares, jugando, investigando, imaginando y aventurando con ellos.

Descripción: Un alumno engancha a su cintura un globo. Junto a la maestra el resto persigue al que tiene el globo para arrebatárselo. Quien lo logra lo engancha a su cintura y trata de huir el mayor tiempo posible de sus perseguidores.

Juego N° 6

Título: “El hombre negro”

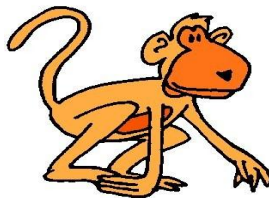


Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio.

Objetivo: Integrar a los participantes.

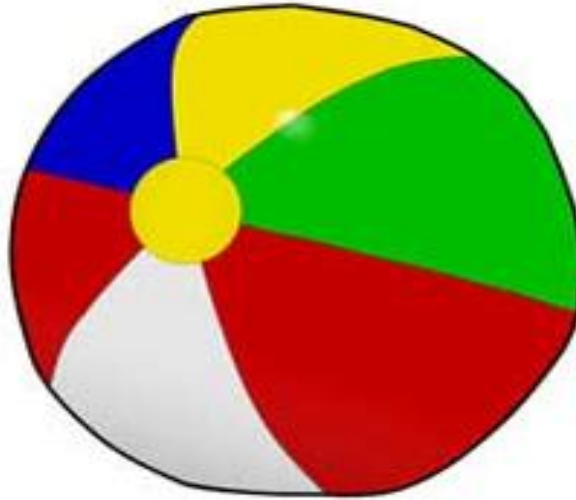
Desarrollo: Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el mono negro). Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha , al pasar por la mitad el mono tratara de tocar a alguno , sin dejar de pisar la línea media , aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar . Los participantes pasaran una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono.



Fuente: Google imágenes.

Juego N° 7

Título: “Balón caído”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Espacios abiertos.

Materiales: Una pelota y un pito.

Objetivo: Que los párvulos, desarrollen la capacidad, de descubrir y apreciar su capacidad de participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juegos y trabajo.

Descripción: Se divide el grupo curso en dos equipos. Se divide el terreno o espacio destinado para la realización del juego en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El monitor lanza la pelota a uno de los dos bandos y este lo pasa a otro. Ira de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, pierde un jugador y el otro equipo gana un punto. El juego terminara cuando a uno de los equipos no le queden participantes.

Juego N° 8

Título: "Veo, veo".



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Dentro de la sala de clases.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Que los niños identifiquen objetos, colores y materiales. Que en conjunto con sus pares elaboren respuestas acorde a lo que se les pregunta.

Descripción: El monitor dice al grupo: "veo...veo"

El grupo contesta: ¿Qué ves?

El monitor: " veo una cosa"

El grupo: ¿De qué color?

El monitor: Azul...

Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.



Fuente: Google imágenes.

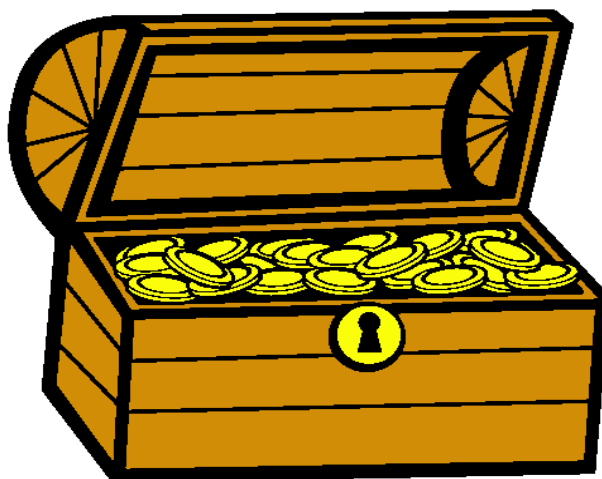
Variantes: El juego puede variar cambiando los colores por formas.

Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas. Etc.

Por materiales. Ejemplo: madera, vidrio, papel, etc.

Juego N° 9

Título: “Me llevo el tesoro”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio o gimnasio.

Materiales: Pelotas de goma u otras que reboten, tizas.

Objetivos: Que el párvulo logre, actuar y desempeñarse simultáneamente en forma individual y grupal, identificar las características de su cuerpo y las del otro para alcanzar un objetivo. Lograr realizar desplazamientos en conjunto para moverse en el espacio, conducir y encaminar la acción jugada.

Descripción: Se forman seis círculos de seis personas cada uno, tomados por la cintura. Los círculos se ubican en un extremo del espacio físico detrás de líneas marcadas. Cada círculo tiene en su interior seis pelotas de goma. Cuando la educadora marca el inicio, cada círculo debe llegar al otro extremo del espacio físico llevando consigo todas las pelotas, sólo pueden utilizar los pies y piernas, si se les escapa alguna pelota la pueden ir a buscar, pero no pueden desarmar el círculo.

Juego Nº 10

Título: "A buscar el nombre".



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Trozos de cartulina.

Son necesarias tantas cartulinas como letras tenga el nombre.

Objetivo: Lograr que los niños y niñas logren formar palabras cortas y simples, para complementar su desarrollo del lenguaje.

Descripción: Se forman dos grupos. Uno de los grupos esconde en distintos lugares de la sala las cartulinas, sin que vea el equipo contrario.

A la voz "ya sale" entran los contrarios y deben encontrar todas las cartulinas del nombre seleccionado. Cuando crean que ya están todas lo leen y se sabrá si han acertado.

Variantes: El juego puede variar en los nombres, estos pueden ser de personas, animales o cosas, dependiendo del tiempo que se tenga para realizar este tipo de juego.

JUEGOS DE RONDAS, RELATOS Y CANCIONES LÚDICAS.

Juego N° 1

Título: “El gato y el ratón”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Objetivos: Incorporarse a juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con otros, y otras. Relacionarse con los compañeros y adultos que sean significativos, para ellos.

Descripción:

Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un Jugador ubicado fuera del círculo será el gato.

El juego consiste en que el gato tratara de pillar al ratón.

Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros Jugadores saldrán a participar, representando estos roles.

Juego Nº 2

Título: “Bailando y cantando, nos movemos”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.

Objetivos: lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un lenguaje de comunicación verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

Descripción:

La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una especie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada párvulo con la actividad lúdica.

Juego N° 3

Título: “Juguemos a los medios de transporte.”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases, espacio amplio.

Materiales: Música festiva, radio

Objetivos: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Descripción:

La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿Vamos a ser un tren?, ¿Un auto? ¿Una bicicleta?, ¿Lo representamos?, ¿Qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

Juego N° 4

Título: ¿Qué color es este?



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Cartulinas de colores básicos cortadas en trozos medianos, como tarjetas.

Objetivos: Potenciar, los aprendizajes que tengan de los colores, siendo estos lo básicos, obtener una mayor atención y concentración dentro del grupo, relacionando objetos del cuento con los colores expuestos.

Descripción: Estando sentados en círculo, la educadora, saludara con alegría a los niños y niñas, luego les cuenta un cuento, utilizando las tarjetas hechas previamente con cartulinas, que se encuentran encima de una mesa. Como por ejemplo: iba, una niña un día caminando por el pasto, ¿De qué color es el pasto niños y niñas?, o también la niña llevaba puesto un vestido de color amarillo, ¿Dónde está la cartulina amarilla? Reconociendo y nombrando los colores que están en la mesa.

Variantes: En vez de un cuento, se puede hacer una canción, preguntando al inicio del juego, si quieren cantar o escuchar una historia, dependiendo del

interés de los párvulos. Incluso el cuento también puede ser realizado por un niño o niña que quiera participar contándoselo a sus compañeros/as.

Juego N° 5

Título: “¡La epidemia! ¡Corran!”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio.

Objetivo: Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras físicas.

Material: 4 Colchonetas.

Desarrollo: Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán "Los Hospitales".

Se designa a uno o dos jugadores (as) que será (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio.

El juego consiste en que, La epidemia debe contagiar a todos los jugadores

- Se contagian solo con el hecho de ser tocados.
- Cada jugador contagiado debe caer al suelo.

- Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando.
- La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego).
- El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiado.

Juego N° 6

Título: “El paseo de la familia conejo”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio o gimnasio.

Objetivo: Lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo: La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas) ; esta mama, teme que sus conejitos se pierdan , y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

Juego N° 7

Título: “Compartiendo nuestras creaciones”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Lápices y Tarjetas de cartulina u otro papel.

Objetivo: Expresar y comunicar características propias y comunes, en relación a otros niños mediante distintas formas de representación.

Descripción: Los niños y niñas se dividen en grupos de 6 integrantes aproximadamente.

A cada participante se le entregan cinco tarjetas y se les pide que dibujen libremente en ellas (objetos animales, vegetales, lo que a ellos se les ocurra) Por cada grupo. Uno de los integrantes, comienza contando una historia a partir de su dibujo, luego sigue el de al lado con la historia, incluyendo el contenido de su tarjeta, y así sucesivamente hasta que se terminen las tarjetas.

Cada grupo debe realizar este acto frente a los demás grupos.

Juego Nº 8

Título: “Vamos a sembrar maíz” (Canción)



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases o espacios libres.

Objetivo: Expresar las distintas impresiones que por medio, de la audición le generan movimientos, predeterminados.

Descripción: Todos en un círculo girando al compás de la música y sembrando con la parte del cuerpo que se indique, codo, rodilla etc.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el dedo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Vamos a sembrar maíz, a la moda a la moda

Vamos a sembrar maíz, a la moda del país.

Y se planta con el codo, a la moda a la moda... a la moda del país.

Continuar con rodillas, pies, manos etc.

Juego N° 9

Título: “Mariposa de colores” (Ronda)



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases o patio.

Objetivo: Distinguir las diferentes partes del cuerpo que indique, la canción.

Descripción:

Mariposa, mariposa de colores, que vienen de Paris a saludarme a mí.

Si por allá viene papito, y me hace así (*con un ojo*)

Y me dice muy feliz, vámonos los dos de aquí.

Si por allá viene mamita, y me así (*con la mano*)

Y me dice muy feliz vámonos los tres de aquí.

Si por allá viene una araña, y me hace así (*con las pestañas*)

Y me dice muy feliz vámonos los dos de aquí.

Variables: A la canción uno le puede ir agregando lo que uno desee. O lo que se le ocurra a los párvulos.

Juego N° 10

Título: “Matarilerieron” (Ronda)



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Espacios abiertos (PATIO).

Objetivo: Interactuar y relacionarse, con sus pares.

Descripción: Se juega entre varias niñas o niños. Forman una fila tomadas de las manos frente a una niña solitaria, la cual da comienzo al diálogo cantando y las otras contestan:

Yo tengo un castillo, matarilerieron.

¿Dónde están las llaves?, matarilerieron.

-En el fondo del mar, matarilerieron.

¿Quién irá a buscarlas?, matarilerieron.

-Que vaya María Teresa, matarilerieron (puede nombrar a cualquiera de las integrantes de la fila).

¿Qué oficio le pondremos?, matarilerieron.

-La pondremos barrendera, matarilerieron.

-Ese oficio no le gusta, matarilerieron.

-La pondremos saca piojos, matarilerieron.

-Ese oficio no, le gusta, matarilerieron.

-La pondremos bordadora, matarilerilerón.

-Ese oficio, si le gusta, matarilerilerón.

Luego, la solitaria, una vez que ha asignado un bonito trabajo a la muchacha y que ésta lo ha aceptado, va hasta la fila y canta: Aquí vengo por mi niña, matarilerilerón Y las de la fila llegan hasta ella y le contestan, entregándole la niña: -Aquí está su niña, matarilerilerón. Después empieza de nuevo el diálogo, cantando hasta que queda una sola niña, a la cual no se llevan y será esta la que va a empezar el matarilerilerón, es decir, la dueña del castillo.

- Generalmente alguna de las niñas pide que la dejen para ella iniciar el juego y ser la que se lleve sus niños al castillo.

JUEGOS SOCIODRAMATICOS

Juego N° 1

Título: “Las golondrinas”



Fuente: Google imágenes.

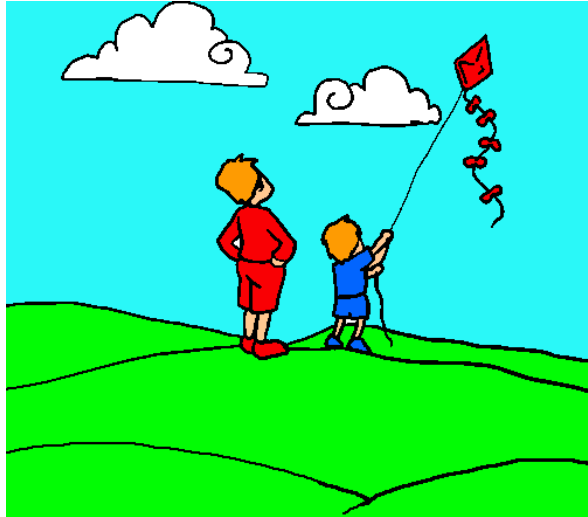
Espacio físico: patio.

Objetivos: Que los niños y niñas, logren desplazarse libremente, personificando una especie animal.

Descripción: A los niños se les explica lo que es una bandada previamente, y luego en el patio, ellos deberán formar una bandada que aletea volando. Deben imitar a las golondrinas, caracterizándose, moviendo sus brazos, todos juntos desplazándose en el mismo sentido describiendo círculos, cruzando por todo el patio, como si estuviesen emigrando hacia otro lugar más cálido.

Juego N° 2

Título: “Los volantines”



Fuente: Google imágenes.

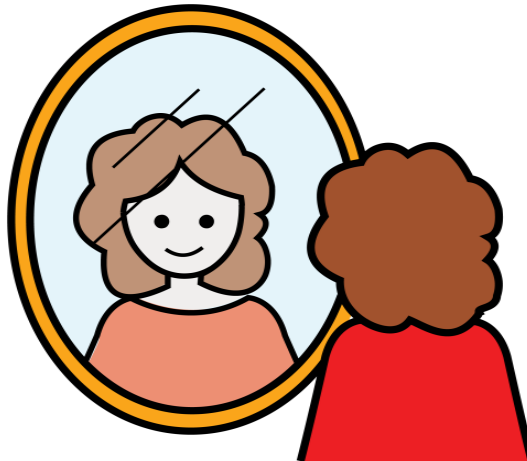
Espacio físico: patio o salón amplio.

Objetivos: Lograr un desplazamiento, libre, asumiendo roles, y recordando situaciones significativas, que viven o han vivido.

Descripción: Se divide el curso en duplas. Uno de los dos, representara al “Capitán”, y su compañero será el que lo remonta o encumbra. Mientras que el encumbrador, enrolla y desenrolla su hilo, el capitán debe volar por los aires, moverse, saltar correr etc. Hacer todo tipo de movimientos, hasta que finalmente el niño recoge su hilo y lo baja. Allí cambian de posiciones, cambiando de personajes.

Juego N° 3

Título: “El espejo bromista”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: sala.

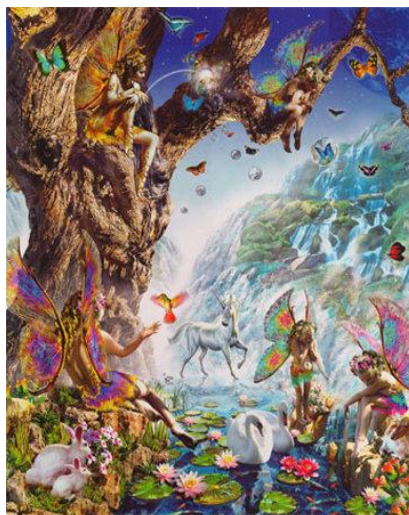
Materiales: Un marco de madera, o de cartón grueso.

Objetivos: Lograr la realización de movimientos simples y cotidianos, y a la vez, la imitación de estos movimientos con los compañeros.

Descripción: Se colocan dos párvulos, uno a cada lado del marco. Uno de ellos hará la figura del espejo (reflejo) y el otro hará la figura real o verdadera. Todos los movimientos que haga la figura llamada real, deberán ser reproducidos o imitados por la figura del espejo. Para ello conviene hacer los movimientos lentos, y utilizar movimientos cotidianos, como peinarse, lavarse los dientes, vestirse etc.

Juego N° 4

Título: “El hada y el bosque encantado”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio.

Materiales: Varita mágica.

Objetivos: Reconocerse como un personaje, e interpretarlo libremente, desplazándose por el patio o espacio que se utilice.

Descripción: La educadora toma el rol del “hada” y se ubica en medio del patio, los niños a su vez representarán al bosque, siendo previamente divididos, entre árboles, conejos, elefantes, osos, monos etc..... Ellos deben ubicarse lo más lejos posible del hada. El juego consiste en que de poco a poco se vayan acercando a la educadora (hada) sin que ella los observe. El hada esta en medio de un bosque y ve a lo lejos muchas figuras de animales y árboles, pero con gran sorpresa de su parte tiene la impresión de que cada vez se acercan más sin que ella lo note. Cuando los niños (cada uno representando su rol) la han rodeado completamente, ella saca su varita mágica y con esta los transforma en niños y niñas que salen corriendo alegremente.

Variantes: El rol del hada, puede ir cambiando, haciendo participar como tal a los párvulos.

Juego Nº 5

Título: “Soy como mi sombrero”.



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala.

Materiales: Música, radio, sombreros de distintos modelos.

Objetivos: Que el párvulo, sea capaz de identificar, la postura, movilidad y estereotipo del sombrero que utilicen, con gestos, y movimientos personales, que use la imaginación para crear una fantasía con su cuerpo y manera de moverse, siendo así el constructor de sus aprendizajes.

Descripción: Cada niño y niña escoge un sombrero y luego se organizan, formando un círculo para representar movimientos corporales y gestuales, imitando al personaje que el sombrero sugiere utilizando la imaginación. Para finalizar, se realiza un desfile de los sombreros y todos son aplaudidos.

Juego N° 6

Título: “Los mimos”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Pañuelos, uno para cada jugador.

Objetivos: Que reconozcan los sentimientos y, estados de ánimo que ordene la educadora, y se expresen libremente lo que sienten.

Descripción: La educadora o monitos a cargo, prepara una lista con palabras que representen sensaciones o estados de ánimo. Por ejemplo: felicidad, tristeza, alegría, dolor, sueño, cansancio etc.

Los niños y niñas deberán taparse la cara, con el pañuelo extendido sobre el rostro sujeto por ambas manos.

Cuando el monitor, diga una de las palabras preparadas previamente, los niños y niñas, se descubrirán el rostro, y reflejaran, por medio de su rostro, la sensación o estado de ánimo sugerida.

Variantes: Para que el juego resulte bien se puede ensayar previamente, socializando que entienden los párvulos por emociones, realizando ejemplos y preguntas.

Juego Nº 7

Título: “La estación de ferrocarril”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Patio o espacio despejado de obstáculos.

Objetivos: Lograr personificar un personaje, de acuerdo a lo que ellos conocen y a lo que les indica la educadora, utilizando el espacio y sus compañeros para desplazarse.

Descripción: Se divide el nivel, en varias hileras, aproximadamente de 6 a 7 párvulos, estas hileras representaran los trenes, y se ubicaran libremente dentro del patio o el espacio utilizado. Al escuchar la orden del “jefe de la estación” (la educadora), los niños prestaran atención, y la educadora les ira dando sugerencias, de movimientos que puede hacer un tren, ya sea de carga, rápidos, que enganchan o desenganchan, podrán juntarse con otros trenes etc. Cada niño es un vagón, y el de adelante es la locomotora que guía los movimientos, y deberán personificarse como tales, avanzando, retrocediendo, etc. Tomados de la cintura o los hombros del compañero o compañera.

Juego Nº 8

Título: “Pintores improvisados”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Pañuelos, Papel, Lápices.

Objetivo: Lograr, mediante la expresión plástica, en este caso por medio de dibujos, su fantasía, y creando personajes...

Descripción: Se introduce el tema, preguntando a los niños si les gusta dibujar, si quieren hacerlo etc. Luego se utiliza el recurso de la imaginación, proponiéndoles a los niños, que se conviertan en pintores, y que los imiten, luego preguntarles como son estos pintores, etc.

Al tener los materiales listos, se les comenta que no serán pintores comunes y corrientes, que sí van a dibujar y pintar, pero con una nueva técnica, esto sería, con los ojos vendados con el pañuelo.

La educadora, les ira diciendo que dibujar, como por ejemplo, un árbol, un auto, montañas, casa.

Al terminar los niños de dibujar las cosas sugeridas, observaran, sus dibujos y los expondrán a los demás compañeros.

Juego N° 9

Título: “El túnel que lava autos”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Sala de clases.

Objetivo: Reconocer las partes de su cuerpo, y representar, funciones que realicen en este caso los lava autos. Utilizando a la vez su imaginación.

Descripción: Se divide el grupo curso en dos grupos, y estos se forman en dos filas mirándose una a otra, se elige a un alumno que hará de auto, este se ubicará al principio de este pasillo formado por las filas, y deberá pasar por esta, cada cuatro alumnos, dos de cada fila, se convertirán en una parte del lava autos, realizando la labor de , echarle agua, echarle jabón, secarlo etc., así va avanzando el participante que hace de auto, hasta llegar al final, y salir de este lava autos, incorporándose luego a la fila, y saliendo otro participante a hacer el rol de auto.

Juego N° 10

Título: “Mi carita dice que...”



Fuente: Google imágenes.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Objetivos: Que los párvulos logren asimilar e incorporar a sus conocimientos, gestos mediante el uso de su rostro, líneas de expresión, estados de ánimo, etc. Lo que nos dará un reflejo de variadas situaciones, que podemos detectar situaciones de la vida real, mediante el juego.

Descripción: Conducidos por la educadora los niños ocupan todo el espacio disponible y según la indicación adoptan el gesto en forma personal que se sugiere: caminemos enojados por el patio, contentos trotemos, con miedo corremos y nos agachamos, sorprendidos movamos los brazos, alegres saltamos hasta el cielo.

El rostro dice todo y el cuerpo ayuda con la expresión. Luego sentados en una ronda pasa uno adelante y modelan el rostro que más les gusta.

Variantes: El que guía este juego, puede ser la educadora, y luego de ser este ya conocido, lo puede animar un niño o niña.

EVALUACIÓN FINAL DE LA GUÍA METODOLÓGICA

NOMBRE:.....

EDAD:.....

FECHA:.....

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES DEL NIÑO Ó NIÑA	A VECES	NUNCA	RARA VEZ
Sigue la orden del maestro.			
Se expresa libremente.			
Sigue el ritmo.			
Hace movimientos por sí sólo ó sola.			
Figura ó imite movimientos corporales.			
Interactúa con sus compañeros.			
Coordina sus movimientos.			
Sigue el balón.			
Se maneja en su propio espacio.			
Escala intercambiando pies.			
Se desplaza libremente.			
Reconoce los movimientos de animales que saltan (Canguro, rana).			
Tiene iniciativa propia.			
Utiliza los recursos.			

OBSERVACIÓN:.....

.....

.....

.....

.....

BIBLIOGRAFÍA

CALERO PÉREZ, M. 1998. EDUCAR JUGANDO. Editorial San Marcos. Impreso Perú. Pág. 63

CLASSA, M. 2000. ENCICLOPEDIA GENERAL BÁSICA. Editorial San Marcos. Pág. 291 – 296.

MARTÍNEZ, E. 2008. EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA: Karl Groos. Localizado en Magister: Revista miscelánea de investigación, 22, 7-22. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774872>

HUIZINGA, J. 1998. HOMO LUDENS. Madrid. Editorial Alianza.

CAILLOIS, R. 1986. LOS JUEGOS Y LOS HOMBRES. LA MÁSCARA Y EL VÉRTIGO. México: Fondo de Cultura Económica.

VIGOTSKY, L. S. 1991. DINÁMICA DEL DESARROLLO MENTAL EN EL ESCOLAR EN RELACIÓN CON LA ENSEÑANZA. EN: PSICOLOGÍA PEDAGÓGICA. Moscú: Pedagoguika

ULLOA, L. 2006. ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA UTILIZACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE JUEGOS POR COMPUTADORA EN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. Tesis para optar el grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Instituto Pedagógico José Martí, Camagüey, Cuba. Disponible en: [http://revistas.mes.edu.cu/elibro/tesis/educacion-superior/9789591608116.pdf /view](http://revistas.mes.edu.cu/elibro/tesis/educacion-superior/9789591608116.pdf/view)

PAYÀ, A. 2006. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA. Valencia: Ed. Universitat de

Valencia Servei de Publicacions. Disponible en:
http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UV/AVAILABLE/TDX-0403108-160834//paya.pdf

CAJIAO, F. 1996. LA PIEL DEL ALMA. CUERPO EDUCACIÓN Y CULTURA. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

BUENAVENTURA, N. 1994. LA CAMPANA EN LA ESCUELA. Santa Fe de Bogotá: Instituto para el desarrollo de la democracia Luis Carlos Galán.

ANTUNEZ, C. 2006. JUEGOS PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIA MÚLTIPLES. (2º Edición), Madrid: Narcea S.A. Ediciones.

ORTIZ, A. 2009. DIDÁCTICA LÚDICA: JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE. Monografía disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. 2000. JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL ESCOLAR. Pág. 98

CEDEÑO, A. 2002. JUEGOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS, La Habana

OCAÑA ORTIZ, A. 2003. LOS MÉTODOS DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN.

SORIANO O. 2006. JUGANDO A APRENDER CUADERNOS DE PEDAGOGÍA. pág. 128

ÁLVAREZ, G. 2006. LA ACTIVACIÓN DE LA ENSEÑANZA, la Habana.

BERMÚDEZ, R. 2005. LA DINÁMICA

KUHN, T. 1998. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. Editorial, San Marcos. Perú.
Pág. 69

MONTENEGRO, G. 1994. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD.
Ediciones Iberia. Pág. 78

VIGOTSKY, L. 1985. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. Editorial Cincel. Pág.
156

PIAGET, J. 1988. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO. pág. 87

KUHN, T. 1998. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE. Editorial, San Marcos.
Impreso en Perú. Pág. 147

ASAMBLEA NACIONAL (2008). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL
ECUADOR, Quito: Comisión Legislativa de Fiscalización.

Código de la Niñez y Adolescencia de la República del Ecuador

<http://www.elpsicoasesor.com/2010/11/funciones-basicas-para-el-aprendizaje.html>

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2010/03/67-8854-9-expresion-corporal.shtml>

<http://www.leonismoargentino.com.ar/INST433.htm>

ANEXOS

Anexo 1. Croquis del Instituto de la Niñez y la Familia – INFA ubicado en la Vía. Quevedo. Coop. Dos de Mayo de la ciudad de El Empalme.



Anexo 2. Ficha de Observaciones



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
CARRERA DE PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

OBJETIVO: Determinar las Actividades Lúdicas aplicadas por los niños y niñas.

INSTRUCTIVO: Contestar cada una de las preguntas eligiendo una sola alternativa y marcando con una X.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS

DATOS INFOTMATIVOS:

NIÑO/A:.....

EDAD:.....

TIEMPO	CARACTERÍSTICA DE LAS ACTIVIDADES	S	A.V	N	OBSERVACIONES
INICIO DE JORNADA	CANTA				
	IMITA				
	BAILA				
	ES DINÁMICO/A				
	LLAMA LA ATENCIÓN				
	UTILIZA RECURSOS				
RECREO	JUEGA SOLO				
	TOMA LA INICIATIVA PARA EL JUEGO				
	MANIFIESTA ACTIVIDADES				
	DISFRUTA DE SU TIEMPO				
	INVITA A OTROS NIÑOS A JUGAR				
	SE INTEGRA A GRUPOS DE JUEGOS				

TIEMPO	CARACTERÍSTICA DE LAS ACTIVIDADES	D	M.D	N.L	OBSERVACIONES
CULTURA FISICA Y EXPRESIÓN CORPORAL	DESPLAZAMIENTO				
	COORDINACIÓN				
	LATERALIDAD				
	EQUILIBRIO				
	CREATIVIDAD				
	SOCIABILIZACIÓN				

Anexo 3. Encuesta padres y madres de familia.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
CARRERA DE PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

OBJETIVO: Determinar las Actividades Lúdicas aplicadas por las maestras y maestros.

INSTRUCTIVO: Por favor sírvase contestar cada una de las preguntas eligiendo una sola alternativa y marcando con una X.

ENCUESTA PARA LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA

DATOS INTORMATIVOS:

SEXO: M F

EDAD:.....

FORMACIÓN ACADÉMICA:.....

AUTOCONOCIMIENTO ÉTNICO-CULTURAL:.....

1. ¿Usted siente que la maestra crea un clima apropiado para que su hijo o hija pueda expresarse libremente jugando?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

2. ¿La maestra ha permitido que los padres puedan participar en los juegos que realiza su hijo?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

3. ¿Cree que su se expresa con total libertad en los juegos?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

4. ¿Cree usted que los juegos ayudan en la expresión corporal de su hijo/a?

Poco () Mucho () Nada ()

5. ¿Está usted atento a las expresiones corporales de su hijo/a?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

6. ¿Siente usted que su hijo/a se maneja normalmente en su espacio?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

7. ¿Su hijo participa de actividades pedagógicas cada año?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

8. ¿Siente usted que su hijo/a es estimulado adecuadamente

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

9. ¿Su hijo Baila coordinando los movimientos de su cuerpo?

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

10. Su hijo sigue el ritmo de la música

Siempre () A menudo () Rara Vez () Nunca ()

Anexo 4. Entrevista para docente



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
CARRERA DE PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

OBJETIVO: Determinar las Actividades Lúdicas aplicadas por las maestras y maestros.

INSTRUCTIVO: Por favor sírvase responder cada una de las preguntas que serán hechas por parte de la alumna.

ENTREVISTA PARA LA DOCENTE

DATOS INTORMATIVOS:

NOMBRE:.....

CARGO:.....

1. Cree usted que es importante planificar.
2. ¿Cuáles son los elementos que debe tener una planificación curricular?
3. Ha planificado alguna vez el área de expresión corporal.
¿Coménteme qué fue lo que se desarrolló y qué experiencia tuvo?
4. Proporciona los recursos necesarios y adecuados para el desarrollo corporal.

5. ¿Cómo ha visto usted el desarrollo de los niños y niñas en la expresión corporal?
6. Ha sentido alguna vez que el niño ó la niña no ha querido ser partícipe de las actividades lúdicas ¿Por qué?
7. ¿Qué medidas o cuál es las actitud que toma cuándo siente o ve que un niño o niña no se integra a las actividades corporales?
8. ¿Qué tipo de relación tiene con los niños de su aula y cómo lo demuestra?
9. ¿Cómo llama la atención en los niños para que puedan hacer ejercicios corporales?
10. Siente que es de gran importancia estimular el desarrollo psicomotor de los niños ¿Por qué?
11. En el momento de evaluar ¿Cree usted que es importante la evaluación en base al crecimiento de los niños ó en relación con el objetivo general?
12. ¿Dentro de la institución han tenido Capacitación en expresión corporal? (opinión personal)

Anexo 5. Entrevista para la Directora



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
CARRERA DE PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

OBJETIVO: Determinar las Actividades Lúdicas aplicadas por las maestras y maestros.

INSTRUCTIVO: Por favor sírvase responder cada una de las preguntas que serán hechas por parte de la alumna.

ENTREVISTA PARA LA DIRECTORA

DATOS INTORMATIVOS:

NOMBRE:.....

CARGO:.....

1. ¿Coménteme acerca de su formación académica y experiencias?
2. ¿Cuáles son las políticas de la institución para el desarrollo de los niños y niñas?
3. ¿Cómo ve usted las planificaciones propuestas por parte de las maestras?
4. Las planificaciones cuentan con los elementos necesarios, puede mencionarme algunos de éstos elementos.

5. Las maestras reciben cursos de expresión corporal ¿Cada qué tiempo y cómo lo desarrollan? ¿De qué manera la institución las apoya?
6. ¿Las actividades que se planifican en dónde se manifiestan y cómo se desarrolla?
7. ¿Cuál es el desempeño docente en cuanto al manejo de la expresión corporal?
8. ¿Cuál es su opinión en cuanto a la planificación micro curricular en expresión corporal?
9. Han hecho alguna actividad ó salida pedagógica para estimular el desarrollo corporal de los niños y niñas y ¿Qué experiencia han tenido?