



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

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

TÍTULO:

**DISEÑO DE UNA LUDOTECA PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 10 AÑOS
DE EDAD EN EL SECTOR DE SAN RAFAEL (VALLE DE LOS
CHILLOS).**

AUTORA:

MARÍA CAROLINA ANDRADE DUEÑAS

DIRECTORA:

DRA. MAGDALENA ALMEIDA

QUITO, FEBRERO DEL 2014

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Agradecimiento.....	2
Dedicatoria.....	3
Introducción.....	4
CAPÍTULO I	
1. El problema de la investigación.....	8
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Formulación del problema.....	9
1.3 Sub-preguntas.....	9
1.4 Objetivos.....	10
1.4.1 Objetivo General.....	10
1.4.2 Objetivos Específicos.....	10
1.5 Justificación.....	10
CAPITULO II	
2. Marco teórico.....	12
2.1 Antecedentes.....	12
2.2 Fundamentación teórica.....	15
2.2.1 Significado de ludoteca.....	15
2.2.1.1 Historia y evolución.....	16
2.2.1.2 Elementos de la ludoteca.....	17

2.2.1.3 Ludotecario.....	17
2.2.1.4 Teorías que sostienen la importancia del juego.....	18
2.2.1.5 Teoría del juego según Jean Piaget.....	18
2.2.1.6.- Teoría del juego de Montessori.....	19
2.2.1.7.- Principales tipos de ludotecas.....	20
2.2.1.8.- Funciones que pueden realizar las ludotecas.....	22
2.2.1.9.-Ficheros de juguetes.....	23
2.2.2.- ¿Qué es el juego?.....	25
2.2.2.1.- Características del juego.....	25
2.2.2.2.- Evolución del juego.....	27
2.2.2.3.- Clasificación del juego.....	28
2.2.2.4.-Apoyo para la fantasía.....	29
2.2.3.- ¿Qué son los juguetes?.....	30
2.2.3.1.- Tocar y palpar.....	31
2.2.3.2.- La curiosidad en el juego.....	31
2.2.3.3.- Juguetes para empujar y arrastrar.....	32
2.2.3.4.- Juguetes musculares.....	33
2.2.3.5.- Bloques.....	33
2.2.3.6.- Muñecos y animales de felpa.....	34
2.2.3.7.- Juego y Aprendizaje.....	35
2.2.3.9.- Desaparición y búsqueda en el juego.....	36
2.2.3.10.- Relaciones.....	36

2.2.3.11.- El pensamiento y la experimentación.....	37
2.2.3.12.- Jugando a ser.....	38
2.2.4.- Aprendizaje significativo.....	39
ESPACIOS DE APRENDIZAJE DE LA LUDOTECA	
2.2.5.- Danza.....	40
2.2.5.1.- Importancia educativa de la danza.....	40
2.2.5.2.- Precisión terminología de la danza.....	42
2.2.5.4.- Danza, música, ritmo, pantomima y gimnasia.....	43
2.2.5.5.- Panorama actual de la danza.....	43
2.2.5.6.- Posibilidades de la danza en la escuela.....	44
2.2.5.7.- Formas de aprendizaje y metodología de la enseñanza	44
2.2.5.8.- Problemática de lo expresivo.....	45
2.2.5.9.- Lateralidad y direccionalidad.....	45
2.2.5.10.-Tiempo y espacio.....	45
2.2.5.11.- El salón de clases.....	46
2.2.5.12.- Los materiales.....	46
2.2.5.13.- Música.....	47
2.2.5.14.- Juego.....	47
2.2.5.15.- La sesión de expresión corporal.....	48
2.2.5.16.- Ritual de preparación.....	48
2.2.5.17.- Propuesta.....	49
2.2.5.18.-Evaluación y consigna.....	49
2.2.5.19.- Descanso.....	50
2.2.5.20.-Puesta en común.....	51
2.2.5.21 Rituales de despedida.....	51
2.2.6.-Psicología de la conducta musical en el niño.....	51
2.2.6.1.-Las coordinaciones intersensoriales.....	52
2.2.6.2.-Estrategia para resolver esto.....	52

2.2.6.3.-La conducta musical.....	53
2.2.6.4.-Los factores generales de la recepción y la producción musical...	53
2.2.6.5.-La recepción.....	53
2.2.6.7.- La producción.....	54
2.2.6.8.-La imagen mental musical.....	55
2.2.6.9.-La articulación entre psicología genética y música..	56
 EXPRESIÓN CORPORAL Y CREACIÓN: ELEMENTOS PARA UNA PEDAGOGÍA DE PROCESOS	
2.2.7.-La expresión corporal como manifestación de uno mismo...	57
2.2.7.1.-Expresión como acto creador.....	57
2.2.7.2.-La expresión corporal como expresión simbólica..	58
2.2.7.3.-La expresión corporal como estrategia de comunicación..58	
2.2.7.4.- La expresión corporal como práctica pedagógica.....	58
2.2.7.5.-Diseños de procesos didácticos: procedimientos y actitudes....	59
2.2.7.6.-Defunciones relacionadas con la expresión dramática.....	62
2.2.7.7.-Metodología, estrategias de intervención en expresión dramática...	64
2.2.7.8.-Expresión musical: experiencia creativa con los sonidos y el movimiento..	65
2.2.7.9.-Expresión visual y plástica: Educación de la percepción y la observación..	66
2.2.7.10.- Exploración motriz del entorno.....	68
2.2.7.11.- Organización del tiempo.....	73
2.2.7.12.-Funciones de actitudes del maestro.....	74
2.2.8.- Características evolutivas de los niños y niñas de 3 a 10 años.....	76

.3.- Marco conceptual.....	79
2.4.- Marco legal	
2.4.1.-Constitución de la república 2008.....	81
2.4.2.-Código de la niñez y adolescencia.....	81
2.4.3.- Ley orgánica de educación intercultural.....	83
2.4.4.- Reglamento de la ley de educación intercultural.....	86
2.5.- Idea a defender.....	87
2.6.- Variable de investigación.....	87
2.7.- Operacionalización de variable.....	87
 CAPÍTULO III	
3.1.- Tipo y diseño de la investigación.....	89
3.2.- Métodos de la investigación.....	89
3.3.- Población y muestras.....	90
 CAPÍTULO IV	
4.1.- Análisis e interpretación de resultados de encuesta aplicada a educadores...	91
 CAPÍTULO V	
5.1.- Introducción.....	112
5.2.- Objetivo.....	112
5.3.- Concepto de ludoteca.....	112
5.4.- Talleres de la ludoteca.....	115

5.4.1.- Taller musical.....	115
5.4.1.1.- Objetivo del taller de música.....	115
5.4.1.2.- Actividades del taller de música.....	115
5.4.2.-Taller arte.....	117
5.4.2.1.- Objetivo del taller de arte.....	117
5.4.2.2.-Actividades del taller de arte.....	117
5.4.3.-Taller de danza.....	121
5.4.3.1.-Objetivo del taller de danza.....	121
5.4.3.2.-Objetivo de expresión corporal.....	121
5.4.3.3.-Actividades del taller de danza.....	121
5.4.4.-Taller de teatro.....	123
5.4.4.1.-Objetivo del taller de teatro.....	123
5.4.4.2.-Objetivo de expresión corporal.....	123
5.4.4.3-Actividades del taller de teatro.....	124
5.4.5.-Taller de Rincones.....	126
5.4.5.1.-Objetivo del taller de rincones.....	126
5.4.5.2.- Actividades del taller de rincones.....	126
5.5.- Sectores de la ludoteca.....	127
5.6.-Programación y Organización.....	128

5.7.- Reglamento de la ludoteca.....	129
5.8.- Seguridad e higiene de la ludoteca.....	129
5.9.- Duración de préstamos.....	130
5.10.-Transporte y devolución de los juguetes.....	130
5.11.- Preparación, acomodamiento y organización del espacio de juego.....	130
 CAPÍTULO VI	
6.1.- Conclusiones.....	132
6.2.- Recomendaciones.....	133
 Bibliografía.....	 134
Web-grafía.....	135
Anexos.....	137

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N.- 1 Operacionalización de variable.....	87
Tabla N.- 2 Población y muestras.....	90
Dirigido a educadores:	
Tabla N.- 3. ¿Ha visitado una ludoteca?.....	91
Tabla N.- 4. ¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?.....	92
Tabla N.- 5. ¿Crees necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?.....	93
Tabla N.- 6. ¿Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?.....	94
Tabla N.- 7. ¿ Los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas?.....	95
Tabla N.- 8. ¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el valle de los chillos en el sector de San Rafael?.....	96
Tabla N.-9 ¿ Seleccione los espacios que sugeriría o preferiría que tenga la ludoteca del valle de los chillos para lograr aprendizajes significativos?.....	97
Tabla N.- 10. ¿El niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio?.....	98
Tabla N.- 11. ¿Es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias?.....	99
Tabla N.- 12. ¿La construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación?.....	100
Tabla N.- 13. ¿Es importante que el niño tenga motivación para adquirir aprendizajes significativos?.....	101
Tabla N.- 14. ¿Conjuntamente con la motivación se tiene que desarrollar la comprensión para la adquisición de aprendizajes significativos?.....	102

Tabla N.- 15 ¿El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender'?	103
Dirigido a padres de familia:	
Tabla N.- 16 ¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el valle de los chillos?	104
Tabla N.- 17 ¿Ha visitado una ludoteca?	105
Tabla N.- 18 ¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?	106
Tabla N.- 19 Cree necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?	107
Tabla N.- 20 ¿Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?	108
Tabla N.- 21 Usted cree que la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa?	109
Tabla N.- 22 ¿Usted cree que la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje?	110
Tabla N.- 23 ¿Cree que la ludoteca es un espacio proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer un ser social, responsable, solidario, respetuoso y tolerante?	111

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Distribución de espacios de la ludoteca	114

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi abuelo el Sr Roberto Dueñas por ayudarme y apoyarme en la culminación de mis estudios, a Dios por no olvidarme y darme las fuerzas para continuar con mis estudios, a mi madre por su apoyo, a mi hija Rafaela por su amor y comprensión y mi eterna gratitud de manera efectiva a la elaboración de esta tesis a mi directora Magdalena Almeida también por su paciencia conmigo, su apoyo y comprensión.

Dedicatoria:

Dedico esta tesis a mi hermosa hija Rafaela Proaño Andrade el regalo más hermoso que el señor me ha enviado, por el amor incondicional, por motivarme permanentemente, por ser el motor que necesito para salir adelante día a día, por ella y para ella es esta tesis. A mis padres el Sr Carlos Andrade y la Sra. María Dueñas por apoyarme, amarme y jamás dudar de mí, a mis abuelos el Sr Roberto Dueñas y la Sra. Yolanda Chiriboga por el apoyo incondicional que me han brindado durante todo el tiempo que he realizado mi tesis.

Con todo el amor que hay en mi corazón los amo.

Carolina.

INTRODUCCIÓN

Una de las tareas que se existen hoy en día los niños y niñas son seres de televisivos, no es culpa de ellos sino es una solución para los padres, el encargado de cuidado, por esta causa son poco espontáneos ni creativos, sin imaginación gracias a la tecnología que han ido creciendo de una manera sorprendente, ahora los juegos ya no son fuera de casa, antes se jugaba con juegos didácticos como: los rompecabezas, juegos de construcción, plastilina, masillas, con muñecos, también se jugaba en los jardines del hogar, en parques cercanos, con balones, cuerdas de saltar, ulas, trompos, canicas, rayuelas, juegos recreativos como por ejemplo las congeladas, las escondidas y un sin número de juegos, actualmente los juegos de los niños son los de video en la televisión, computadora y vía internet.

Una Ludoteca es un espacio público especialmente proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular al niño en aprendizajes significativos que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno, además contribuye al desarrollo intelectual, psico afectivo y motriz.

La Ludotecanoes simplemente un local donde se archivan juegos y juguetes, sino que es un espacio con juegos clasificados, ordenados y con ofertas de diversas actividades de entretenimiento y a la vez educativas, está atendida por animadores, educadores, ludotecarios que están preparados para estas funciones.

La ludoteca, es un concepto lúdico de múltiples beneficios para los niños usuarios, es un espacio para la comunidad con el fin de brindar entretenimiento al público en general, es decir una alternativa lúdica, creativa de disfrute cotidiano con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo, dándoles la importancia que merecen los juguetes, favoreciendo a los niños y niñas que no pueden disfrutar en casa, creando espacios de protagonismo infantil, fortalecidola interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje y constituirse en la mejor alternativa educativa para el desarrollo, refuerzo y certificación de avances del estudiante.

EL APRENDIZAJE trabajo es la principal característica de las ludotecas, tomando como eje principal de la intervención en el juego, siendo los ludotecarios los encargados del desarrollo del proyecto de intervención, transformándose en un elemento canalizador de toda la dinámica que se genera.

La personalidad del niño se desarrolla través del juego y el juguete posibilitando el desarrollo de las habilidades sociales a través de la recreación infantil con la oferta tanto de los materiales, espacios de juego abiertos y cerrados con ayudas y compañía que necesiten para jugar, dentro de un marco de desarrollo comunitario, el prestar a los niños aquellos juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación al uso del juguete, ayudar a la integración del niño con necesidades específicas mediante el juego, la construcción de juguetes, la realización de actividades de animación infantil y la prueba de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes» (María de Borja).

LA LUDOTECA tiene diferentes áreas de trabajo para que el niño pueda desarrollar sus habilidades y destrezas de una manera adecuada, las áreas de trabajo son: área de música, teatro, danza y expresión corporal, área de biblioteca y videoteca, área de rincones (construcción, plástica, madurez intelectual y motora, oficios, ciencias, agua y arena) área de juego libre con juguetes lúdicos del método Montessori, área de psicomotricidad y tareas dirigidas.

El primer paso para la propuesta de la guía de diseño de una Ludoteca es definir cuáles serán los objetivos y el público a ser atendido. En función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales y el curso de capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen.

Es necesario realizar un estudio de mercado, investigar en la comunidad, las condiciones de vida, los hábitos, los juegos para orientar y definir las

características de la futura ludoteca. Es muy importante investigar, conocerlas costumbres y tradiciones culturales locales toda la informaciónse crearanestas áreas para que el niño/a obtenga aprendizajes significativos que le servirán para su futuro y un crecimiento personal y escolar.

La realización de esta propuesta pedagógica, se presenta como un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

Con esta investigaciónse pretenderá despertar una conciencia social que recupere y rescate el juego, las tradiciones, la cultura de nuestro país y la actividad creadora en los niños, niñas, jóvenes y adultos, dentro de nuestra comunidad y centros educativos. De esta manera se proponen alternativas dinámicas, implementando actividades lúdicas, artísticas, artesanales y creativas en el contexto comunitario. Es a partir de allí que surge esta propuesta enfocada dentro de un nuevo espacio llamado LUDOTECA, se plantea como un vehículo de reanimación del juego en el interior de las familias y de animación en el barrio promoviendo la comunicación, la integración, el trabajo en equipo y la recreación.

En el primer capítulo de esta tesisencontraremos con el planteamiento, formulación del problema, las preguntas directrices, objetivas:general y los específicos y por último la justificación.

En el segundo capítuloencierra elmarco teóricode las variables que respalda la investigación, marco institucional, fundamentación legal, y la operacionalización de las variables.

En el capítulo tercero esta la metodología de investigación, el tipo de investigación, el método dela de la investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y por último el tratamiento de la información.

En el capítulo cuarto va el análisis e interpretación de resultados con la presentación de resultados con sus respectivas tablas y gráficos de las encuestas,

el análisis de los resultados, la interpretación de resultados para lograr la información requerida,

En el capítulo quinto se ha plasmado las conclusiones y recomendaciones del tema de tesis y, en el capítulo sexto se detalla la propuesta con presentación la fundamentación teórica, la población objeto, la localización, el desarrollo de contenidos, hojas complementarias, bibliografía, web gráfica, y los anexos.

CAPÍTULO I

TEMA: Diseño de una ludoteca para niños y niñas de 3 a 10 años de edad en el sector de San Rafael (Valle de los Chillos).

1.- EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.- Planteamiento del problema

Jugar es el trabajo del niño actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia.

El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Se valora la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil, este cambio de postura se refleja en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela.

El lenguaje principal de la infancia es el juego entablando comunicación con los demás y el mundo, dando sentido a sus necesidades y muestra la ruta a la vida interior donde expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos sean de manera simbólica o concreta.

En sector de San Rafael en el Valle de los Chillos no existe un espacio donde los niños y niñas que aprendan mientras juegan la población proviene de todas las clases sociales es por ello que este lugar atiende a niños y niñas que en la mañana estén el horario escolar y en la tarde pasen frente al televisor o con video juegos , aparte de divertirse en este lugar se adquirirán aprendizajes, socializaran y demostraran su desarrollo con actividades que los ayude a desarrollar sus habilidades y destrezas. Se pretende desarrollar esta guía de diseño de una ludoteca para niños y niñas de 3 a 10 años de edad en el sector de San Rafael (Valle de los Chillos).

La ludoteca es un espacio especialmente creado para que los niños/as desarrollen su personalidad a través del juego en libertad. Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las ludotecas potencian el desarrollo de la personalidad infantil por medio de las actividades lúdicas, convirtiéndolo así en una actividad placentera. Es un instrumento de aprendizaje importante, no son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo libre, las ludotecas son una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo. Puede llegar a ser un espacio maravillosamente adaptado a todas las necesidades del niño/a, la ludoteca está centrada en las necesidades lúdicas del niño y preocupadas por democratizar el número de juegos y juguetes.

Las ludotecas son espacios similares a una biblioteca pero éstas están habilitadas por juegos, juguetes. Arte, música, expresión corporal, danza, deberes dirigidos, biblioteca, Cosoteca, videoteca, mesa de actividades. En ellas, la formación se da en un ambiente libre de tensiones, exigencias o expectativas para que pueda funcionar en términos de necesidades auténticas y no de mecanismos de adaptación y defensa. Desde la ludoteca se trabaja la potenciación del asociacionismo infantil y fomento de la participación ciudadana.

1.2.- Formulación del problema:

¿La inexistencia de una ludoteca influye en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 10 años de edad en el Valle de los Chillos?

1.3.- Sub preguntas:

1. ¿Qué es una ludoteca?
2. ¿Qué beneficios le brinda la ludoteca a los niños y niñas de 3 a 10 años?
3. ¿Qué tipo de material se debe tener en una ludoteca?
4. ¿Qué método de aprendizaje se utiliza en la ludoteca?
5. ¿Qué áreas de aprendizaje cubre la ludoteca?
6. ¿De qué manera se trabaja en la ludoteca?

7. ¿Qué tiempo pasarían en la ludoteca?
8. ¿Qué características de desarrollo de los niños y niñas cubre la ludoteca?
9. ¿Qué habilidades sociales desarrolla la ludoteca?
10. ¿Qué tipos de aprendizajes desarrolla la ludoteca?

1.4.- OBJETIVOS:

1.4.1.- Objetivo general:

Diseñar una ludoteca apropiada para el sector de San Rafael en el Valle de los Chillos, donde se evidencie la organización de espacios de aprendizaje material didáctico y diversión.

1.4.2.- Objetivos Específicos:

1. Determinar la importancia de la ludoteca para el desarrollo de habilidades de aprendizaje y sociales en niños y niñas de 3 a 10 años de edad.
2. Investigar bases científicas sobre el juego, habilidades sociales, de aprendizaje en lugares públicos.
3. Determinar los beneficios que brinda la ludoteca para la edad de 3 a 10 años de edad
4. Sustentar la importancia de un ambiente de aprendizaje significativo fuera de las aulas para el desarrollo psicológico y afectivo de los niños y niñas.
5. Diagnosticar la factibilidad de implementar una ludoteca en el sector de San Rafael en el Valle de los Chillos

1.5.- Justificación:

La investigación de la presente tesis trata de el diseño una guía para implementar una ludoteca en el sector de San Rafael en el Valle de los Chillos, dando importancia al juego y al juguete lúdico, tomando en cuenta que el juego es muy importante en el desarrollo de la personalidad de los niño y niñas, con

el,ellos utilizan sus habilidades, imaginación, su lenguaje, su motricidad fina y gruesa, en cambio el juguete es un elemento que acompaña al juego del niño/a, con la finalidad de entretenerse, distraerse, divertirse, dentro de la ludoteca encontrará juegos y el juguete lúdico que aparte de divertir al niño/a le va ayudar a desarrollar el pensamiento, sus habilidades cognoscitivas, todo juguete es educativo porque enriquece de alguna forma al niño o niña que juega con él, ofreciéndoles la posibilidad de descubrir, crear, expresar y compartir con sus pares, entre otros.

Este proyecto es conveniente debido a que no existe ninguna ludoteca en este sector y es algo nuevo e innovador para el aprendizaje de los niños y niñas del Valle de los Chillos, al utilizar la ludoteca se pretende estimular adecuadamente con un crecimiento personal y espiritual, pero lo más importante es desarrollar experiencias de aprendizaje, evitando que si en casa pasen viendo televisión, jugando juegos de video, durmiendo o ser mal tratados por terceros, por lo que es mejor que vayan a un ambiente lleno de amor, adaptado a sus necesidades y enriqueciendo el desarrollo físico y mentalmente.

Esta propuesta va enfocada a niños y niñas a partir de los 3 años hasta los 10 años de edad, para que cambien sus hábitos, y evitar que todo el tiempo pasen bajo el cuidado de empleadas domésticas o algún familiar, luego del centro infantil o la escuela, lo ideal sería que vayan a la ludoteca donde ellos puedan ampliar su círculo social con otros niños y niñas de su edad, al concurrir a la ludoteca estos compartirán juegos y actividades propias del lugar, aprendizajes traídos de sus centros de estudios para así divertirse, y estar bien cuidados, logrando desarrollar seres humanos con un futuro digno, convirtiéndose en adultos inteligentes, luchadores, innovadores, creativos, imaginativos, que no aprendan malas mañas, que quieran cambiar a su país para un desarrollo adecuado para todos los habitantes, que les guste estudiar y sigan preparándose toda la vida.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Antecedentes:

Es importante conocer algunos conceptos básicos como: ¿qué es una ludoteca?, sus objetivos y su proceso para la implementación. También es importante conocer como surgen las primeras experiencias de ludotecas en el mundo, como llegan en América Latina y su impacto como un espacio comunitario de recreación.

Algunas ludotecas existentes en Latinoamérica y otras partes del mundo son:

- ✓ Surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Ángeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963).
- ✓ La UNESCO lanza en 1960 la idea de Crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Destaco el gran movimiento Ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal.
- ✓ En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.
- ✓ En Colombia en la década de los 80 ya contábamos con algunas experiencias apoyadas por la Flalu, en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Quebec-Canadá) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy podemos constatar diversos proyectos de ludotecas implementados tanto a nivel público como privadas (en Bogotá y en otras ciudades).

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

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

En la ciudad de Quito existen 4 ludotecas una de ellas está ubicada en el norte de Quito en la plaza de las Américas su nombre es Zambomba este lugar es una ludoteca tipo pero más se paga por horas y los padres de familia tiene prohibido el paso, también es alquilado para fiestas infantiles está va dirigida para la clase alta y media alta, tiene costos elevados y no es abierto para todo el público. En el mismo sitio está también gymboree “play and music” para niños y niñas de 0 a 5 años y brinda el servicio de estimulación adecuada, en el Sur de Quito en el sector de la Villa Flora está “Escuela Ludoteca” centro infantil y escuela, además ofrece cursos de deportes, artes.

La “Guambrateca” es una ludoteca que está ubicada en el centro de Quito, regentada el municipio, es abierta al público, es comunitaria; también se encuentra el “Museo Interactivo de Ciencias” que se podría comparar con una ludoteca debido que el niño/a aprenden jugando, el costo es mínimo. En el valle de Tumbaco se hallael “Mini Cityes una ludoteca que permite al niño comportarse como adulto mediante juegos dramatizados de los oficios tiene costo y se debe reservar con anterioridad.

En el sector del Valle de los Chillos existe Gymboree, que no es una ludoteca brinda estimulación adecuada para niños y niñas de los 0 a los 5 años de edad, está ubicada en el San Luis Shopping en el 3er nivel.

Es conveniente la implementación de una ludoteca en este sector que sea accesible en costoso entretenimiento para toda la población del Valle de los Chillos, el horario de atenciónlas mañanas brindaría servicio a instituciones educativas y para público en generalsería de 12pm hasta las 8:30 pm.

2.2.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

2.2.1.- Significado de ludoteca:

Ludoteca deriva del latín LUDUS que significa juego, juguete y de la palabra griega THÉKE que significa caja, lugar donde se guarda algo. Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juego y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico, mental y la solidaridad con otras personas.(Bandera, 2004)

Su función más importante es hacer felices a los niños / jóvenes/ adultos, ya que no existe nada más esencial que la sonrisa de ellos. Siendo un espacio creado para favorecer y facilitar el juego. En el cual estos miembros de la comunidad educativa van para jugar libremente con todas sus potencialidades y necesidades lúdicas. Se encontrarán con el personaje principal de la ludoteca: el juguete (objeto intermediario y cultural, motivador de nuevas conductas y motor de la creatividad). A través del juego/juguete se pretenderá proporcionar aprendizajes , adquisición de conocimiento , desarrollo de habilidades, de forma natural y agradable, porque en la ludoteca la construcción del conocimiento es una delicada aventura, este lugar es diseñado, imaginado, soñado, para que los jóvenes, niños, adultos, puedan vivir plenamente con toda su curiosidad y entusiasmo.

Los encargados y responsables de cumplir con este objetivo son los ludotecarios o facilitadores de juego (individual y grupal), además de clasificar y catalogar juegos y juguetes, planificando animaciones lúdicas y eventos especiales de integración, es decir, que actúa facilitando el juego en lugar de dirigirlo, prestando especial atención a la creación de una atmósfera libre de fracaso y a un ambiente que estimule la creatividad, la diversión, elevando el nivel de desarrollo de la persona. Esta propuesta está dirigida a toda institución abierta a las necesidades y a los cambios, donde se trabaje para lograr que sus alumnos alcancen un equilibrio emocional, sensible e intuitivo, fortalecido para enfrentar en un futuro próximo la inserción a la sociedad.

Las ludotecas se justifican debido a la pérdida de espacios de juego en la calle, la falta de compañeros de juego que esto comporta, la disminución, del número de hijos en el núcleo familiar, la imposibilidad de disponer de materiales de juego y por supuesto el reconocimiento del juego como elemento indispensable en el desarrollo infantil y juvenil.

Desde el año de 1983, la enciclopedia Catalana define la ludoteca como: “instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y del juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayuda y compañía que necesiten para jugar. Los principales aquellos juguetes, que escojan practicar en el juego en grupo, orientan a padres en necesidades específicas mediante el juego, la construcción de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes” (María de Borja). (Melva Lizcano)

2.2.1.1.- Historia y Evolución de la ludoteca:

La primera ludoteca fecha del 1934, en la ciudad de “los Ángeles” California, ésta copiaba el sistema de una biblioteca préstamo, dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa, En Europa, la ludoteca no apareció hasta el 1959 en Dinamarca. Con la publicación de la carta de los derechos del niño en 1959, donde se recoge en el punto 7º el derecho del niño al juego, las ludotecas junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego. (Melva Lizcano)

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, la ludoteca “Margarida Bedós”, en los locales de la Asociación de vecinos de “Les Termes” en Sabadell. Posteriormente, en marzo de 1981. Apareció La Guineu, que se convirtió así en la primera ludoteca de la ciudad de Barcelona.

Apartir de aquí, la evolución de las ludotecas es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, tiene una personalidad

propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el ayuntamiento de Barcelona y en general desde las diferentes administraciones que se apostó por la ludoteca como un espacio de educación en el tiempo libre incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. Finalmente solo remarcar la creación en 1992, de la asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña.

Actualmente, encontramos diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

- ✓ Ludotecas de titularidad y gestión pública
- ✓ Ludotecas de titularidad pública y gestión privada
- ✓ Ludotecas de asociaciones o fundaciones en convenio con la administración pública

A la par encontramos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños y niñas con necesidades específicas, ludotecas hospitalarias, ludotecas gigantes, itinerantes.

2.2.1.2.- Elementos de la ludoteca.

La ludoteca cuenta con elementos como el espacio físico, Ludotecario, mobiliario, juegos y otros materiales.

2.2.1.3.- Ludotecario:

Es el responsable de acompañar en el proceso de desarrollo psicosocial, intelectual y afectivo de los niños y niñas. Debe tener la capacidad de divertirse junto con ellos, así como crear un ambiente de tolerancia y respeto donde todos sientan la libertad de experimentar.

También debe poseer conocimientos sobre los procesos de desarrollo de la niñez, saber seleccionar los materiales auxiliares didácticos que debe recurrir y asignar el tiempo disponible para las actividades.(Bandera, 2004)

Creemos que la definición de ludoteca hasta el momento es la más acertada, es la realizada por ATZAR (Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña)

“la ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural.”

2.2.1.4.- Teorías que sostienen la importancia del juego: existen diversas teorías que demuestran la importancia de juego en el desarrollo infantil.

2.2.1.5.- Teoría del juego según Jean Piaget:

Jean Piaget en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria, practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones.(mediadora)

Inteligencia y juego: la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno, es un modo de conocerlo, aceptarlo, de construirlo.

- ✓ **Primer estadio:** estadio de los reflejos 0-1 mes, Se considera el juego como parte de los ejercicios reflejos.
- ✓ **Segundo estadio:** Reacción circular primaria 1-4 meses, Base para el desarrollo del juego acto casuales son los percusores que son repetidos.
- ✓ **Tercer estadio:** 4-8 meses: Refine un intercambio después del acto dándose la irritación sistematice los movimientos visibles del cuerpo. La acción sobre las cosas se tornan en juego siendo fuerte de un placer frecuencias por provocar situaciones de causa-efecto.
- ✓ **Cuarto estadio de 8-12 meses, coordinación de esquemas corporales:** aplicación de esquemas conocidos con situaciones nuevas susceptibles de sujetarse por placer de actuar, tira objetos por placer.

- ✓ **Quinto estadio:** reacciones circulares terciarias de 12 a 18 meses: estadio de la experiencia para ver, imitación sistemática y exploración de los nuevos, los juegos que se convierten en tales.
- ✓ **Sexto estadio:** inserción de nuevos medios de 18 a 24 meses: se opera la transición del juego motor al juego simbólico, el símbolo lúdico aparece en forma de esquemas simbólicos generándose las representaciones en ausencia de actor a imitar.

Apogeo del juego simbólico 2 años:

El juego simbólico se enriquece y se impregna de imaginación aparecen los seres imaginarios. Las combinaciones compensatorias el niño realiza ficticiamente lo que le han prohibido, lo que no puede hacer.

Declinación del juego simbólico de 4 a 7 años

El símbolo presenta un carácter menos egocéntrico y se transforma en la dirección de la representación imitativa de la realidad. Sin embargo el niño llega a perder el carácter de deformación para tornarse en simple representación imitativa de la realidad. Las construcciones lúdicas van a ser coherentes y ajustadas a la realidad.

2.2.1.6.- Teoría de Montessori:

María Montessori es una de las educadoras que con mayor acierto ha traducido el ideario de la Escuela Nueva y Activa sistematizado por Ferrière en una propuesta de intervención pedagógica. Su método, respetuoso con el crecimiento natural de la infancia, desarrolla, sobre todo, la educación sensorial en los más pequeños. Para ello elabora una serie de pautas y materiales para trabajar el dibujo, la escritura, la lectura y la aritmética.

Montessori utiliza materiales y juegos creados por otros autores para el estudio y tratamiento de niños deficientes mentales, ésta aplica a niños normales. De esta manera, genera las primeras nociones mentales a través del juego, dando especial importancia a aquellos que permiten el desarrollo de los sentidos.

Lo primero que es necesario destacar en esta autora, más allá de lo dicho hasta ahora, es que resulta paradójico que a la creadora de un material elaborado con tanta precisión y con una finalidad casi axiomática, se le impute dar poca o ninguna importancia al juego y a la fantasía del niño. Por esta razón, Montessori ha sido objeto de afirmaciones laudatorias o acerbas críticas.

Desde el punto de vista de la pedagogía contemporánea y de la psicología del aprendizaje, se puede afirmar que la teoría educacional y el material didáctico desarrollado por María Montessori rompen la línea pedagógica tradicional. Modificó las prácticas educativas al combinar la libertad con la organización del trabajo. Así al quebrar la rígida estructura del aula tradicional y brindar al niño libertad de movimiento, de experimentación y de expresión, la Dra. Montessori respondió a la realidad del niño y creó un ambiente que facilitó el camino de la autoconstrucción del hombre.(Lilithay)

2.2.1.7.- Principales tipos de ludotecas:

Ludotecas escolares:

La escuela es por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad. La ubicación en ella de una ludoteca permitirá a esta disfrutar del prestigio y reconocimiento social del centro escolar, pero al mismo tiempo aportará a este una nueva dimensión participativa, que contribuirá a desarrollar entre los alumnos, padres y pobladores en general los sentimientos de pertenencia hacia la escuela, y consecuentemente el grado de responsabilidad con su conservación y buen funcionamiento.

Ludotecas públicas:

Se refiere a las ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos

específicamente para la función de ludoteca. En sentido general resultan más difíciles de organizar y mantener que las escolares -pues carecen del apoyo infraestructural de estas-, pero a cambio pueden brindar un servicio especializado más abarcador en su entorno, al no estar limitadas por los horarios y demás normativas de la vida escolar, pudiendo funcionar con más facilidad justo en el momento en que más necesarias resultan las ludotecas: en el tiempo libre de los niños.

Ludotecas laboratorios:

Se trata de centros anexos a otras instituciones vinculadas a la actividad docente o lúdica por diversas razones, que las emplean para la experimentación o la formación de especialistas. Así, pueden surgir en universidades e institutos pedagógicos, empresas productoras de juguetes, entidades de investigaciones psicológicas o sociológicas, entre otras. Evidentemente, en ellas se corre el riesgo de despojar a la actividad lúdica de su carácter libre y espontáneo, convirtiéndola en un medio para el propósito investigativo, lo cual plantea a sus promotores la necesidad de un cuidadoso enfoque del asunto.

Ludotecas móviles

Llevar la actividad lúdica -con sus recursos humanos y materiales- a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación en el barrio, son los propósitos esenciales de este tipo de ludotecas, al cual corresponden fórmulas como los denominados "ludo buses", la experiencia brasileña del "circo do povo", y en Cuba los "planes de la calle". Conviene considerar esta variante como un servicio a brindar por las ludotecas de todos los tipos vistos, extendiendo su alcance dentro de la comunidad, según una programación permanente y con ofertas para todas las edades.

En sentido general, cualquiera que sea su tipo, las ludotecas tienen como denominador común la presencia, en sus estilos de funcionamiento, de una bien

definidaintencionalidad educativa, pues son, a la vez que centros de recreación para la ocupación del tiempo libre, instituciones basadas en la actividad lúdica como recurso pedagógico. Esto las diferencia esencialmente de otros espacios recreativos, como salas de juego, áreas deportivas, Entre otros. (Bandera, 2004)

2.2.1.8.-Funciones que pueden realizar las ludotecas:

Entre las variedades que tienen las ludotecas destacaremos las que se cumplen con los niños y los padres.

Función pedagógica: Al ofrecerles la posibilidad de colección entre un máximo de buenos juguetes de calidad y por lo tanto, de juguetes que favorece con el desarrollo del niño en todos los aspectos, la ludoteca educa y desarrolla la imaginación y el espíritu lúdico. No podemos olvidar que para los niños jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse.

Es un ser activo que tiene necesidad de hacer por si mismo todos los descubrimientos de vivir todas las emociones, siendo los juguetes el mejor medio para ello. Dentro de su universo de juego el niño va descubriendo el mundo de los objetos y se va esforzando para comprenderlos y conocerlos.

Función social: Muchos juguetes por su elevado precio no pueden llegar a manos de familias económicamente débiles, las ludotecas en este sentido y por encima de todo en determinados barrios, tienen una gran tarea a realizar al ofrecer las mismas posibilidades a todos los niños.

Función comunitaria: La ludoteca tiene un importante papel formativo, hasta para aquellos niños pueden tener todos los juguetes que desean, ya que les permite encontrar compañeros de juego. Jugando en grupo aprender ese respetar, a ayudar a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a juguete que deben respetar para que después los otros niños puedan encontrarlos y utilizarlos en buen estado.

Función de comunicación familiar: La ludoteca puede reanimar el juego en el interior de la familia, a través de los juguetes presentados que invitan a un juego

en familia pueden aumentar y mejorarse las relaciones entre generaciones, principalmente entre padres e hijos, iniciándose así a cabalidad de comunicación y de participación.

Función de animación en el barrio: La ludoteca puede convertirse en un centro del barrio en el cual grandes y pequeños se encuentren a su gusto, donde los niños hagan nuevos amigos y los padres educadores y profesionales del juguetes, en un ambiente no profesional, relajado y tranquilo.

Función formadora: No queremos confundir las ludotecas con una escuela de padres, pero si un determinado número de habitantes colabora en la formación y mantenimiento de una ludoteca, si se sienten identificados con la tarea, la presentación de juguetes pueden modificar las relaciones en el interior de la familia que permita comprender mejor el desarrollo de sus hijos y hasta sus problemas de escolarización y socialización.

Función social: La ludoteca ofrece a los padres la alternativa de préstamos de aquellos juguetes que sus hijos desean y ellos no pueden comprar el mayor o menos sentimiento de culpabilidad por su parte por no poder ofrecerlos.

Función de orientación de la compra: la elección de un determinado juguete como regalo para el niño tiene un primer componente de afectividad, sorpresa y alegría momentánea. Pasando este primer momento de ilusión es cuando el juguete puede o no empezar a realizar función, si el niño juega con el obtiene entretenimiento y experiencias positivas de este juguete el regalo a sido un acierto.

2.2.1.9.-Ficheros de juguetes.

Los juguetes reseñados en cada ficha irán seguidos de un número para su rápida localización en las estanterías correspondidas; la composición de este número debe dar información complementaria al Ludotecario sobre las características del juguete, es recomendable que el Ludotecario invite a los niños a elegir sus juguetes a través de este fichero en vez de ir directamente a las estanterías.

Este fichero está constituido por una doble ficha de cada juguete, primero es la ficha pedagógica del mismo, que facilita fundamentalmente información sobre aspectos materiales, pedagógicos y complementarios del juguete.

Los datos que se pueden incluir en esta ficha de control de juguete son:

ANVERSO:

- Nombre
- Numero de codificación
- Fabricante
- Ficha de entrada de la ludoteca
- Sistema de obtención
- Precio de adecuación en el mercado
- Composición o inventario del juguete
- Precauciones especiales.

REVERSO:

- Número del socio del usuario.
- Fecha del préstamo
- Estado de devolución
- Observaciones

Fichero de socios: sirve para identificar a los niños usuarios de la ludoteca, la ficha de socio puede incluir los siguientes datos:

ANVERSO:

- Nombre y dos apellidos
- Ficha de nacimiento
- Dirección
- Profesión de los padres
- Número de hermanos/as
- Número de habitaciones de la casa

- Fecha de apertura de la casa
- Control de pago de la cuota anual o entrega del juguete

REVERSO:

- Número de código de los juguetes prestados
- Estados de préstamos y devolución
- Fecha de préstamos y devolución
- Observaciones

2.2.2.- ¿Qué es el juego?

Es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues solo el JUEGO constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es lo más puro y espiritual del niño y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas.

La finalidad más importante del juego es la recreación, el movimiento, aunque a la medida que el niño crece, el componente motor se va disminuyendo.

Johan Huizinga(Groninga, 7 de diciembre de 1872 De Steeg, 1 de febrero de 1945) fue un filósofo e historiador holandés, para él, el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente va acompañada de tensión y alegría.(de los contenidos en educación física escolar, capítulo 3 el juego, tipos de juego, y deportes alternativos o no tradicionales)

2.2.2.1.- Características del juego:

- ✓ Para la psicología y la pedagogía moderna, el juego es considerado como instrumento o medio del aprendizaje, es el ensayo de las futuras vidas humanas, es un elemento básico en el desarrollo del individuo (niño).

- ✓ Para los psicólogos que estudian el comportamiento infantil, el juego es algo inherente a la naturaleza mismo del niño y para el desarrollo de su personalidad.
- ✓ Es un medio educativo con el que conoceremos: espontaneidad, altruismo, confianza, cooperación, respeto al compañero, adversarios, egoísmo, pasividad, timidez.
- ✓ Desde el punto de vista motor, el juego desarrolla el cuerpo y los sentidos, habilidades básicas, capacidades perceptivas, y la autoestima. Ayuda al desarrollo intelectual, se obtiene experiencias de los aciertos y errores cometidos y se estimula el pensamiento.
- ✓ El juego desarrolla capacidades perceptivo-motrices y habilidades motoras favorece la comunicación social, proceso de razonamiento lógico y utiliza el cuerpo como forma de expresión.
- ✓ Es una actividad fundamentalmente sociable que evoluciona con el desarrollo cognitivo, afectivo y social.

2.2.2.2.- Evolución del juego:

El juego ha sido considerado como algo importante durante muchos siglos adquiriendo diferentes significados, desde los tiempos más remotos el juego ha sido utilizado como espectáculos públicos, llegando a su esplendor en la época de la Grecia clásica con los juegos olímpicos.

Tal fue la importancia que le dieron los griegos al juego que a sus escuelas se denominaron gimnasios, otro impulso considerable que los griegos dieron al juego, fueron los juegos regionales helénicos de los que se destacan los de Olimpia en honor a Zeus celebrados cada 4 años.

En la edad media, el pueblo realizaba algunos deportes atléticos como el lanzamiento del martillo y juegos de pelota, además del lanzamiento de barra. Durante los siglos XVI y XVII, aparecen una serie de obras destinadas a llevar al ánimo de los educadores la convivencia y utilidad del juego, en la formación de la juventud que hasta entonces era espiritual, el inglés John Locke (1623-1704) fue el que inspiró a Jean Jacobo Rousseau (1712-1778) el primero en propagar la

necesidad de la gimnasia infantil, proponiendo que la educación había de partir de los intereses naturales del niño.

Froebel, describió el juego como la única expresión libre el alma infantil y el acto más puro y espiritual del niño, necesario para su desarrollo.

Attenborough (1988) un rasgo típico del juego de los mamíferos e indica a los demás el contexto carente de amenazas del juego de “ataque”, su persistencia se gratifica por el desarrollo de sus de sus propias destrezas y como se estimula a otro para que juegue con él, creando así una situación social de juego de enfrentamiento.

Isaacs (1930) cree firmemente que a través del juego de representaciones de roles en particular, el niño es capaz de resolver un conflicto interno y su ansiedad, tal vez por eso una de las respuestas a la pregunta sobre el porqué del juego sea que asegura que el cerebro en los niños casi siempre el cuerpo se halle estimulado y activo, este a su vez motiva y reta al participante tanto a dominar lo que es familiar como a responder a lo no familiar en términos de obtención de información, conocimiento, destrezas y comprensión, a través del juego de representaciones de roles en particular, el niño/a es capaz de resolver un conflicto interno y su ansiedad.

Una de las respuestas a la pregunta sobre el porqué del juego es que asegura que el cerebro de los niños y niñas se halle estimulado y activo, esto a su vez motiva y reta al participante tanto a dominar lo que es familiar como responder a lo no familiar en términos de obtención de información, conocimiento, destrezas y comprensión. Se halla positivamente asociado con el desarrollo general y la maduración. (Millar, 1968).

En todas las edades se somete al juego por puro placer y disfrute por engendra una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje. La primera sesión del juego libre permitía la exploración, la segunda hacia posible un grado de dominio. Con esté aprecia la oportunidad de que al menos un niño agregue algún nuevo aprendizaje. Lo que se indica es que el proceso es realmente cíclico, al extenderse en una

espiral de juego - aprendizaje, del juego libre exploratorio pasan al juego dirigido y vuelven para exaltar y enriquecer el juego libre.

2.2.2.3.- Clasificación del juego:

Juegos funcionales: Son los primeros que aparecen en el niño y niña antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potenciales. Se desarrolla en la primera infancia y en el seno de la familia donde se realiza.

Juegos de construcción: En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo, y hasta algunas modalidades de juego lingüístico como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías. Mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos y va tomando experiencias que proporcionan formas de temas y acción.

Juegos de entrega: Lo principal en estos juegos es la entrega y dedicación del niño y niña al material. Tenemos: la pelota, pompas de jabón, agua y arena.

Juegos simbólicos: dentro de este grupo están los juegos dramáticos, representativos de personajes y tiene su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para la creatividad, afectividad, lingüísticas e intelectuales. Pueden ser solitarios o en compañía de otros niños permitiendo relacionarse con la realidad. .

Juegos de regla: este juego es más propio del adulto y de los niños mayores. Sin embargo a los niños de 0 a 5 años les gusta de alguna manera formar sus propias reglas, entre algunos juegos tenemos: jugar por el borde de una acera, subir una escalera hacia atrás, etc.

Juego solitario: el niño juega solo y sin referencias de los otros.

Juego paralelo: el niño juega a lo mismo que los niños que tiene al lado, pero continúa jugando solo.

Juego asociativo: los niños juegan en grupo abierto, sin embargo no están interesados en la actividad, sino en la asociación.

Juego cooperativo: los niños juegan en un grupo organizado, dividiendo el trabajo para alcanzar las metas propuestas.

2.2.2.4.-Apoyo para la fantasía:

Una de las delicias de observar y escuchar a un niño de tres a cuatro años mientras juega reside en que, aunque no invite al adulto a que penetre en su mundo privado, le facilita bastante la tarea. La edad comprendida entre los tres y cuatro años es crucial en el juego fantasioso de los niños, que calibran los papeles y demás criaturas que les rodean; al mismo tiempo, sus fantasías suelen hacerse transparentes en esta etapa. El lenguaje se perfecciona a pasos agigantados, le hace indiferente respecto a la impresión que causa en los demás. Aunque la edad de oro de la fantasía es la comprendida entre los tres y cuatro años, hay que indicar que en los dos primeros años es donde el niño desarrolla las raíces de la capacidad para apartarse de su papel y desempeñar el de otra persona o cosa: actuar como si, conducta significativa para los demás lo es ya también para el niño, pero al mismo tiempo conserva la cualidad de juego, que establece la diferencia entre el ejercicio de la fantasía y el aprendizaje cotidiano de nuevas formas de conducta.

La mayor parte de los psicólogos especialistas en desarrollo infantil opina que el pensamiento del niño evoluciona a partir de sus acciones; señalaremos aquí que la interpretación que dan a estas acciones del niño los individuos ya capaces de comunicarse mediante un lenguaje y un pensamiento simbólico, es lo que determina la evolución de un pensamiento similar en el niño. Gracias a la buena disposición del adulto para traducir en gestos de comunicación los diversos estados de ánimo, la experiencia que le niño tiene del mundo va adquiriendo coherencia, pues ello le permite compartir con los demás los pensamientos y sentimientos que los adultos damos por sabidos, al compartir un lenguaje común.(Fundamentación de los contenidos en E.F. escolar, 1987)

2.2.3.- ¿Qué son los juguetes?

Son objetos que el niño y la niña utilizan para jugar, con la finalidad de entretenerse, distraerse y divertirse. Todo buen juguete es educativo porque enriquece de alguna forma al niño o niña que juega con él, ofreciéndoles la posibilidad de descubrir, crear, expresar, compartir, etc.

Los juguetes propiamente dicho sólo empezaron a despertar cierto interés como resultado indirecto de dos tendencias: la nostalgia por las antigüedades domésticas que culminó en la década de los años setenta, época en que se encontraban todas las librerías multitud de libros ilustrados sobre juguetes antiguos, y el movimiento de grupos de interacción lúdica, que empezaron a funcionar con reducidos fondos comunitarios y a exigir la publicación de libros orientados para reunir un conjunto básico de juguetes sin tener que gastar grandes sumas de dinero.

El juego viene primero: los juguetes son simples auxiliares que se añaden más adelante. No jugamos porque disponemos de juguetes; los juguetes son únicamente mojones con los que señalamos el juego, como si se tratase de puntos de referencias. En teoría los juguetes no son necesarios. El niño puede sentirse muy feliz dejando vagar su imaginación por el mundo de su fantasía, sin necesidad de otros elementos de apoyo. Sin embargo, tal vez debido a que la imaginación humana es muy extensa y compleja, los niños parecen buscar puntos de referencia sólidos y tangibles para ampliar su radio de acción con mayor libertad, a partir de dichas referencias.

El lenguaje permite la expresión de pensamientos sutiles y complicados y los juguetes desempeñan un papel análogo con respecto al juego. Los niños que carecen de juguetes propiamente dichos, aprenden a crear sus propios “puntos de referencia” En el juego imaginativo, el niño se ve limitado más por el radio de acción de su propia fantasía que por las habilidades físicas que posee.

El columpio, juguete clásico y universalmente amado posee otra propiedad, que es la cualidad hipnótica que proporciona al niño un efecto especial, que todos compartimos. Probablemente la función principal de un juguete hipnótico consiste en permitir al niño aislarse por completo a una experiencia muy relajante. Sin embargo, cumple otro objetivo: ocupa tan solo una porción mínima de la atención

y deja libre el resto de la conciencia del niño, a disposición de su pensamiento creativo e imaginativo.

La esencia de la fantasía que ejerce estos juguetes reside en presentar los objetos conocidos de una manera radicalmente diferente, lo cual contribuye a estimular al niño que emplee sus sentidos con una conciencia más elevada. Aunque, en determinados momentos, todos sentimos que nuestra conciencia se agudiza repentinamente como consecuencia de alguna sensación desencadenante (como aroma o una textura), no conocemos ninguna otra manera de lograrlo (como no sea el empleo de ciertas drogas) y estos juguetes, aunque no muy divertidos, desempeñan un papel vital en la experiencia infantil entre las que se cuentan:

2.2.3.1.- Tocar y palpar

La principio, los niños pequeños parecen tocar y palpar sólo por diversión, no para averiguar qué están tocando; es decir, arañan los objetos y se tocan la ropa sin presentarles gran atención. Dado que los recién nacidos tienen una necesidad endógena de chupar, aprenden rápidamente a llevarse las manos a la boca y, si no se les proporciona un chupete, a chuparse los dedos. Incluso después de atenuarse el reflejo de succión, cualquier cosa que agarra va a parar la boca.

2.2.3.2.- La curiosidad en el juego

Aun cuando pueden ya sentarse cómodamente, la mayor parte de los niños pequeños se llevan todavía los objetos a la boca, aunque comienzan a pensar en el movimiento de sus manos y a interesarse por el aspecto que presentan los objetos desde distintos ángulos. La mayor coordinación entre las manos permite al niño darse cuenta de que un objeto posee múltiples aspectos. Este descubrimiento le induce a inspeccionar el objeto desde todos los ángulos posibles, lo cual requiere el desarrollo de una destreza manual creciente. A medida que se saca el juguete de la boca, el niño despliega todas sus facultades para observar su entorno con mayor audacia.

2.2.3.3.- Juguetes para empujar y arrastrar

Las acciones de arrastrarse, gatear y caminar, con o sin apoyos, proporcionan al niño una perspectiva nueva de su entorno. Se emocionan con su movilidad recién descubierta hasta el punto de que el resto de su desarrollo evolutivo parece aminorarse momentáneamente mientras el niño ejercita sus aptitudes físicas. Una vez que aprende a caminar sin apoyo, llaman particularmente su atención los juguetes que se empujan y que tienen un movimiento de vaivén; es frecuente que en esta etapa el niño desarrolle una afición notable por un juguete en particular, hasta convertirse en su compañero inseparable.

A la edad a la que los niños empiezan a andar solos varía no son conscientes de lo que representan el objeto que empujan; lo importante es que el juguete obedece a su dueño sin volcarse y que su movimiento y el ruido que produce resultan interesantes para el niño.

En general, los juguetes para empujar con un palo proceden en la escala de desarrollo a los que existen muchos juguetes para empujar: los mejores son los que tienen asas fuertes de madera con un pomo para agarrarlos y una base suficiente sólida.

2.2.3.3.- Juguetes para ensamblar

Los más eficaces juguetes conceptuales, a partir de los dieciocho meses de edad, son aquellos que le plantea al niño un problema que deberá resolver en un nivel de comprensión que implique un cierto grado de dificultad.

Los juguetes de ensamblar que requieren el acomodo de piezas en ranuras, requieren una buena coordinación visomotora, así como capacidad para el pensamiento lógico. Los más sencillos en cuanto a la distinción de formas son los juguetes que incluyen muñecos con clavijas para meterlos y sacarlos de ciertas ranuras.

2.2.3.4.- Juguetes musculares

Los catálogos de equipo educativo para jardines de infancia conceden gran importancia a la necesidad de proporcionar a los niños juguetes que les ayuden a ejercitar sus músculos y a desarrollar su coordinación corporal.

Para los que viven en las ciudades necesitan juguetes que les ayuden a desarrollar su fuerza muscular, aunque quienes más los necesitan suelen ser precisamente los que menos oportunidades tienen de adquirirlos.

El desarrollo de la coordinación muscular no sólo es importante con un fin en sí mismo, sino también por el sentido del dominio que lleva implícito. Al parecer, es una parte importante del crecimiento psicológico y el desarrollo físico del niño que éste pase por la experiencia de adquirir una aptitud corporal, de practicar esta aptitud a base de constancia, inteligencia y participación emocional y que finalmente triunfe en el ejercicio de la misma.

Para escoger el juguete se debe considerar cuáles son los tipos de experiencia que un juguete proporciona básicamente, para que puedan cubrirse de una u otra manera todos los tipos de actividad física. Considerando en estos términos los juguetes para el desarrollo muscular, se descubre rápidamente que unos con más versátiles que otros, que varios tienen finalidades idénticas y que algunos no son muy versátiles (como patines) pero ocupan poco espacio.

2.2.3.5.- Bloques

Lo primero que hay que decir acerca de un juego de bloques es que deben ser suficientes en número. El tamaño y el material de los bloques son también importantes desde el punto de vista práctico. Deben ser bastantes grandes y tener el suficiente peso y solidez para que el niño pueda sentirlos en las manos, Deben tener forma de ladrillos y el mejor tamaño es de unos diez centímetros de longitud.

La contracción y la perseverancia son cualidades que los bloques ayudan a desarrollar; mientras más ambicioso sea el proyecto de construcción, más tiempo, esfuerzo y paciencia requerirá. Un juego de bloques no es tanto un juguete como

una materia prima que el niño utiliza para imponerle su personalidad y su voluntad.

Una de las principales virtudes de los bloques es que pueden usarse en combinación con muchos otros juegos. Los bloques además son muy versátiles y cubre una amplia gama de edades.

2.2.3.6.- Muñecos y animales de felpa

Coleccionar muñecas es un hecho diferente de coleccionar objetos inanimados tales como platos o encajes, ya que cuando uno mira a las muñecas, éstas nos devuelven la mirada y muchos atesoran las muñecas simplemente porque no pueden soportar la idea de separarse de ellas.

Probablemente éste sea el punto crucial de la fuerza de la muñeca como símbolo, de las creencias religiosas, de la niñez o simplemente de la vida. Existe una curiosa ambigüedad en el punto de si las muñecas están dotadas de vida o no, En este punto, tenemos que empezar a referirnos explícitamente a los animales de felpa. En la medida en que han sido humanizados, incluyendo la capacidad para devolver la mirada, para comunicar y recibir comunicaciones, comparten la función de compañeros y amigos, de protectores y protegidos y de miembros de grupo de referencia del niño, esto es, el grupo de personas que contribuyen a satisfacer una o varias de sus necesidades.

La ambigüedad de ser una especie de persona, en lugar de una persona real, es la que deja al niño en libertad de convertir al muñeco o animal de felpa en lo que desee, de acuerdo con sus necesidades de momento. Algunos niños desarrollan cualidades protectoras en el juguete y obtienen su propia fuerza de esa protección reflejada. Según el niño, es muy variable el deseo de jugar con ellos y el punto al que se dejan llevar por sus fantasías; algunos son muy realistas y nos les interesa esta clase de juegos, después de proporcionarle la oportunidad para ello, no tiene ningún sentido presionar la fantasía de un niño que simplemente le mira a uno como si fuese tonto.

2.2.3.7.- Juego y Aprendizaje:

Según autores como Tizario y Hughes (1984) resulta improbable que en la escuela debido a restricciones temporales e interpersonales, puedan expresar los niños por sí mismo de manera competente, constante y franca como cuando están en sus casas, los profesores tropiezan con otros problemas que se manifiestan en cuanto se pretende evaluar, a partir de la conducta lúdica manifestada, lo que realmente el niño está aprendiendo.

En el contexto del modelo es preciso dejar al margen el tiempo para explorar las necesidades y el tiempo para los comentarios y para ampliar el aprendizaje corresponden al juego dirigido, la oportunidad de evaluar las respuestas, las comprensiones y las equivocaciones de los niños surge por si misma en la segunda etapa más relajada del juego libre.

Hay que señalar ahora que el tipo del juego libre y el juego dirigido constituyen tanto un modo como un proceso, pero hace falta llegar a unas precisiones en un intento por relacionarlos ahora con el aprendizaje. Todos los que, durante un largo período, han observado o han participado en el juego infantil comprenderán inmediatamente que los niños siempre se proveen de una variedad de materiales y actividades tan amplias como se afirma. (Juegos y juguetes, ensayo y etnotecnología, 1981)

2.2.3.8.- Aprendizaje:

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De

esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.(<http://definicion.de/aprendizaje/>, 2008)

2.2.3.9.- Desaparición y búsqueda en el juego:

Nos damos cuenta de que los objetos en sí mismos han empezado a ser importantes para el niño cuando éste empieza a notar su ausencia. Por ejemplo cuando busca activamente un juguete que se ha caído y ha desaparecido de su vista. El hecho de buscar algo que no ve significa que tiene una idea de lo que quiere y una comprensión de que se halla cerca.

Los juguetes que permiten al niño experimentar con este concepto de permanencia de los objetos son precisamente aquellos que es posible hacer desaparecer para buscarlos posteriormente. Los más simples son las colecciones de cajas con tapas, donde el niño esconde juguetes pequeños que después vuelve a encontrar.

2.2.3.10.- Relaciones:

Otro aspecto en el que el niño demuestra el aumento de su comprensión es el juego de intercambio. Esto se puede probar ofreciéndole un objeto más pequeño como un cubito de madera o una cucharilla, una vez que lo haya tomado, se le ofrece otro objeto. Al principio, cada vez que se le ofrece un nuevo objeto, deja caer el nuevo; lo olvida completamente cuando logra concentrarse en el nuevo. A los seis meses logra ya retener el primero para coger el segundo: cuando se da cuenta de que puede necesitar ambos objetos, sujeta firmemente el primero mientras agarra el segundo.

Cuando consiga sostener ambos simultáneamente, se le ofrece un tercer objeto. De este modo se le presenta el dilema más complejo, que llegará a resolver con el tiempo, cuando haya rebasado ampliamente el año.

Antes de así el tercero, tratará de encontrar un lugar para colocar los dos primeros, tal vez en los pliegues de su ropa. Esto demuestra claramente que está aprendiendo a pensar de una manera anticipada y a buscar soluciones a los problemas.

La capacidad de pensar en dos cosas al mismo tiempo es muy importante para cualquier tipo de actividad. Cuando logra pensar en dos cosas relacionadas entre sí, es ya capaz de servirse de utensilios, probablemente la aptitud humana más significativa después del lenguaje.

2.2.3.11.- El pensamiento y la experimentación

A partir del segundo año y a lo largo de toda la infancia, el lenguaje se convierte en la principal fuente de conocimiento, adquiridos de otras personas, acerca de la naturaleza del mundo. Pero el lenguaje no basta el aprendizaje es el resultado de lo que se hace y de lo que se escucha. Es importante en este punto la necesidad de imitar, como factor primordial en los diálogos pros verbales y verbales entre padres e hijos y también como estímulo para las exploraciones y experimentos que el niño puede llevar a cabo por sí mismo.

Para desarrollar cualquier habilidad se requiere práctica. Muchos conocimientos solo pueden adquirirse por el método de ensayo y error. A demás de aprender los movimientos más económicos y eficaces, el niño deberá aprender también la lógica del funcionamiento de las cosas para imitar las acciones que otros ejecutan. Las acciones sin palabras deben preceder a las palabras sin acciones la manipulación concreta de objetos constituye un buen fundamento para el manejo abstracto de ideas. Es necesario experimentar y llevar a cabo numerosos ensayos diferentes relacionados con el concepto de tamaño antes de que el niño lo acepte en su parte esencial y sus nociones se aclaran a través de experiencias lúdicas.

2.2.3.12.- Jugando a ser

Cuando el niño pone a prueba su noción de los diferentes papeles, lo hace proyectando la imagen que tiene de sí mismo para definir el papel que se desempeña, y, modificará su comprensión de acuerdo con las reacciones de los demás, aceptan o rechazan sus definiciones.

La importancia que tiene para el niño y la familiaridad de su conducta dentro del hogar hace que desee imitar sus actividades. En el juego adopta la forma de identificación con el modelo del adulto. El niño tiene, desde muy pequeños, sentimientos conflictivos entre su deseo de existir como persona independiente y su deseo de permanecer cerca de la madre. Un medio de resolver este conflicto es la mímica de la seriedad que los niños adoptan para remedar las actividades del padre, Sin embargo, es importante señalar que el hecho de cocinar en casa junto a mamá o papá es un juego real, mientras cocinar pasteles imaginarios en la sala de juegos es un juego fantasioso. La identificación con los adultos entraña también la posibilidad de ensayar papeles más poderosos. Al observar a los niños mientras juegan a ser padres o madres, doctores y enfermeras, maestros y policías, es sorprendente ver que son mucho más autoritarios en estos papeles que los modelos conocidos que tratan de imitar, quizá tenga menos destrezas que los adultos para hacer valer la autoridad con sutileza, quizá por una vez que tienen la oportunidad de ejercer el poder no están dispuestos a desperdiciarla.

Según Freud, el juego es un medio a través del cual el niño ensaya los papeles de la vida del adulto y también repite las experiencias vitales para obtener el dominio emocional de las mismas. Probablemente es cierto que mediante la repetición de las experiencias desagradables (incluidas las preocupaciones por hechos que todavía no se han convertido en experiencias reales) el ser humano logra familiarizarse con ellos y, de este modo, perderles el miedo. Tal vez sea esta una de las causas por las que los niños juegan incesantemente a estar en la escuela entre los cuatro y siete años de edad.(y juguetes, ensayo etnotecnología, col antropología, siglo XXI. , 1981)

2.2.4.- Aprendizaje significativo:

Según J. Piaget dice que la construcción de aprendizaje significativo implica la participación del alumno en todos los niveles de su formación, por lo que deja de ser un mero receptor pasivo para convertirse en elementos activos y motor de su propio aprendizaje. Para que el alumno pueda participar en un aprendizaje autónomo, el profesorado debe orientar sus esfuerzos a impulsar la investigación, la reflexión y la búsqueda o indagación.

Es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando haya: necesidad, interés, ganas, disposición, por parte del sujeto cognoscente. De no existir una correspondencia entre el nuevo conocimiento y las bases con las que cuenta el individuo.

El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: “aprende a aprender”, a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor.

Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva. Es necesario desarrollar un amplio conocimiento de meta cognición para integrar y organizar los nuevos conocimientos. La creación de nuevos esquemas de conocimiento teniendo en cuenta la relación existente entre la nueva y los conocimientos ya existentes que pretende potenciar al estudiante que construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias requiere una participación activa del estudiante donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes.

Fase inicial: son una serie de proceso donde el estudiante percibe la información segmentada sin ninguna conexión entre las partes. Se caracteriza: Hechos, Memorización de hechos y uso esquemas, el procesamiento es global, Información concreta, Aprendizaje verbal, condicionamiento, Estrategias nemotécnicas.

Fase intermedia: en esta fase se inicia un proceso donde el estudiante empieza a establecer algún tipo de relaciones y similitudes entre las partes. Se presenta: Formación de estructuras a través de información aislada, Comprensión de los contenidos, Conocimiento abstracto, Organización mapeo cognitivo.

Fase Terminal: los conocimientos se integran con mayor solidez y comienzan a actuar en forma más autónoma, en esta fases donde realmente se vincula los, conocimientos a la estructura cognitiva del sujeto. Se presenta: Ir a Actividad Integración de estructuras, Control automático.

ESPACIOS DE APRENDIZAJE DE LA LUDOTECA

2.2.5.- Danza.

Es la coordinación estética de movimientos corporales. La Danza recoge los elementos plásticos de los movimientos utilitarios de los hombres y sus grandes posturas corporales y la combina en una composición coherente y dinámica animada por el espíritu, lo que hace de la danza una obra artística.

Toda música tiene a la danza, orkesys significa el arte de danzar.En Grecia, la danza tomaba los temas de los movimientos de los astros, de la renovación de las estaciones, de las vendimias, de los sucesos pastoriles y de entierros. La armonía de movimientos y el ritmo eran manifestaciones del culto agradables a la divinidad.Estas danzas tenían dos fines:

Danzas serias que eran sagradas y ejecutadas por los ministros ante sus Dioses, y danzas cómicas en las cuales e imitaban animales, de esta imitación se pasó a vicios humanos.

2.2.5.1.- Importancia educativa de la danza

Es una conducta molar básica del hombre que surgió de la necesidad que éste tuvo de expresarse a través del movimiento. La danza implica un mensaje, e significativa y tiene un contenido espiritual además del estético.Como otras

conductas molares básicas deben ser sistematizadas para ser utilizada como agente educativo de la educación física. Sus valores son los siguientes:

- Contribuye a la formación física básica.
- Es un factor de: educación de movimiento, educación musical, educación rítmica, educación estética.
- Es fuente de dominio corporal: pues el movimiento debe ser ajustado y preciso, a veces en grado sumo, por ej. : danza escocesas.
- Permite la ejercitación de destreza: que lindan a veces con lo acrobático.
- Permite ejercitar: la fuerza dinámica, la velocidad, las coordinaciones, la resistencias, la destreza, el ritmo, los desplazamientos, los saltos, los giros, los transportes, los movimientos conducidos, los movimientos explosivos, los impulsos y rebotes.
- Tiene valor creativo: porque permite descubrir nuevas formas rítmicas, nuevas evoluciones y nuevos pasos.
- Tiene valor expresivo: en un doble aspecto, como expresión de sí mismo y como manifestación de un mensaje y comunicación con el marco social circundante.
- Tiene valor coreográfico: porque todas las evoluciones son posibles al compás de la música, desde las más sencillas a las más complicadas figuras que se pueden tejer siguiendo el estilo de la danza, su ritmo y su fuerza expresiva.
- Acentúa la diferencia sexual: pues en casi todas las danzas del folklore internacional son bien diferenciadas las partes que debe bailar cada sexo, dulce, delicada, coqueta o romántica la de la mujer; agresiva acrobática la del hombre.
- Permite el desarrollo de coordinaciones finas, individuales y coordinaciones de desplazamiento, grupales.
- Tiene un gran valor telúrico: pues a través del folklore se aprende a conocer y amar a la tierra que dio origen a bailes y cantares.
- Permite el aprendizaje de las letras, para acompañar las danzas con el canto y por consecuencia.

- Estimula el aprendizaje de acompañamiento rítmico o instrumental.
- Tiene valor socializante: recordaremos que su origen es religioso-social pues se baila por parejas o tercetos, cuadrillas, hileras, filas o círculos con número limitado de participantes.

La danza debe trabajar juntamente con los otros agentes de la educación física cuyo aporte formativo es imposible de dejar de lado y que además cumple los objetivos psicológicos y sociales específicos de cada uno.

2.2.5.2.- Precisión terminología de la danza:

Danzar.- Moverse aceleradamente, bullir, saltar

Bailar.- Saltar, guiar coros, mover el cuerpo y los pies y los brazos ordenada y acompasadamente.

Danzar es el arte de movimiento continuado del cuerpo que se desplaza en un espacio pre establecido de acuerdo a un ritmo determinado y un mecanismo consiente.

Expresión según el diccionario significa especificación, declaración circunstanciada de alguna cosa para que se entienda mejor.

En la oratoria y drama se dice de la energía con que manifiestan los afectos en la oración, o en la representación teatral y en las demás artes imitatorias, así como en la música, la danza, etc.

La expresividad se da cuando se trabaja sobre ella con esa intención en cualquier plano que se actúe y no es fruto de la casualidad sino de la elaboración en ese sentido.

2.2.5.3.- Clasificación de las danzas naturales del hombre

- a) Sagradas propiamente dichas: Ante los dioses.
- b) Ligadas al rito, pero marcadas por acontecimientos importantes de la vida.- Fenómenos terrestres, estaciones, recolección, luna nueva, bodas, nacimientos, conquistas del sexo opuesto, honras fúnebres, guerras.

- c) Profanas.- Festivas, mimos, imitación de animales, imitación de vicios del hombre.

2.2.5.4.- Danza, música, ritmo, pantomima y gimnasia

Danza es el arte del gesto expresivo, alegórico y rítmico; ligada a la música, pero no necesariamente; unida fundamentalmente al ritmo; distinta de la pantomima que es el arte del gesto expresivo y de la gimnasia que con su estructura de técnicas es la forma exterior en que se apoya la danza.

2.2.5.5.- Panorama actual de la danza

Las danzas naturales de los pueblos primitivos han evolucionado perdiendo la precisión de su origen y subsistiendo en forma de folklore en los países más evolucionados. Estos bailes sobreviven en cada pueblo como forma de salvaguardar su tradición, lo que los distingue de los demás pueblos de la tierra, su mensaje de arte común a toda su gente, su sello identificador.

El folklore es la creación popular colectiva no académica ni personal, resiste al tiempo por transformaciones lentas y por enriquecimiento paulatino. El folklore es la fuente vivificadora del arte a través de los siglos.

La danza Clásica y moderna son dos fenómenos socio-culturales que participan de particulares connotaciones, el ballet nace en 1581 con el nombre de “Ballet comique de la Reine” en Francia: mezcla de música, danza, pantomima y recitado, combinados según una idea central. Es el ballet de marcarada, ballet dramático que surgió de la fusión del acróbata, el profesional y el aristócrata, El ballet aferrándose a las creaciones del fin de siglo y principios de éste que son los puntos culminantes de su apogeo y viviendo a expensas de grandes figuras y la danza moderna de la que es más dable esperar, pero que se halla en un estancamiento de donde la sacan esporádicamente los máximos creadores del género. Son muestras que se personalizan en sus cultores. No implican comunicación a nivel popular.

2.2.5.6.- Posibilidades de la danza en la escuela

La escuela debe permitir al niño y al adolescente reencontrar la libertad perdida por su especie y alentar esas manifestaciones.

La danza es un agente educativo que generalmente se desaprovecha por desconocerse su inmenso valor. Por otra parte, sólo necesita para practicarlo un espacio libre y música. El otro agente que no obliga a gastos de instalaciones especiales o material renovable es la gimnasia sin elementos.

Pero evidentemente la danza motiva mucho más al alumnado, pues proporciona más placer de movimiento.

También hay que eliminar los tabúes:

1. Que no despierta interés en el alumnado.
2. Que es necesaria una preparación especial técnica difícil.

Es conveniente no enseñar danzas en el principio sino enseñar a bailar. Así se enseñara paulatinamente a disfrutar la música, conquistar el espacio, adecuarse a una pareja, enlazar figuras, expresarse por el movimiento, luego florecerá las danzas sin el menor esfuerzo porque el niño dominará elementos básicos de las mismas.(Bozzinide Marrazzo, 1975)

2.2.5.7.- Formas de aprendizaje y metodología de la enseñanza.

Formación básica:

- ✓ Bailar libremente siguiendo un ritmo sin coreografía fija
- ✓ Bailar un ritmo siguiendo distintas evoluciones relativamente libres, con esquemas generales prefijados.
- ✓ Bailar creando figuras
- ✓ Educación del movimiento expresivo (expresión corporal a nivel mental)

Formación específica y aplicación

- ✓ Bailar: Folklore: nacional, internacional.
- ✓ Danza creativa (expresión corporal, nivel superior).
- ✓ Sugerencia de montaje de espectáculos (coreografía y escenografía)

2.2.5.8.- Problemática de lo expresivo

El cuerpo es el medio obligado de expresión del ser humano y es a través de él que se comunica con sus semejantes es conjunto de sus gestos trasciende las limitaciones de la lengua; comunica a todos los seres entre sí cualquiera que sea su idioma original el gesto expresivo es el lenguaje universal del hombre.

La conciencia del propio cuerpo es el aspecto más trascendente del movimiento constituye el ámbito específico de la educación física, La expresión corporal es el aspecto es el aspecto más trascendente del movimiento no obstante esto fue considerada dentro de lo artístico y fueron el teatro.

2.2.5.9.- Lateralidad y direccionalidad

La coordinación ojo-manos e perfecciona con la edad y va acompañada normalmente, de cierta preponderancia manual y visual.

La preferencia por una u otra mano no está fundamentada aún y que tuviera importancia la asimetría en la postura que existe desde el nacimiento.

De todos modos la preferencia se marca a partir del sexto mes de vida inicial.

2.2.5.10.-Tiempo y espacio

El espacio práctico es una combinación de numerosos sectores, señalados por numerosas preposiciones, adverbios y adjetivos: sobre, bajo, encima, frente a, detrás, alto, bajo, delgado, grueso, vertical, horizontal, oblicuo, etc. El niño invade y conquista estos diversos sectores del espacio mediante el uso conjunto

de ojos y manos, de los músculos gruesos y finos, del control postural y la locomoción.

Su orientación en el tiempo se hace de manera parecida. Nos manejamos con palabras similares. El tiempo es largo o corto, cercano o distante, un medio y un cuarto, interminable.

El niño aprende a esperar mediante postergaciones tiene un elemental sentido del tiempo cuando al esperar un acontecimiento éste se produce en forma puntual o diferida. A medida que el niño madura, adquiere capacidad de manejar y prever el tiempo potencial de la misma forma que maneja el espacio.

A los dos años comprende la palabra pronto, espera y muy pronto, a los cinco años está tan orientado respecto al tiempo y al espacio que parece vivir en un mundo relativamente estable de “aquí y ahora”.

2.2.5.11.- El salón de clases

El salón debe ser de las dimensiones adecuadas para la cantidad de niños en el grupo, cuidando que todos quepan cómodamente y les permita a los niños moverse espontánea y libremente, es importante que el piso se de madera o algún material cálido, debe estar limpio y ser seguro.

El salón debe ser ventilado y con cortinas y un espejo grande de cuerpo entero.

Es necesario contar con una grabadora a fin de usar la música como apoyo en algunos momentos de la sesión y disponer de un closet o canastones en los que se pueda guardar el material clasificado.

2.2.5.12.- Los materiales

Cada material debe seleccionarse con base en las experiencias del maestro y en las sensaciones que el material le despierta. Dicho de otro: no podemos ofrecer materiales desconocidos, porque “explorar” un material y conocerlo implica comprender cómo le “habla” nuestro subconsciente y con qué lo asociamos

Para cada periodo de trabajo haya materiales básicos que se consideran como tales porque reúnen las características mencionadas y porque facilitan las etapas del proceso de desarrollo infantil y el logro de los objetivos generales y de grupo.

Es conveniente que los programas de expresión corporal ofrezcan dos posibilidades: arriesgarse a descubrir y experimentar con materiales nuevos y variados, y sistematizar en ellos.

2.2.5.13.- Música:

En las clases de expresión corporal la música sirve como elemento de apoyo. El objetivo no es enseñar a los niños a ejecutarla, sino a que la disfruten y manifiesten a través de ella distintos estados de ánimo. En otras palabras: debemos utilizarla como puente para conseguir una mejor comunicación con nosotros mismos y con el grupo. La música tiene profundas repercusiones en el inconsciente y en la memoria auditiva. Es importante darle a la música un espacio, es decir, permitir que entre en el salón de clases, siempre que el grupo la espere y esté dispuesto a trabajar con ella o a escucharla al entrar y al salir, pues de lo contrario se convierte en un agente extraño o en un ruido.

Hay música que tiene un alto contenido emocional y también la hay neutra, o bien des tonificante. El maestro debe estar familiarizado con la música que va a emplear y es preciso que revise qué estado de ánimo produce en él las distintas melodías y cuál es el volumen conveniente para cada una de ellas, ya que variar los grados del volumen produce una impresión diferente en la percepción. Siempre es útil tener a mano uno o dos instrumentos sencillos de percusión para dar consignas como apoyo al uso de código.

Si el maestro sabe tocar algún instrumento como flauta o guitarra, es siempre un excelente recurso y debe aprovecharse.

2.2.5.14.- Juego

Una sesión de expresión corporal siempre de incluir como objetivo el placer del movimiento y un sentido lúdico del trabajo y del aprendizaje. Los juegos de grupo

refuerzan estas actitudes y permiten la salida gradual de la implicación profunda con el material con que se ha trabajado.

No es necesario que en cada sesión se disponga de un periodo particular de juego en grupo, pues la clase debe ser placentera en su totalidad; sin embargo, en algunas sesiones vale la pena usar los juegos como reforzador del trabajo; en estos casos, un lapso de 5 a 10 minutos es suficiente.

Los juegos deben ser ideados por los niños y el maestro, pero también pueden incluirse juegos clásicos como rondas o canciones infantiles.(Bozzinide Mazzaro, 1975)

2.2.5.15.- La sesión de expresión corporal

La sesión de expresión corporal ha sido programada con una duración de una hora, con base en dos razones: es que las horas académicas en la jornada escolar se han establecidos de 45 a 60 minutos de duración y es factible introducir la expresión corporal en los programas si este sistema de horarios es respetado. De este modo, una vez por semana o cada quince días, de deforma secuenciada y sistematizada.

La segunda razón para establecer una sesión de 60 minutos es que hemos observado que el trabajo corporal cansa a los niños y los periodos de concentración, en especial de oso demás pequeños, se van acortando según el grado de cansancio físico, de manera que un trabajo profundo en el que se produzcan aprendizaje significativo a partir de la experiencia puede llevarse a cabo en una hora de labor.

Cada sesión es en sí un espacio para la experiencia y el aprendizaje personal y del grupo, y va acompañada del ritual que este aprendizaje conlleva momentos de la sesión, esto puede llevarse a cabo en un orden diferente.

2.2.5.16.- Ritual de preparación:

El maestro debe preparar el salón y los recursos didácticos unos minutos antes de que lleguen los niños. Es este momento de preparación del ambiente y del clima

de trabajo, el maestro o animador inicia se propio ritual en la clase que vamos a impartir se recuerda detalles de la sesión anterior y se revisa el material. Este sencillo ritual coloca al maestro o animador en una actitud de apertura a la experiencia de la sesión y su disposición y tranquilidad resultan esenciales para transmitir la enseñanza y recibir de los niños lo que puede aprenderse de ellos.

Cuando los alumnos llegan al salón de clases su ritual se inicia al encontrar al maestro en la puerta, descalzo y listo para comenzar. Todos los niños deben quitarse los zapatos y acomodarlos en el lugar indicado, de preferencia fuera del recinto. Al salón debemos entrar descalzos, puesto que percibiremos al mundo desde las plantas de los pies. El hecho de entrar en el salón descalzo y listo para empezar pone al niño en contacto consigo mismo y en la disposición requerida para la clase de expresión corporal.

2.2.5.17.- Propuesta:

Los primeros 15 minutos de la sesión están dedicados al uso espontáneo del material propuesto por el maestro, el cual depende del objetivo específico durante este lapso el maestro o animador permanece casi pasivo, en una postura corporal simétrica y relajada de disponibilidad ya sea que se desplace o no por el salón.

La lectura de grupo es el acto mismo de observar y detectar lo que va ocurriendo en el conjunto de alumnos y en cada niño en particular, quien trabaja con quién, qué modalidades de comunicación existen entre los participantes, qué formas de locomoción y de investir el espacio o los materiales que utilizan y qué sensaciones y sentimientos van despertando los materiales en cada niño y en el grupo.

2.2.5.18.-Evaluación y consigna

Una vez que la situación de la clase del día es reconocida por el maestro, su función es lograr que dicha situación evolucione hasta convertirse en una que permita el aprendizaje significativo, de expresión libre y creadora, y que constituya una experiencia de desarrollo personal y de grupo.

El aprendizaje significativo se produce cuando hay experiencia vivencial, en una secuencia que adopta la forma siguiente: a mayor experiencia, mayor aprendizaje; a mayor aprendizaje, mayor desarrollo personal y creativo; a mayor desarrollo personal, mayor desarrollo del proceso en el grupo.

Hay varios tipos de consigna, que puede darse mediante señas o gestos, por medio de la música, el silencio o la modificación del espacio. La más utilizada es la consigna verbal, y constituye una “pista” que indica dónde hay que buscar, explorar y trabajar.

La consigna debe darse en un tono agradable, a diferencia de la ley, que se da con voz firme y tono alto; o la sugerencia, que se hace en un tono interrogativo.

Ejemplos de consignas:

- ✓ Consigna cerrada (ley): guarda la pelota; esta consigna se emplea para fijar límites.
- ✓ Consigna abierta (propuesta): inventa una forma distinta para llevar a guardar la pelota, se utiliza para promover la evolución del grupo y el desarrollo personal.
- ✓ Sugerencia (pregunta): ¿quieres guardar la pelota?; esta es apta para escuchar las opiniones de los participantes y confirmar la hipótesis del maestro.

Es importante que en los momentos de trabajo personal las consignas sean dadas en singular y que cada niño las reciba como si el maestro la propusiera de forma individual.

2.2.5.19.- Descanso:

Mediante el descanso se persiguen tres objetivos:

- 1.- La relajación
- 2.- La toma de contacto del niño consigo mismo
- 3.- Este momento de silencio interior propicia el distanciamiento afectivo respecto del material

Es el comienzo del ritual para terminar la clase y volver a la realidad del mundo es aprender a descansar es un recurso necesario porque ayuda a crecer asimismo y

enseña a equilibrar los periodos de actividad con los de tranquilidad, silencio y calma.

2.2.5.20.-Puesta en común:

Al terminar el descanso, nos sentamos en círculo y ponemos en común la experiencia vivida en la sesión o cualquier otra inquietud que se necesita manifestar.

Es importante verbalizar parte de la experiencia; como hemos señalado, tenemos a nuestro alcance varias formas de aprender y de conocer el mundo, formas que están basadas en el modo en que los hemisferios cerebrales procesan la información que reciben a través de los cinco sentidos, y que el hemisferio izquierdo procesa de manera lógica, analítica y concreta.

La congruencia que se logra alcanzar entre ambos hemisferios permite gozar de una mayor estabilidad interior, de un aprendizaje más completo, tanto en los niveles sutiles de la percepción como en los concretos de la cognición. Así, en la plasticidad y comunicación entre ambos hemisferios residen el germen de la creatividad humana y la posibilidad de la salud.

La puesta en común sirve también para propiciar el desarrollo de un vocabulario rico y fluido y la capacidad de escuchar de los niños, así como el fortalecimiento del respeto mutuo. La palabra es sin duda la forma de expresión por excelencia.

2.2.5.21 Rituales de despedida

Al terminar la respuesta en común nos despedimos, salimos del salón dejando el material en orden, y nos calzamos los zapatos, puesto que la clase ha terminado.(Regina, 1981)

2.2.6.-Psicología de la conducta musical en el niño:

Una de las características se enmarca en la forma peculiar que posee cada analizador sensorial y para entrar en contacto con los estímulos del medio. Para el

caso del oído hay que observar, como señala metafóricamente que se trata de un radar siempre abierto, atento, vigilante y poco temeroso de la oscuridad.

Segunda característica se define por la localización del vínculo motriz asociado a la audición, efectivamente que permite actuar la percepción alejándola de la simple recepción pasiva.

La tercera característica específica es que la audición trabaja con las cualidades sonoras de los objetos, las cuales son esencialmente temporales y, en consecuencia, particularmente huidizas, con una permanencia efímera.

2.2.6.1.-Las coordinaciones intersensoriales

El objetivo principal de las coordinaciones entre las distintas modalidades sensoriales, es determinar propiedades sensibles definitorias de un objeto, de una acción sobre él, etc. Se trata de captar la máxima información sensorial de la realidad.

2.2.6.2.-Estrategia para resolver esto:

La primera se basa en la búsqueda de las características o cualidades sensoriales específicas del objeto o acción en cuestión y la segunda en hacerlo en relación con las paraespecificar o sin estéticas.

Las cualidades específicas se refieren a las estimulaciones objetivas a cada analizador que posee un carácter definido en definitiva son suficientemente operativas como para permitir un consenso social y científico sobre ellas, fundamentando así la terminología científica. Esta coordinación intersensorial puede entenderse como paraespecificar para así diferenciarla de los conceptos específicos que usa la psicología de la percepción al no estar tan limitadas al ámbito de tradición empírica como las específicas, gozan de una más amplia movilidad, lo cual les permite conectar, incluso, con aspectos difusos de la sensibilidad humana.

Otra característica es que no sólo hay que hablar de sinestesias o transferencias sensoriales a nivel verbal. Precisamente una de las utilidades funcionales que ofrecen es la de permitir comunicar distintos sistemas expresivos. Cualquier persona que hace y reflexiona sobre la música, advierte que muchos de los matices no podrían entenderse en el momento de la interpretación musical si no dispusiéramos de la capacidad de colaboración intersensorial.

2.2.6.3.-La conducta musical:

La forma en que el organismo humano interactúa con el conjunto de estímulos y estructuras musicales, se ve mediatizada por tres características que definen la propia realidad musical, a saber:

- 1.- El control y la coordinación sensorial que su práctica precisa
- 2.- El desarrollo característico de sus elementos en el tiempo, con todas las dificultades de retención que ello supone.
- 3.- El contenido eminentemente abstracto y sintáctico que transporta es basado en la interrelaciones entre cada una de las cualidades del sonido y entre las diversas leyes de la construcción del discurso musical.

2.2.6.4.-Los factores generales de la recepción y la producción musical:

La función esencial del oído musical “es detectar las relaciones sónicas altas y prosódicas (rítmicas) cardinales, sintetizarlas en estructuras melódicas, crear los adecuados modelos sonoros, expresivos de un cierto estado emocional, y conservar estos sistemas rítmico-melódicos siguiendo este proceso-marco de receptividad musical, vamos a comentar algunas de estas capacidades considerando genéricamente dos momentos, el que se refiere a la entrada de información musical y el que complementariamente da cuenta de la producción de respuestas musicales.

2.2.6.5.-La recepción

En primer lugar hay que decir la simple agudeza auditiva no se relaciona con los resultados de las pruebas realizadas mediante test musical cuando se refiere a las

condiciones necesarias para que un oído pueda decirse que posee talento musical, se basa en el estudio sistemático de audiogramas de músicos ósea, personas susceptibles de gustarles la música y reproducirla con calidad (Tomatisop.cit, pág. 100).

La audición musical requiere una buena aptitud para reconocer los intervalos musicales y la altura de los sonidos es decir una audición relativa que si es indispensable para la práctica musical.

La posesión del controvertido oído absoluto audición reconocedora de sonidos aislados sin más ayuda que la sensación auditiva, complementariamente al reconocimiento interválico, se precisa una capacidad discriminatoria suficiente para mantener la pulsación rítmica o división periódica de tiempo específica de cada fragmento o pieza musical.

En relación a los primeros se reconoce a la música la capacidad de conmover, lo cual generaliza el poder que ejerce si bien el proceso de aprendizaje en profundidad conlleva un considerable esfuerzo y una gran inversión e tiempo, la seducción por el sonido, es casi inmediata y universal en todos los individuos, en función, claro está de los esquemas musicales que establece cada cultura o grupo humano.

2.2.6.7.- La producción:

Han de combinarse equilibradamente las respuestas activas a nivel práctico (vocales, con un instrumento, corporales, plásticas, etc.) con las propias a nivel interno (audición interior, análisis musical, toma de conciencia y reflexión crítica). Todo ello no hará sino, estimular nuevas formas de entender y captar el fenómeno musical, a la vez aumentar la capacidad de atención y concentración sobre un conjunto de estímulos tan huidizos como los sonidos musicales.

El desarrollo de la función vocal repercute favorablemente sobre la agudeza y el control sensorial del oído. El canto y los métodos y técnicas para promocionarlo y mejorarlo, no sólo influyen en la producción vocal sino en la propia recepción auditiva. También la colaboración del lenguaje, ya como factor semántico o como

prosodia rítmica en esencial, Por último, recordar que cada persona realiza una síntesis personal de factores auditivos primarios (discriminación entre patrones sonoros, análisis auditivo de relaciones, memoria auditiva inmediata, etc.) que pueden derivar en factores de segundo orden (inteligencia general fluida, organización perceptiva auditiva, memoria a largo plazo, etc.)

2.2.6.8.-La imagen mental musical:

Todo acto cognitivo debe entenderse como un proceso de significación es poner en correspondencia el objeto percibido y el sujeto, para que éste pueda incorporarlo mediante un determinado esquema asimilador.

Efectivamente, la imagen mental es un símbolo (Piaget-Inhelder 1977) y, como tal, el nexa que establece entre realidad (significado) y su representación (significante) “tiene por carácter no ser nunca completamente arbitrario; no está vacío: hay un rudimento de vínculo natural entre el significante y el significado. Contrariamente, el signo, por el hecho de mantener una vinculación arbitraria entre estos dos términos, una vinculación “inmotivada”, manifiesta un carácter colectivo, de convención social, mientras que el símbolo no impide una elaboración personal: “Los símbolos, como motivados, pueden ser contruidos por un individuo solo, y los primeros símbolos del juego del niño son buenos ejemplos de esas creaciones individuales, que no excluyen, naturalmente, los símbolos colectivos posteriores.

Resulta que la imagen mental visual lo es de un objeto real, por ejemplo una mesa. Ésta dispone en la comunicación humana de un signo lingüístico que coordina el concepto con la imagen acústica y que puede materializarse verbalmente (habla) o gráficamente (escritura).

- a. Un tono, una melodía o un desarrollo no denota como tales, más que su propio valor sintáctico (Shuter- D. y Gabrial 1981, eco 1975), es decir , las características de las cualidades sonoras, las relaciones entre notas, las funciones que ocupan, los esquemas de composición internos, etc. Teniendo esto presente, el concepto denotado en el discurso musical hay

que entenderlo no vinculado únicamente al reconocimiento de la vibración sonora exacta, sino, como decimos, al valor sintáctico de los elementos.

- b. Existen dificultades para la formulación conceptual asociada a la imagen musical, también éstas se localizan en la representación significativa del objeto musical.
- c. Por lo que se refiere a la imagen musical específica no escapa tampoco a sus propias particularidades. El problema en este caso es que, así como el objeto mismo posee un soporte mental simbólico en forma de imagen que implica “una semejanza más o menos adecuada y esquematizada a la par con los objetos simbolizados.(Psicología de la conducta musical en el niño, palma: Universidad de Elles Ballears, 1988)

2.2.6.9.-La articulación entre psicología genética y música.-

Criterios definidores:

Conjuntar estas disciplinas supone conocer su premisa de organización interna. Sin embargo, hay que tener en cuenta que en el caso de la música, no la estudiamos como realidad perceptiva incluida en el mundo sonoro general (teoría de la música, armonía, composición, etc.), sino que nos interesa los procesos de humanización de tal realidad, esto es, que la música para ser incorporada integralmente por un organismo y en cualquiera de sus facetas, debe ser biológicamente “digerida”. Desde esta perspectiva, puede que lo más sencillo sea la formulación de interrogantes a resolver como problemas experimentales, y lo menos simple, definir una orientación a seguir. Para alcanzar esta última, decidimos sintetizar los contenidos musicales asequibles a ser tratados por la Psicología (genética) mediante la búsqueda de una definición de musicalidad que oriente la relación de esta ciencia con la música, es definitiva, una definición de conducta musical.(Psicología de la conducta musical en el niño, palma: Universidad de Elles Ballears, 1988)

Expresión corporal y creación: elementos para una pedagogía de procesos

2.2.7.-La expresión corporal como manifestación de uno mismo

La expresión corporal la entiendo como una práctica orientada hacia la expresión personal pero concretamente a través del movimiento y de los aspectos corporales implicados. La expresión corporal de una persona es original, personal y matizada por la historia y el recorrido de cada uno; por las experiencias y el bagaje al expresarse; por la capacidad o dificultad en manejar la expresión de ideas, emociones, pensamientos, acciones, etc. La expresión no se enseña sino que se proponen experiencias sencillas que evidencian, transforman, desarrollan y subjetivan el bagaje de cada uno. De hecho, el objeto de trabajo, en las sesiones de expresión corporal, es la manera personal de expresarse y comunicar del sujeto y por esto, el deseo de la persona de emprender un camino de expresión creadora es determinante para conseguir una implicación personal. La práctica se organiza con la idea de profundizar en el conocimiento corporal, el dominio del movimiento, la expresión de las emociones y vivencias, la comunicación de ideas, hechos, narraciones, así como de enriquecer la creatividad del ritmo y el espacio.

2.2.7.1.-Expresión como acto creador

Según su raíz etimológica por Arte se entiende manera de hacer una cosa según reglas, habilidades, destrezas. La expresión corporal en las cosas en las artes escénicas constituye un aprendizaje no sólo para conocerse y expresar sino para comunicar con el público con mucha más técnica. La expresión creadora es una herramienta de significación personal e íntima; una vía de salida de contenidos, conscientes o no, que se proyectan en la obra de creación, siendo ésta una forma mediatizada por la cultura y por los significados sociales que nos rodean.

La obra arte como objeto, simboliza y exterioriza vivencias, sensaciones, emociones, sentimientos, ideas, pensamientos, que habitualmente nos resultan difíciles de manifestar. La obra artística representa un territorio común donde el creador y el espectador se reencuentran.

2.2.7.2.-La expresión corporal como expresión simbólica

La expresión corporal, yendo más allá, es un lenguaje motriz que utiliza y desencadena imágenes que remiten remotamente ideas, emociones, sensaciones, etc. De ninguna manera representan ecuaciones simbólicas, pero sí que responde a experiencias del sujeto. El profesor de expresión corporal puede despertar la imaginación, la fantasía y la creatividad de los participantes.

Las imágenes simbólicas tienen un gran poder didáctico. A menudo el formador presenta imágenes (moverse como un pez, por ejemplo) y ayuda a explorar lo que aporta: el movimiento, la temperatura, el concepto, los recuerdos asociados. Propone analogías creativas como forma de enriquecer diversificar la expresión corporal, que se torna original y divergente. En los proceso de expresión corporal el contexto simbólico también tiene la función de mediación en la medida en que se abre un espacio entre el sujeto y la realidad que permite hacer que uno mismo es otro.

2.2.7.3.-La expresión corporal como estrategia de comunicación

El encuentro consigo mismo también se da por las experiencias de expresión corporal de otro, el cual se torna un espejo que refleja la propia imagen. El formador, sensible a esta realidad y consciente de que se genera vivencias, se reviven situaciones, recuerdos tiene que canalizar lo que surge estableciendo límites y contención a las verbalizaciones, relatos en voz alta sobre el proceso vivido, así como momentos de subjetivación en cuadrados en el marco educativo. Teniendo en cuenta que las situaciones de comunicación facilitan el descubrimiento de uno mismo, el formador diseña intencionadamente situaciones didácticas con el fin de ajustarse a todo el grupo, trabajar diferentes aspectos, habilidades o registros.

2.2.7.4.- La expresión corporal como práctica pedagógica

En las sesiones de expresión corporal los procedimientos formativos básicos se centran en la experimentación, exploración, investigación, improvisación, comunicación, invención. En situaciones más complejas inciden en la definición

de proyectos compartidos la selección de puntos fuertes, o débiles, su profundización, afinación, precisión, combinación, variación en situaciones de síntesis se proponen procedimientos de ordenación, selección, elección, presentación. En los momentos de reflexión sobre las propias producciones la verbalización, la escritura y el dibujo permiten otorgar sentido a las próximas experiencias y a tomar consciencias de algunos aspectos que se han expresado.

2.2.7.5.-Diseños de procesos didácticos: procedimientos y actitudes

La experimentación y exploración del propio cuerpo

Un contenido fundamental de la expresión corporal es el censoperceptivo y se trabaja con propuestas de movimientos en el suelo, en el espacio, con objeto, con los demás. Las consignas se diseñan para provocar nuevas maneras y situaciones de aproximarse al cuerpo y el formador tiene que ayudar a identificar el contenido sensoperceptivo de las propuestas, conocimiento profundo de nuestra herramienta primera. Redescubrir las formas de las manos, los brazos, la espalda con los huesos, sus articulaciones, los músculos y tendones, el contraste de dimensiones, su funcionalidad.

La experimentación del movimiento y su calidad

Un segundo contenido es la investigación del movimiento para conocer, enriquecer las posibilidades creativas. Se puede proponer por ejemplo, explorar movimientos con brazos, cintura, pies; combinando segmentos; con niveles de altura diferente; con direcciones diferente, explorar energías, formas corporales, identificar los movimientos que cuestan de hacer, seleccionar los que son propios, combinarlos de los demás; de formarlos y repetirlos, infinitas posibilidades. Hay que matizar que el procedimiento de exploración requiere concentración y estrategias para vencer las dificultades cuando a los participantes se les acaban las ideas y quedan estancados. Quedan atrás los movimientos aprendidos, estereotipados y se abren en la puerta de expresión corporal original.

La asociación de sensaciones a imágenes, vivencias y situaciones.

La imagen simbólica representa una mediación que facilita la investigación en expresión corporal ya que las sensaciones, las vivencias o ideas se expresan más fácilmente asociadas a analógicas simbólicas. Algunas veces, a las experiencias sensoriales de luz, color, presión se le relacionan emociones, sentimientos, que se asocian a recuerdos y experiencias. El Ecuador utiliza la imaginación y la fantasía para situarse en lugares, identificarse, investigar, adoptar características de personajes, situaciones como recurso didáctico de gran potencia para hacer expresión corporal más cargada de expresividad.

La re-presentación de las experiencias

La consigna es destacar los puntos fuertes o profundizar los débiles como la idea de elegir el tramo que gusta, el más propio, el que más cuenta otras veces, con el fin de potenciar la toma de conciencia pedimos traducir la experiencia y/o la secuencia a otro lenguaje. Por ejemplo, una secuencia de expresión corporal que expresa sensaciones diferentes, pedimos traducirla a lenguaje de la danza se elige criterios de forma, de emociones implicadas en los movimientos, convierten la secuencia en una historia en un hecho, en la acción. También e puede desarrollar una secuencia de mimo, de teatro, de títeres.

La improvisación en los procesos de creación

Para crear es conveniente conectar con la profundidad de matices de la realidad y no de nosotros mismos, aproximándonos a menudo a los grandes interrogantes del hombre. La improvisación es un procedimiento que facilita el proceso de creación dado que implica velocidad, lluvia de ideas.

La desinhibición hace emerger producciones del inconsciente y es por este motivo que el formador tiene que garantizar contención, seguridad y respeto para todas las aportaciones, sin juicio como desinhibición para favorecer la emergencia de la propia experiencia así como la aceptación y el respeto por todo aquello expresado.

El ensayo de las producciones

Ensayar es un procedimiento que conlleva una repetición de la producción el valor de la cual radica en repetir sin repetir: una solución consciente repetida de la tarea un nuevo ensayo de la práctica. En este sentido los participantes a menudo se entusiasman con la idea de ensayar el proyecto que traen entre manos, como la intención de mejorar, afinar, puntualizar la producción. Aumenta la expresividad, precisar el ritmo; diversificar trayectorias y direcciones, mezclar propuestas de los diferentes miembros del grupo y crear una nueva; enlazar las producciones de tres.

La observación de la personas

En las sesiones de expresión creadora nos damos un tiempo para observar el resultado del proceso de indagación que ha dado como resultado una creación corporal. Estamos frente a la expresión creadora en un sentido artístico. La esencia del arte es precisamente aquello que perdura más allá del artista: la capacidad de plasmar ideas, preocupaciones, interrogaciones del ser humano, de la sociedad en una producción. Para el espectador, la esencia del arte es el hecho de comprender aquello velado de sí mismo, la revelación de un mensaje cifrado a través de la obra.

De este modo la función de espectador tiene una finalidad de diálogo actor – espectador articulado en una doble dirección. La actitud de observación del trabajo se tiene que articular también en dos direcciones: a) tiene que tener calidad, tiene que ser atenta para percibir la obra sin fragor interior; b) la función hedonística fundamental de la representación de la experiencia es disfrutar de la expresión personal y hacer que se disfrute con la producción.

La verbalización

Una herramienta fundamental ya que detrás de la expresión corporal está el sujeto del movimiento que deja una huella de su regularidad y que su particular ordenación y reconstrucción de la experiencia. El sentido que cada sujeto narra.

El formador tiene que ordenar los procesos de verbalización en dos o tres momentos: Nombrar los hechos objetivos de la experiencia vivida, las acciones,

los hechos, las situaciones, describir y relacionar las vivencias subjetivas, las emociones, Asociar los recuerdos, pequeñas hipótesis, explicaciones. En el plano motriz y corporal la verbalización de la experiencia precisa y ordena una idea mental motriz, rica en matices cenestésicos, corporales, espaciales, de calidad motora.

Ecología en el diseño de procesos didácticos

En los procesos didácticos, la atención al contenido de aprendizaje se tiene que combinar con la atención a las relaciones sociales. Dos subsistemas en el interior de las sesiones que el formador debe manejar. Conseguir un clima afectivo (relacional) posibilitará al alumno concentrarse en las tareas específicamente previstas para la mejora de la competencia motriz y la adquisición de los conocimientos planificados.

Expresión dramática: de la respiración individual a la creación colectiva.

La expresión dramática como metodología de trabajo en el área de la expresión artística es el producto del encuentro entre profesionales del teatro interesados en la aplicación pedagógica en el ámbito escolar de las técnicas teatrales, y de educadores/as preocupados por ofrecerle al niño/a y al joven una alternativa educativa más cercana a su inquietudes, a sus necesidades de expresión y de comunicación.

2.2.7.6.-Defunciones relacionadas con la expresión dramática.

Juego

El juego es una acción libre, experimentada como ficticia y situada fuera de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber totalmente al jugador; una acción que se realiza en un tiempo y en un espacio expresamente circunscrito, se desarrolla en un orden según reglas establecidos.

Juego dramático

Es una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores que improvisan colectivamente según el tema elegido de antemano y/o precisado por la situación vigilando que las improvisaciones individuales se integren en el proyecto en vías de elaboración, en el juego dramático, los participantes realizan un trabajo de transposición, durante el cual, en un tiempo y en un espacio diferente del tiempo y espacios reales, los protagonistas movilizan su energía, su inteligencia, sus representaciones, sus afectos reales, en la creación de su situación ficticia.

Improvisación

Técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano he inventado al calor de la acción.

Conflicto

El conflicto dramático es lo característico de la acción y de las fuerzas antagónicas del drama. Confronta dos o más personajes, visiones del mundo o actitudes ante una misma situación.

Personaje

Del latín persona, mascara que traduce la palabra griega que significa papel o personaje dramático. Crear un personaje es traer al espacio de juego una persona que no está allí.

Características del juego dramático

El juego requiere el respeto de los jugadores y reglas que lo enmarquen:

- Existencia de un espacio de ficción diferente del espacio real.
- Definición de un tiempo para el juego: saber que el juego empieza y acaba permite definir cuándo se juega, y por lo tanto se es personaje dentro de un espacio de ficción.
- El juego existe cuando hay voluntad compartida de jugar entre los participantes, no puede existir imposición.

2.2.7.7.-Metodología, estrategias de intervención en expresión dramática

La metodología utilizada para desarrollar el trabajo de expresión dramática está basada en una teorización a partir de la práctica. Es imposible comprender el juego dramático y su proceso de trabajo por simple lectura de conceptos y de metodología, Avanzar el trabajo de expresión tiene que las vivencias, teniendo como punto de referencia los conceptos y poder desarrollar un proceso metodológico. Pero también un trabajo de análisis y de acumulación de conceptos puede derivar en intelectualismo, si no está conectado y contrastado a la realidad de una práctica. Las sesiones se estructuran a partir de los elementos que forman parte del juego dramático:

- ✓ El personaje
- ✓ El objeto
- ✓ El espacio
- ✓ El conflicto

Estos elementos sirven de punto de arranque para provocar las diferentes improvisaciones.

En cada sesión se trabaja aspectos expresivos relacionados con el tema de interés.

- ✓ **El personaje:** trabajo expresivo del cuerpo. Modo de caminar, tipo de movimientos, gestualidad de la cara, etc.
- ✓ **Objeto:** calentamiento con manipulaciones de objetos reales: palos, telas, sillas. Que llevan a establecer cuerpo objeto y objeto/espacio y buscando desarrollar las posibilidades expresivas que ofrecen estas diferentes relaciones.
- ✓ **Espacio:** entendiendo como espacio físico /dramático que tiene que ser representado imaginariamente a través de nuestros cuerpos.
- ✓ **Conflicto:** se efectúan ejercicios de calentamiento trabajando sobre el tema de los contrastes

2.2.7.8.-Expresión musical: experiencia creativa con los sonidos y el movimiento.

Proponemos desde la expresión musical un acercamiento a la música a partir del descubrimiento de la creación musical y de la vivenciación corporal de la música.

Para esto se busca la concienciación de que su materia prima, sus elementos estructurales y las leyes de su organización como lenguajes, estén presentes en nosotros mismos, en la naturaleza y en nuestro entorno cotidiano formando parte de nuestros recursos expresivos vocales y corporales.

Sobre la expresión y la creación musical.

La expresión musical, como toda expresión artística, implica un proceso de inmersión y contacto profundo con la interioridad. Acceder a este nivel de contacto exige suspender todo pensamiento de censura y de falsas creencias, para conectarse exclusivamente con el simple estar, con la presencia, viviendo el momento a partir de las sensaciones que se producen en el aquí y el ahora, en el espacio y tiempo interior desde donde podrá entonces fluir la expresión de nuestra propia experiencia interna traducida sonoramente.

Expresarse musicalmente es expresar lo que somos, pensamos, sentimos y percibimos por medio de metáforas sonoras, rítmicas, melódicas y a través de intensidades y silencios.

Se plantea la expresión musical como un proceso artístico accesible a todo ser humano, que en la música implica fundamental:

- ✓ Hacer contacto con las fuentes sonoras propias y aquellas que nos provee el entorno.
- ✓ Permitirse descubrir, explorar expresarse con los recursos que proveen dichas fuentes.
- ✓ Agudizar la percepción particular y global de entornos sonoros.
- ✓ Afinar la escucha y percepción global del proceso de expresión y de los resultados.

- ✓ Tomar conciencia de las sensaciones internas y posibles interferencias en el proceso.
- ✓ Asumir una actitud de apertura, escucha, investigación, disponibilidad y flexibilidad para la experimentación con el hecho sonoro.
- ✓ Como consecuencia de todo lo anterior, enriquecer el vocabulario musical.

La creación musical significa:

Explorar los recursos sonoros disponibles de manera convencional y no convencional. Improvisar libremente, ir seleccionando y jerarquizando los recursos y materiales sonoros de acuerdo a una idea musical o al dictamen intuitivo del proceso mismo. Mantener una escucha activa y una percepción global del proceso expresivo-creativo.

2.2.7.9.-Expresión visual y plástica: Educación de la percepción y la observación.

Cuando Hablamos de expresión visual y plástica consideramos importante la educación de la percepción y observación del entorno. Observar es un medio de conocimiento, es una manera de entender la realidad que nos rodea.

Es bastante generalizada la concepción de que el lenguaje plástico es saber y aprender a dibujar. Saber dibujar es el resultado de un proceso de observación y análisis afinado de la realidad. Dibujar es la manera de explicar. Hay que dejar de lado los prejuicios en lo que se refiere a la creación plástica incluso valores y preconcepciones estéticas, basadas en aquello bellos, feos, el buen gusto, diferentes estereotipos.

El lenguaje como cualquier lenguaje, tiene el sistema codificado para emitir y transmitir información. Los procedimientos fundamentales para entrar son la observación con su análisis, la manipulación, la experimentación con los materiales y técnicas muy básicas.

Formación en teoría de técnicas

La formación teoría toma importancia una vez superada la primera fase de inmersión en este lenguaje. Para plasmar un dominio suficiente aquello que queremos decir nos hacen falta herramientas. La técnica, en este sentido, ofrece la posibilidad de decir algo a partir de la peculiaridad de este lenguaje. El lema que preside la formación en técnicas es el de conocer e identificar todo aquello que se puede hacer con los materiales y la manera de aplicarlo, es decir, las leyes básicas cada técnica con el fin de utilizarlas, si es necesario, de forma transgresora..

Comunicación verbal: humor y creatividad

La comunicación es inagotable y la capacidad creativa que puede desarrollar resulta inimaginable. Ahora bien, los instrumentos de estudios de la comunicación y de la creatividad son discretos y limitados.

La comunicación es un concepto abstracto. En cambio, el término discurso es más concreto: se pronuncia, se escucha o se lee; discurso y texto son equivalentes. Nos comunicamos son discursos ¿Qué clase de discursos? el chiste es un tipo de discurso. Pero hay muchos otros: carta personal, instancia, informe técnico, nota de compra, factura, currículum, tertulia, consulta, contrato, reportaje. Las variaciones son muchas. Un mismo formato discursivo puede tener ámbitos diferentes de expresión. Una carta puede comunicar un mensaje personal, un mensaje público o incluso una información científica.

Motricidad y expresión corporal

Cuando nos planteamos el educar al niño desde la perspectiva de su motricidad, se abre ante nosotros un amplio campo de acción que va desde el conocimiento y conciencia que debe adquirir el niño, de su propio cuerpo, hasta la posibilidad que tiene de moverse eficazmente y expresarse con este cuerpo.

2.2.7.10.- Exploración motriz del entorno.-

Control de los desplazamientos y coordinación dinámica.

Refiriéndonos a la manera en que el niño controla sus desplazamientos y en general sus actos motores, la coordinación dinámica general juega aquí papel fundamental. Tiene lugar cuando a partir de un determinado estímulo, el organismo responde con la ejecución de un movimiento que le permitirá desplazarse en el espacio.

Tal proceso implica:

- ✓ Tanto a la propia posición corporal como a las características del medio.
- ✓ Una selección por parte del sistema nervioso central del grupo muscular que actuarán a un impulso nervioso.
- ✓ La contracción muscular que será controlada en todo instante por el sistema nervioso central.

Será preciso que esos tres puntos se lleven a cabo correctamente si deseamos que el movimiento resultante coincida realmente con el deseado.

La adquisición de cada una de las formas básicas de desplazamiento constituye un ejemplo de desarrollo por maduración. La capacidad del niño de usar su cuerpo, la maduración del sistema nervioso, y el crecimiento de músculos y huesos, serán los responsables de que el rastreo, el gateo, la marcha, la carrera, el salto entre a formar parte del repertorio motriz del niño.

Intervención del adulto.

Durante los juegos libres en la escuela, casa, calle, parque, los niños explorarán formas diferentes de desplazarse. El maestro invitando al niño/a realizar movimientos nuevos que aseguren nuevos ajustes a la conducta motriz y le amplíen su repertorio.

Esta intervención requerirá:

- ✓ Un conocimiento teórico de las diferentes adquisiciones motrices en función de la edad.
- ✓ Una observación de las diversas formas de desplazamiento utilizadas por sus propios alumnos.
- ✓ Tener explicitados unos objetivos claros en relación al control del cuerpo en desplazamiento.
- ✓ Una serie de recursos que provoquen la acción de los niños.
- ✓ Una amplia gama de posibilidades de variación de los desplazamientos. La riqueza motriz del niño de estas edades vendrá dada por la diversidad de desplazamientos que hayan tenido la oportunidad de experimentar.

El salto

Aparece como conducta del niño con posterioridad a la marcha y la carrera. Sin embargo, muy pronto, ya antes de los dos años, el niño es capaz de realizar un pequeño salto vertical con los dos pies y puede haber tenido muchas experiencias de saltar de un lugar elevado a otro más bajo, ayudado por el adulto.

Debemos tener presente que el salto consta de tres fases bien diferenciadas, impulso, fase aérea, caída, cada una de las cuales ofrece una amplia gama de posibilidades de modificación. Durante la fase aérea podemos realizar giros, lanzamientos y recepciones, movimientos de los segmentos corporales, etc. En relación a la caída es importante aprender a amortiguar el movimiento de forma a evitar posibles lesiones e infundir seguridad en el niño lo cual se traducirá sin duda en un mejor control corporal.

Trepas y suspensiones

Las trepas y suspensiones presentan un doble interés en la educación motriz del niño ya que este tipo de actividades inciden de forma determinante en el desarrollo motor y en la afectividad. En lo que se refiere al desarrollo motor, favorecen la intervención de los miembros superiores que normalmente se ven poco involucrados en otros tipos de desplazamiento. En el plano afectivo, actúan enfrentando a los niños con ciertos riesgos que requieren decisiones en las que el

factor emotivo juega un papel importante. El maestro debe actuar evitando que se produzca situaciones realmente peligrosas, pero dejando que el niño viva riesgos subjetivos.

Las trepas y suspensiones requerirán de un material apropiado que esté a nuestro alcance:

- ✓ Planos inclinados
- ✓ Colchones o colchonetas
- ✓ Escaleras
- ✓ Cuerdas para colgarse
- ✓ Cuerdas de las que penden neumáticos
- ✓ Redes bancos
- ✓ Barras

La seguridad deberá ser un elemento a tener siempre presente.

La actuación del niño sobre los objetos. Perspectiva motriz

La actividad motriz adopta características especiales cuando el niño actúa sobre los objetos. Su confrontación con las propiedades y peculiaridades de los objetos, la búsqueda de soluciones para la acción global niño-objeto se constituirán en artífices del desarrollo motor y sensorial.

La intervención que realiza el niño sobre instrumentos diversos y la interrelación resultante tendrá como consecuencia:

- ✓ Un mejor conocimiento y control corporal, se verán implicadas dos o más habilidades perceptivas y un mayor número de pautas motrices.
- ✓ Una adquisición del conjunto de nociones que resultan de comparar las cualidades de los objetos entre sí.
- ✓ Finalmente, y a nivel efectivo, cuando el niño manipula intencionadamente, cuando es capaz de construir, aprecia su propia autonomía y gana una autoconfianza.

- ✓ La educación motriz dedica una particular atención al tema de la coordinación dinámica específica, coordinación necesaria para la realización de aquellas tareas en las cuales el niño actúa sobre los objetos.

En la fase de ajuste a las características del objeto, el niño experimentará con los materiales que halle a su alcance y gracias a un tanteo sucesivo, a una serie de ensayos y errores, irá ajustando a sus movimientos a las exigencias del objeto. Utilizaremos, por tanto, en nuestras actividades, materiales de diferente forma, color, volumen, peso, textura.

La coordinación óculo-manual

La coordinación óculo-manual o coordinación viso-manual esta se halla en la mayoría de las actividades más corrientes de las personas, como coger, lanzar, escribir, dibujar, etc.

Los mecanismos que hacen que el niño, frente a un estímulo visual pueda orientar el cuerpo, dirigir la mano y operar con ella sobre la fuente de estímulo, integrando en un solo sistema ojo, mano y objeto, son complejos y muchos aspectos de los mismos no se conocen todavía, la forma en que el encéfalo utiliza las informaciones visoespaciales y extrae también los parámetros temporales, para generar movimientos guiados visualmente queda por el instante todavía desconocida. Así pues, en la educación de la motricidad, será necesario proponer a los niños las tareas de:

- ✓ Manipulación
- ✓ Lanzamiento
- ✓ Recepción
- ✓ Impactos
- ✓ Recogidas
- ✓ Dejadas
- ✓ Conducción

Presión y manipulación

La manipulación de instrumentos constituye, sin duda, una de las actividades más frecuentes que desarrolla la persona.

Desarrollo de la conducta manipulativa:

- ✓ Descubrimiento inicial de la mano
- ✓ Segunda inspección visual (mirada) de esa mano
- ✓ Inspección de objetos en el campo espacial
- ✓ Golpes a objetos en el campo espacial
- ✓ Contacto con objetos en el campo espacial.
- ✓ Inspección táctil (abrir y cerrar la mano sobre el objeto)
- ✓ El infante anticipa la manipulación de objetos abriendo y cerrando la mano mientras el brazo se extiende y se acerca a los objetos

Lanzamientos y recepciones

Los niños, por lo general, hallan un placer en que en aquellas actividades en las que deben realizar lanzamientos. Ya hacia los ocho meses inician una etapa en la que sus gran afición es la de lanzar objetos por la borda esperando que el adulto los recoja. El niño deberá experimentar un gran número de lanzamientos con el fin de poder apreciar las relaciones que se establecen entre su cuerpo, el objeto y el espacio.

Antes o después de un lanzamiento solemos hallar una recepción. Las recepciones son movimientos mucho más complejos, dado que el receptor debe interceptar con sus segmentos corporales la trayectoria del móvil y aprehenderlo adaptado dicha trayectoria al movimiento siguiente a realizar. La sincronización será otro elemento importante en la ejecución de las tareas.

Impactos y conducciones

La coordinación dinámica específica se nos ofrece con los impactos y las conducciones en los que a diferencia de los lanzamientos y las recepciones, no habrá una presión del objeto sino únicamente un contacto. El golpeo puede

realizarse directamente sobre la superficie corporal o bien a través de algún instrumento como puede ser una pala. Las conducciones estarán constituidas por impactos sucesivos a través de los cuales el niño guiará el objeto a lo largo de una trayectoria que se irá construyendo durante la etapa.

Este tipo de tareas constituyen un medio muy apropiado para la mejora de las capacidades perceptivas. Los impactos realizados de forma directa permitirán un reconocimiento topográfico del cuerpo.

Organización del espacio

El individuo vive inmerso en un espacio en el que tanto él como los objetos que le rodean, dan lugar a un conjunto de relaciones que se estructuran con gran complejidad. El percibir dichas relaciones, reconocerlas y llegárselas a representar mentalmente será una tarea a la que se dedicara el niño desde el nacimiento. En la medida en que vaya tomando conciencia de hasta dónde llega él y donde empieza el mundo exterior, podrá tomarse a sí mismo como referencia en esta percepción del entorno.

La organización espacial del niño pasa por un primer estadio que podríamos denominar del acceso al espacio perceptivo y que es fruto de la experiencia perceptiva inmediato y de la vivencia motriz, esto va desde el nacimiento hasta los siete años aproximadamente. El segundo estadio, a partir de los 7/8 años, el niño accede a un espacio representativo que requerirá un análisis de las propias percepciones. El niño será capaz ahora de tomar puntos de referencia externos a sí mismo en la comprensión de las relaciones espaciales.

2.2.7.11.- Organización del tiempo

El niño, cuando realiza un movimiento, lo hace a lo largo de un tiempo. Cada gesto tiene un principio y un final; tiene un antes, un durante y un después. El niño que inicia una acción motriz debe preveer su duración, por un lado vemos que la dimensión temporal influye directamente en el resultado de la acción motriz. Ambos aspectos se hallan en el origen de dos líneas de actuación a tener en cuenta:

- ✓ Buscamos una mejora de la organización temporal, para favorecer la realización de los movimientos,
- ✓ Utilizamos el movimiento para permitir que el niño descubra nociones temporales y las integre.

Podemos intuir que el niño fundamentará su organización temporal en la percepción del orden y en la percepción de la duración.

Percepción de la duración. Percibir una duración exige, en primer lugar, ser capaz de establecer unos límites, determinar el principio y el final. En segundo lugar, será necesaria una apreciación cuantitativa del tiempo transcurrido entre dichos límites.

Percepción del orden. La sucesión de los acontecimientos que tienen lugar en un período de tiempo dará cuenta del orden como factor temporal. Si tomamos como ejemplo un determinado movimiento, la percepción del orden estará basada en la apreciación de la secuencia.

Las actividades que propongamos deberán permitir:

- ✓ La adquisición de nociones de antes, durante y después
- ✓ La adquisición de nociones de sucesión y simultaneidad
- ✓ La percepción de la duración
- ✓ La percepción de la pausa
- ✓ La apreciación de estructuras rítmicas
- ✓ En relación a la organización espacio-temporal, posibilitaremos la apreciación de velocidades, de aceleraciones (del propio cuerpo y de los objetos).

2.2.7.12.-Funciones de actitudes del maestro:

- ✓ Es la persona que inspira y motiva a los niños
- ✓ Es el responsable de crear un ambiente en el cual los alumnos puedan desarrollar sus habilidades y potencialidades (seguridad psicológica)
- ✓ Es quien conoce y respeta el ritmo, el “tiempo” personal de cada uno de los niños y del grupo en general.

- ✓ Es quien conoce las necesidades de sus alumnos y el momento del proceso en el que se encuentran cada uno de ellos y el grupo.
- ✓ Es el guía que los conduce a descubrir los valores universales (ética).
- ✓ Es el encargado de lograr un clima de confianza para que exista el dialogo y, por lo tanto, la comunicación.
- ✓ Es el portador y el receptor de la información, los sentimientos, los gustos, los deseos y las vivencias.
- ✓ Es el responsable de lo que sucede en el aula, pues su comportamiento produce siempre un efecto en la conducta de los niños.
- ✓ Es quien planifica, programa y evalúa de forma adecuada las actividades.
- ✓ Es quien conoce los instrumentos de trabajo y dispone de ellos.
- ✓ Es quien se compromete a ayudar a los alumnos y a propiciar su desarrollo. Es te compromiso implica el conocimiento de sí mismo.
- ✓ Es capaz de auto evaluarse para estar en las condiciones de ponderar el trabajo de sus alumnos y proporcionarles retroalimentación.(Expresión, comunicación y lenguajes en la práctica educativa; creación de proyectos, 2003)

2.2.8.- Características evolutivas de los niños y niñas de 3 a 10 años:

3 A 4 AÑOS

DESARROLLO COGNITIVO

- ✓ Caracterización del pensamiento
- ✓ Posee un adecuado dominio del lenguaje
- ✓ Entiende más palabras de las que usa
- ✓ Puede construir oraciones más largas
- ✓ Utiliza las palabras para identificar, clasificar y comparar las cosas
- ✓ El empleo de las palabras es una ayuda para sus relaciones con la familia
- ✓ Le encantan las rimas infantiles y le gusta repetir sonidos
- ✓ Le gusta inventar sus propias palabras

SOCIO AFECTIVO

- ✓ Su admiración y amor están centrados en el padre y la madre.
- ✓ Tiene celos de la relación de ellos y se siente excluido de ellos.
- ✓ Asume las diferencias sexuales.
- ✓ Aparecen conflictos en su identificación con el adulto: desea identificarse con el progenitor del mismo sexo.
- ✓ Le provoca una violenta angustia y una sensación de inseguridad el nacimiento de un hermano.
- ✓ el niño se convierte en objeto de vivencias
- ✓ Se vuelve consciente de sí en su encuentro con el mundo y en su actividad en él.
- ✓ Es curioso, busca explicar fantasiosamente aspectos de la realidad.
- ✓ Posee una conducta más sociable.
- ✓ Puede captar expresiones emocionales de los otros (alegría, enojo).

- ✓ Los sentimientos son más duraderos y diferenciados y se centran en las relaciones familiares.
- ✓ El niño experimenta frente a las cosas su propio poder y su impotencia, por este medio encuentra paulatinamente el camino para llegar a su yo.
- ✓ El yo social se desarrolla con otras personas y es portadora de sentimientos de simpatía y antipatía.
- ✓ El yo activo se desarrolla a partir de la relación con los objetos y se verifica en forma de juego, por tal razón el yo lúdico es la forma más importante del yo activo en esta etapa.

DE 6 A 9 AÑOS:

- ✓ Necesitan constantemente reconocimiento de sus esfuerzos
- ✓ El juego colectivo les ayuda a entender las “reglas” y a respetarlas.
- ✓ Leer libros de aventuras, piratas, hadas, etc.
- ✓ Les gusta el dibujo con diferentes técnicas (colores, acuarelas, etc.)
- ✓ Juegan en grupo, saben compartir y establecen relaciones de compañerismo.
- ✓ Se interesan por el mundo que les rodea y exploran e investigan.
- ✓ La familia forma parte importante de su vida y su desarrollo.
- ✓ Son impacientes, curiosas, explosivos y contradictorias.
- ✓ Les gustan los juegos de mesa.
- ✓ Les gusta la actuación y las obras de teatro.
- ✓ Sus deseos por crecer son enormes (juegan a ser personas adultas).
- ✓ Forman grupos del mismo sexo.
- ✓ Es importante que tengan libertad de expresión tanto de opiniones como de sus problemas.
- ✓ Les entretiene inventar y crear con cualquier material.

DE 10 AÑOS:

- ✓ Empiezan a ser independientes, autónomas/os, responsables.
- ✓ Les gusta agrandar al núcleo que les rodea.
- ✓ Son sensibles y positivos/as.

- ✓ Tienen disposición para trabajar pero les gusta la recompensa.
- ✓ Les gusta ser activos/as y competir.
- ✓ Saben ser analíticos/as y críticos/as.
- ✓ Les agrada participar en juegos planeados, grupales y de mesa.
- ✓ Las excursiones y las colecciones son de su agrado.
- ✓ Saben tomar decisiones y expresar sus ideas.
- ✓ Les gusta armar rompecabezas y álbumes.
- ✓ Se interesan por los animales y la naturaleza.
- ✓ La investigación les entusiasma.
- ✓ Les gusta tocar instrumentos.
- ✓ Componen canciones y hacen poemas (Bandera, 2004)

2.3.- MARCO CONCEPTUAL

- ✓ **Ludoteca:** Lugar en el que el niño puede obtener juguetes régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa de juguete, con la posibilidad de ayuda de un Ludotecario o animador infantil.
- ✓ **Juego infantil:** Esta concentrado con la risa y la diversión, es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, si sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario.
- ✓ **Juguete:** Entendemos por juguete a aquellos elementos que son diseñados y construidos específicamente con el objetivo de proveer al usuario con determinado nivel de divertimento y esparcimiento.
- ✓ **Juego libre:** el sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más se plazca.
- ✓ **Espacio de aprendizaje:** en este espacio es donde se encuentran los recursos didácticos para que el alumno lleve a cabo su aprendizaje haciendo uso de ellos.
- ✓ **Desarrollar la personalidad:** La personalidad es algo distintivo y propio de cada individuo. El fundamento de esta unidad varía según las escuelas, pero la mayoría de los autores aceptan que de algún modo en la personalidad se expresa y funda el propio de cada cual.
- ✓ **Música:** es el arte que consiste en dotar a los sonidos y los silencios de una cierta organización. El resultado de este orden resulta lógico, coherente y agradable al oído.
- ✓ **Danza:** es el arte del gesto expresivo, alegórico y rítmico; ligada a la música.
- ✓ **Improvisación:** La improvisación es un procedimiento que facilita el proceso de creación dado que implica velocidad.

- ✓ **Expresión corporal:** como una práctica orientada hacia la expresión personal pero concretamente a través del movimiento y de los aspectos corporales implicados.
- ✓ **Conducta musical:** La forma en que el organismo humano interactúa con el conjunto de estímulos y estructuras musicales.
- ✓ **Danza:** Es la coordinación estética de movimientos corporales.
- ✓ **Aprendizaje significativo:** es cuando deja de ser un mero receptor pasivo para convertirse en elementos activos y motor de su propio aprendizaje.
- ✓ **Aprendizaje:** proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.
- ✓ **Juguetes:** Son objetos que el niño y la niña utilizan para jugar, con la finalidad de entretenerse, distraerse y divertirse.
- ✓ **Juego:** Es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño.

2.4.- MARCO LEGAL

2.4.1.-CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA 2008:

Sección quinta: (EDUCACIÓN)

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 individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

2.4.2.-CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación,

opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

Art. 9.- Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente..

Art. 11.- El interés superior del niño.- El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento. Para apreciar el interés superior se considerará la necesidad de mantener un justo equilibrio entre los derechos y deberes de niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías.

Disposiciones generales

Art. 20.- Derecho a la vida.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la vida desde su concepción. Es obligación del Estado, la sociedad y la familia asegurar por todos los medios a su alcance, su supervivencia y desarrollo.

Art. 22.- Derecho a tener una familia y a la convivencia familiar.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir y desarrollarse en su familia biológica. El Estado, la sociedad y la familia deben adoptar prioritariamente medidas apropiadas que permitan su permanencia en dicha familia.

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable 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.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

2.4.3.- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.

Art. 1.- **Ámbito.**- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2.- **Principios.**- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

a. **Universalidad.**- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del estado garantizar el acceso, permanencia y calidad

de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos.

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

c. Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa.

Desarrollo de procesos.- 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 las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

Aprendizaje permanente.- La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida.

Inter aprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información

Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, etc.

Corresponsabilidad.- La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de

estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orientarán por los principios de esta ley.

Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado.

Equidad e inclusión.- La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales.

Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo.

Art. 3.- Fines de la educación.-

- ✓ El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones.
- ✓ La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas.
- ✓ El desarrollo de procesos escolarizados, no escolarizados, formales, no formales y especiales.
- ✓ El desarrollo, la promoción y el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe en el Ecuador.

De los derechos y obligaciones

Capítulo primero

Del derecho a la educación

Art. 4.-Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Capítulo segundo

De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación

Art. 5.-La educación como obligación de Estado.-El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos.

2.4.4.- REGLAMENTO DE LA LEY DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

De la evaluación educativa:

Art. 19.-Componentes del sistema educativo que serán evaluados. Los componentes del Sistema Nacional de Educación que serán evaluados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa, de conformidad con lo establecido en el artículo 68 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, son los siguientes:

Aprendizaje: que incluye el rendimiento académico de estudiantes y la aplicación del currículo en instituciones educativas;

Desempeño de profesionales de la educación: que incluye el desempeño de docentes y de autoridades educativas y directivos.

Gestión de establecimientos educativos: que incluye la evaluación de la gestión escolar de instituciones públicas. Fisco misional y particular. Para este componente, el Instituto debe diseñar instrumentos que se entregarán al Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, para su aplicación por los auditores educativos.

2.5.- Idea a defender:

La ludoteca como espacio de juegos ayudará al desarrollo de aprendizaje significativo de niños y niñas de 3 a 10 años en el sector de San Rafael en el Valle de los Chillos.

2.6.- Variable de investigación

Variable dependiente:

- ✓ Ludoteca como espacio de aprendizaje

Variable independiente:

- ✓ Aprendizaje significativo

2.7.- Operacionalización de variable.

DESCRIPTORES: la ludoteca.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<p>La ludoteca</p> <p>Ludoteca deriva del latín LUDUS que significa juego, juguete y de la palabra griega THÉKE que significa caja, lugar donde se guarda algo. Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juego y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico, mental y la solidaridad con otras personas</p>	<p>Historia y evolución</p> <p>Teorías sobre el juego de Jean Piaget</p> <p>Inteligencia y juego</p> <p>Apogeo del juego simbólico 2 años</p> <p>Declinación del juego simbólico de 4 a 7 años</p>	<p>¿Que es el juego?</p> <p>Características del juego:</p> <p>Evolución del juego:</p> <p>El porqué del juego:</p> <p>Juego y Aprendizaje:</p> <p>Clasificación del juego:</p> <p>Juegos funcionales</p> <p>Juegos de</p>	<p>¿Que es el juego?</p> <p>Cuáles son las características del juego?</p> <p>¿Cuál es la evolución del juego?</p> <p>¿Porque el</p>

		construcción de Juegos de entrega	juego en los niños ¿Por qué el juego es aprendizaje ¿Cuáles son los tipos de juego?
Aprendizaje: Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender	Conceptualización Funciones que pueden realizar las ludotecas: Función pedagógica Función social Función comunitaria	Juegos simbólicos Juegos de regla Juego solitario Juego paralelo Juego asociativo Juego cooperativo	¿Qué es el juego simbólico? ¿Qué es el juego de regla? ¿Cuál es el juego solitario? ¿Cuál es el juego paralelo? ¿Qué es el juego asociativo? ¿Cuál es el juego cooperativo?

TABLA N° 1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

La tabla se trata sobre los temas más importantes de la tesis el significado de ludoteca y el aprendizaje, la historia y la evolución de la ludoteca, Teorías sobre el juego de Jean Piaget, la Inteligencia y juego, Apogeo del juego simbólico 2 años y la declinación del juego simbólico de 4 a 7 años.

Fuente: Carolina Andrade Dueñas.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.- Tipo y diseño de la investigación:

- ✓ **Descriptiva:** mediante la tabulación de las encuestas se puede comprobar si la ludoteca es un beneficio para los niños y niñas del sector de San Rafael en el Valle de los Chillos.
- ✓ Las ludotecas están dirigidas a usuarios y usuarias cuya edad esté comprendida entre los 3 años y a los 10 años.
- ✓ Promover el juego en grupo según la edad para estimular la cooperación solidaria y de participación.
- ✓ Favorecer la adquisición de pertenencia por medio del conocimiento de la historia y las tradiciones, definiendo su identidad nacional.
- ✓ La ocupación del tiempo libre para que sea productiva.
- ✓ Comunicación familiar en la estimulación de los procesos afectivos y de relación con la familia.
- ✓ Orientar a los padres en la adquisición de material lúdico.
- ✓ **De campo:** porque se aplica una encuesta y determino la necesidad de una ludoteca.
- ✓ **Observacional:** el investigador hará una encuesta para observar como los padres de familia responder a la idea de implementar una ludoteca.
- ✓ **Bibliográfica:** se obtuvo la teoría de fuentes bibliográficas.
- ✓ **De campo:** se trabaja con infantes que utilizaran la ludoteca para obtener aprendizajes significativos.

3.2.- Métodos de la investigación: Se utiliza una fuente bibliográficas y de webgrafía para el marco teórico de la investigación y sobre todo se aplica encuestas a educadores y a padre de familia donde se comprobó si la ludoteca es factible para el sector.

Método de síntesis: se obtendrán conclusiones que llevarán a determinar la necesidad de diseñar la ludoteca.

Métodos estadísticos: Se utiliza el censo del 2010 de niños y niñas menores de 10 años a 10 años de edad que residen en el Valle de los Chillos.

3.3.- Población y muestras

Valle de los chillos. Censo 2010

Grupos de edad	Sexo		
	Hombre	Mujer	Total
Menor de 1 año	598	597	1195
De 1 a 4 años	2900	2816	5716
De 5 a 9 años	3704	3516	7220
De 10 a 14 años	3693	3542	7235
PRMEDIO DE INTEGRANTES DE FAMILIAS EN EL CANTÓN RUMIÑAHUI		4,3 NTEGRANTES	

Tabla N.- 2 poblaciones y muestra de niños y niñas de 3 a 10 años de edad, del Censo 2010 del Valle de los Chillos

En esta tabla demostramos el promedio de familias en el catón Rumiñahui que es de 4.3 integrantes en cada familia con la edad de niños y niñas de 3 a 10 años de edad.

Fuente: Carolina Andrade Dueñas.

Se hizo un estudio de mercado a 65 padres de familia y a 30 educadores en el centro infantil bilingüe “tesoro infantil”, en la escuela San Rafael y en el centro comercial River mall ubicando en Sangolqui. Valle de los chillos en un número de 90 encuestas.

CAPITULO IV

4.1.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTA APLICADA A EDUCADORES

Pregunta:

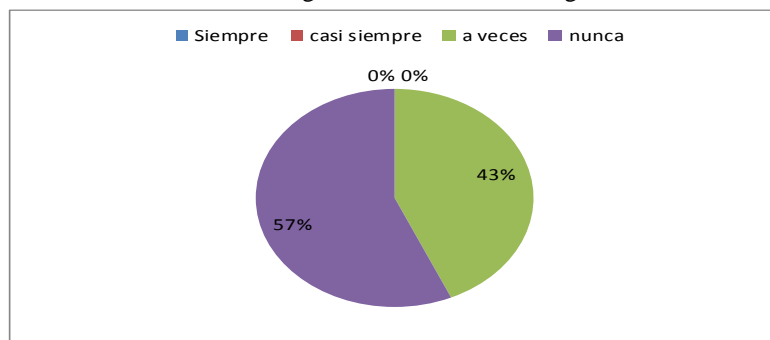
1.- ¿Ha visitado una ludoteca?

Tabla 3. Pregunta 1 Educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
casi siempre	0	0%
a veces	13	43%
Nunca	17	57%
Total	30	100

Elaborado por: Carolina Andrade

Gráfico 1 Diagrama de resultados. Pregunta 1



Fuente: Encuesta realizada a educadores

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: En la información procesada se puede visualizar que 57% de los educadores encuestados nunca han visitado una ludoteca, mientras el 43% han visitado a veces una ludoteca.

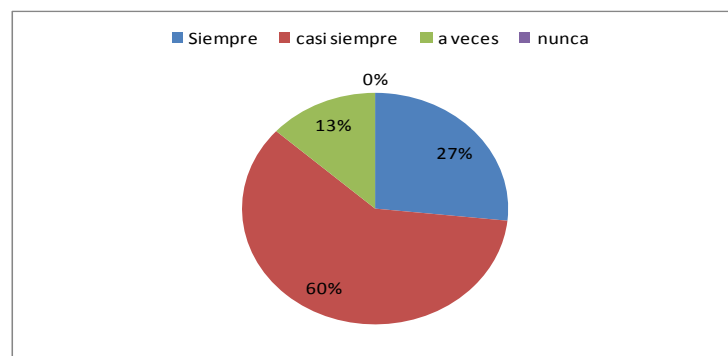
2.- ¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?

Tabla 4. Pregunta 2 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	27%
casi siempre	18	60%
a veces	4	13%
nunca	0	0%
total	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade

Gráfico 2. Diagrama de resultados Pregunta 2



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: En la información procesada se puede visualizar que 60% de los educadores encuestados cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que sus hijos obtengan un desarrollo de aprendizajes significativos el 27% también creen que la ludoteca es un espacio lúdico para que sus hijos obtengan un desarrollo de aprendizajes significativos y el 13% de los educadores creen que a veces los niños la ludoteca es un espacio lúdico para que sus hijos obtengan un desarrollo de aprendizajes significativos como aprenda él niño o la niña.

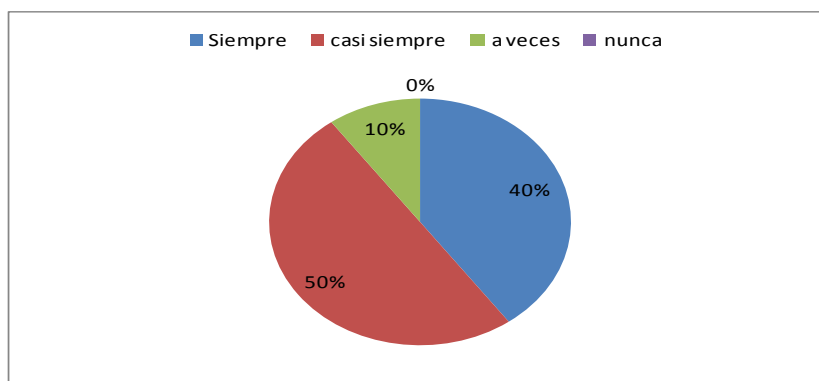
3.- ¿Crees necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?

Tabla 5. Pregunta 3 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	40%
casi siempre	15	50%
a veces	3	10%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 3. Diagrama de resultados pregunta 3



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 50% de los educadores encuestados creen que es necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca, el 40% de los educadores encuestados creen que son necesarias las actividades dirigidas dentro de una ludoteca y el 10% de educadores encuestados creen que a veces son necesarias las actividades dirigidas dentro de una ludoteca.

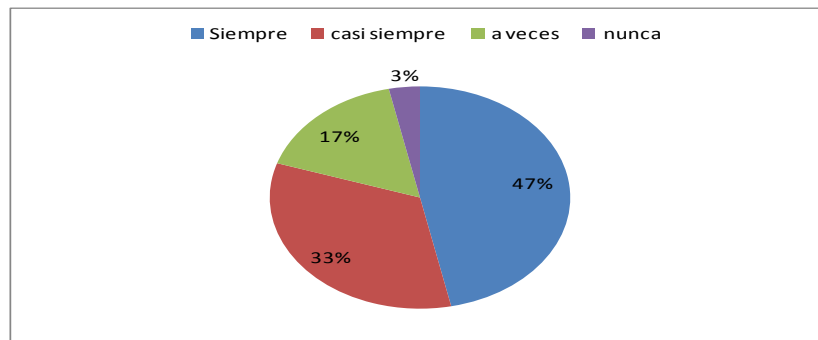
4.-¿ Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?

Tabla 6. Pregunta 4 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	47%
casi siempre	10	33%
a veces	5	17%
Nunca	1	3%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 4. Diagrama de resultados pregunta 4.



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 47% de los educadores encuestados les parece que siempre la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo, el 33% de los educadores encuestados les parece que casi siempre la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo y el 17% de los educadores encuestados les parece que a veces la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo.

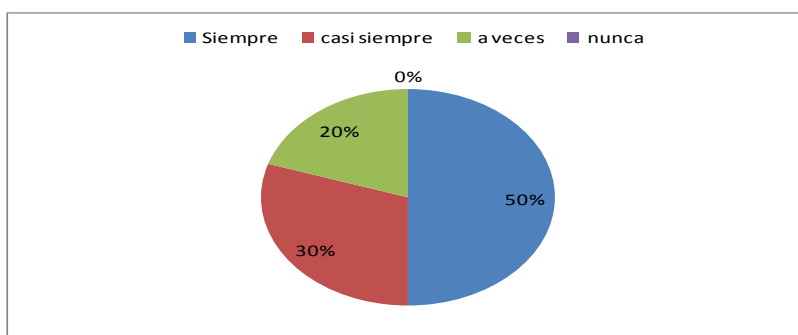
5.- ¿Los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas?

Tabla 7. Pregunta 5 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	50%
casi siempre	9	30%
a veces	6	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 5. Diagrama de resultados pregunta 5.



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 50% de los educadores encuestados creen que siempre los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas, el 30% de los educadores encuestados que casi siempre los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas y el 20% de educadores encuestados creen que a veces los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas.

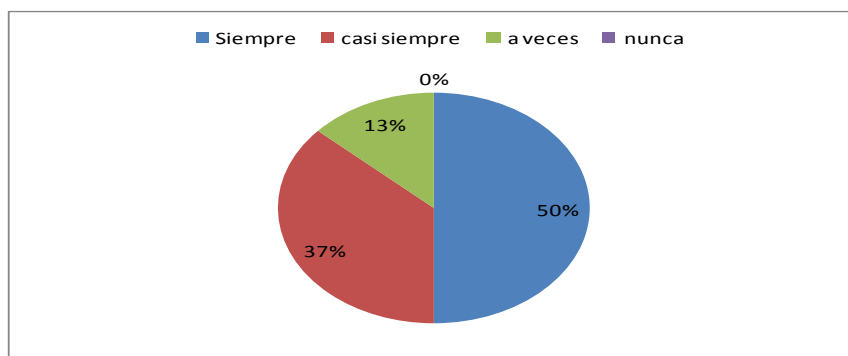
6.- ¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos en el sector de San Rafael

Tabla 8. Pregunta 6 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	47%
casi siempre	11	33%
a veces	4	17%
Nunca	0	3%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 6. Diagrama de resultados pregunta 6.



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 47% de los educadores encuestados les parece que siempre es adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos en el sector de San Rafael, el 33% de los educadores encuestados les parece que casi siempre es adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos en el sector de San Rafael y el 17% de los educadores les parece que a veces es adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos en el sector de San Rafael.

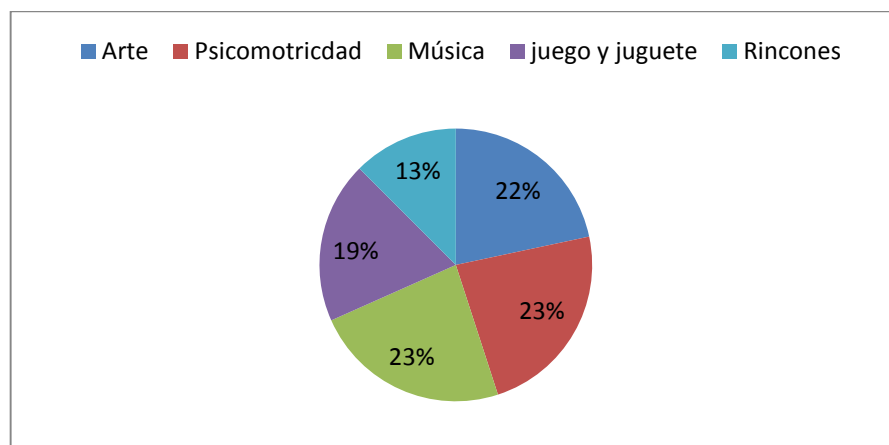
7.- ¿Seleccione los espacios que sugeriría o preferiría que tenga la ludoteca del valle de los chillos para lograr aprendizajes significativos?

Tabla 9. Pregunta 7 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Arte	26	22%
Psicomotricidad	28	23%
Música	28	23%
juego y juguete	23	19%
Rincones	15	13%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 7. Diagrama de resultados pregunta 7



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 23% de los encuestados creen que la psicomotricidad y la música como taller que preferiría que la ludoteca tenga, el 22% escogió el arte como taller que preferiría que la ludoteca tenga, el 19% escogió el juego y el juguete como taller que preferiría que la ludoteca tenga y el 13% escogió los rincones de trabajo que preferiría que la ludoteca tenga.

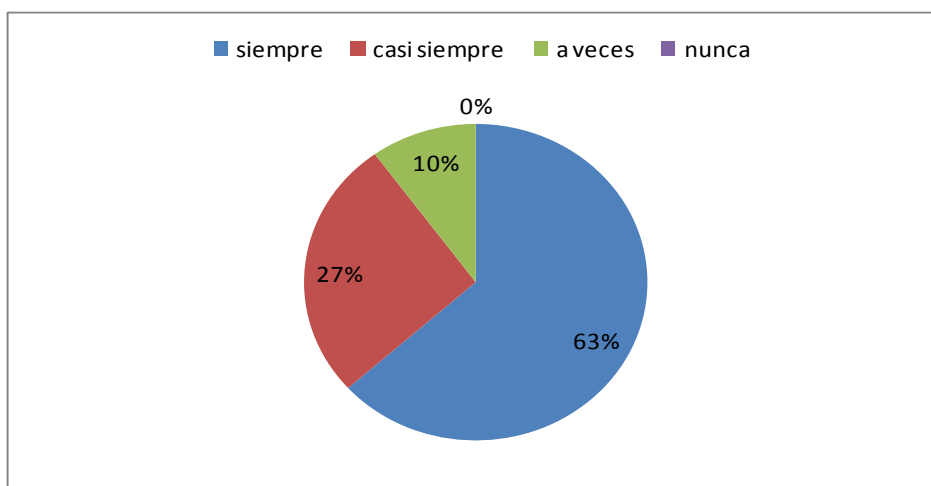
8.- ¿El niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio aprendizaje?

Tabla 10. Pregunta 8 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	63%
casi siempre	8	27%
a veces	3	10%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 8. Diagrama de resultados pregunta 8



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 63% de educadores encuestados creen que siempre el niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un elemento activo y motor de su propio aprendizaje, el 27% de educadores encuestados creen que casi siempre el niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un elemento activo y motor de su propio aprendizaje y el 10% de educadores encuestados creen que a veces el niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un elemento activo y motor de su propio aprendizaje.

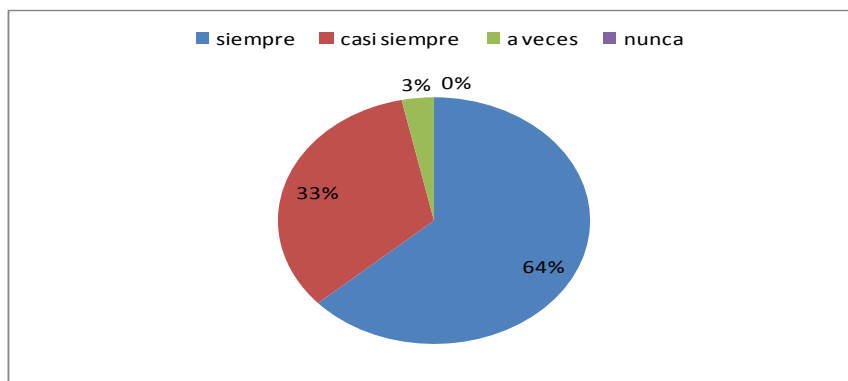
9.- ¿Es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias.

Tabla 11. Pregunta 9 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	64%
casi siempre	10	33%
a veces	1	3%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 9. Diagrama de resultados. Pregunta 9



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 64% de educadores creen que siempre es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias, el 33% de educadores creen que casi siempre es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias y el 3% de educadores creen que casi siempre es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias

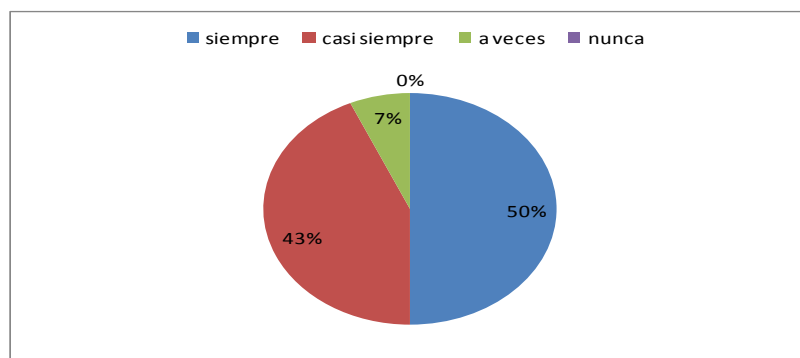
10.- ¿La construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación?

Tabla 12. Pregunta 10 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	50%
casi siempre	13	43%
a veces	2	7%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráficos 10. Diagrama de resultados pregunta 10



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 50% de educadores encuestados creen que siempre la construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación, el 43% de educadores encuestados creen que casi siempre la construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación y el 7% de educadores encuestados creen que a veces la construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación.

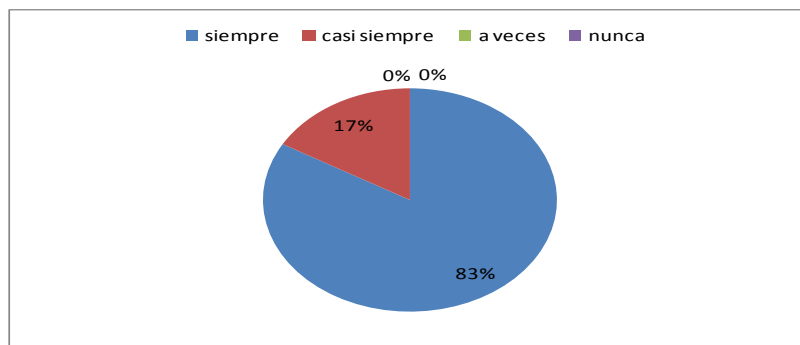
11.-¿ Es importante que el niño tenga motivación para adquirir aprendizajes significativos?

Tabla 13. Pregunta 11 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	83%
casi siempre	5	17%
a veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 11. Diagrama de resultados. Pregunta 11



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 83% de los educadores encuestados creen que siempre es importante que el niño tenga motivación para adquirir aprendizajes significativos y el 17% de educadores encuestados creen que siempre es importante que el niño tenga motivación para adquirir aprendizajes significativos.

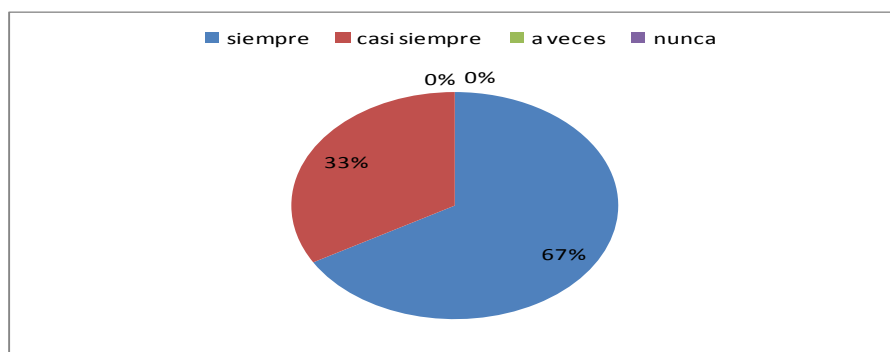
12.- ¿Conjuntamente con la motivación se tiene que desarrollar la comprensión para la adquisición de aprendizajes significativos?

Tabla 14. Pregunta 12 educadores

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	67%
casi siempre	10	33%
a veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 12. Diagrama de resultados pregunta 12



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 67% de los educadores creen que siempre conjuntamente con la motivación se tiene que desarrollar la comprensión para la adquisición de aprendizajes significativos, el 33% de los educadores creen que casi siempre conjuntamente con la motivación se tiene que desarrollar la comprensión para la adquisición de aprendizajes significativos.

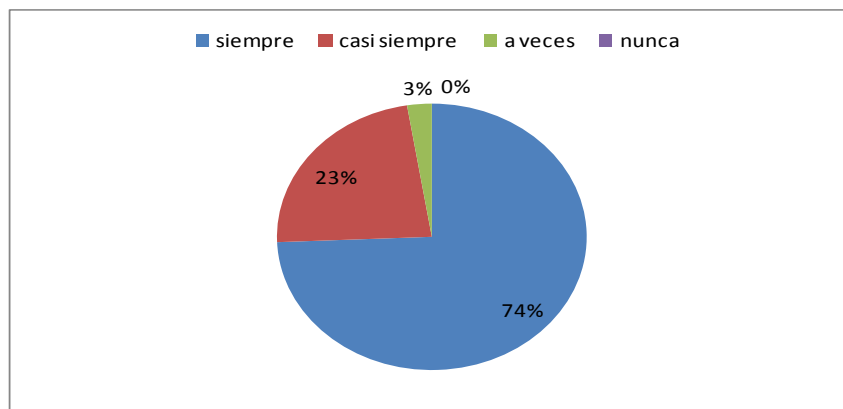
13.- ¿El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender'?

Tabla 15. Pregunta 13 educadores.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	29	74%
casi siempre	9	23%
a veces	1	3%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 13. Diagrama de resultados. Pregunta 13.



Fuente: Encuesta realizada a educadores
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: información procesada se puede visualizar que el 74% de los educadores encuestados creen que siempre el aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: aprende a aprender, el 23% de los educadores encuestados creen que casi siempre el aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: aprende a aprender y el 3% de los educadores encuestados creen que a veces el aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: aprende a aprender.

Dirigida a padres de familia:

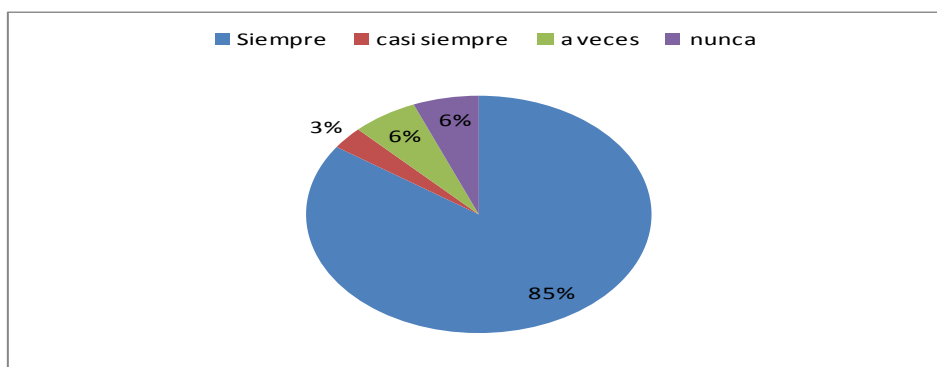
1.- ¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los chillos?

Tabla 16. Pregunta 1. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	55	85%
casi siempre	2	6%
a veces	4	6%
Nunca	4	3%
total	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 1. Diagrama de resultados. Pregunta 1



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 85% de padres de familia encuestados cree que siempre le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos, el 6% de padres de familia encuestados cree que casi siempre le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos y el 6% de padres de familia encuestados cree que a veces le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el Valle de los Chillos.

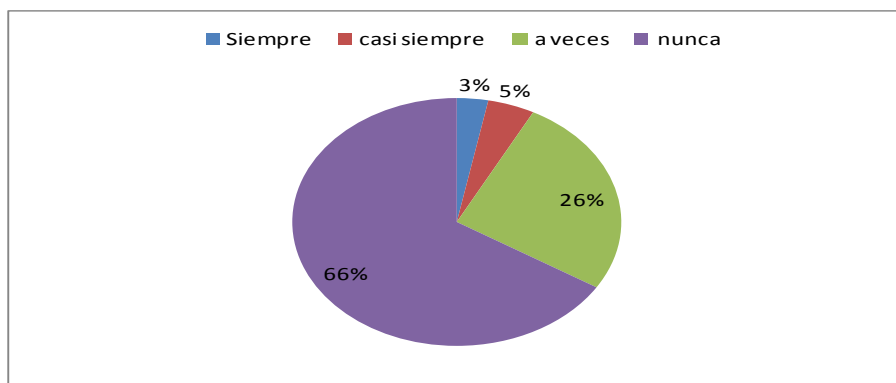
2.- ¿Ha visitado una ludoteca?

Tabla 17. Pregunta 1. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	3%
casi siempre	3	5%
a veces	17	26%
Nunca	43	66%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Tabla 2. Diagrama de resultados pregunta 2.



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia
Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 66% de los padres de familia encuestados nunca han visitado una ludoteca, el 26% de padres de familia encuestados a veces han visitado una ludoteca, el 5% de padres de familia casi siempre han visitado una ludoteca y el 3% de padres de familia encuestados siempre han visitado una ludoteca.

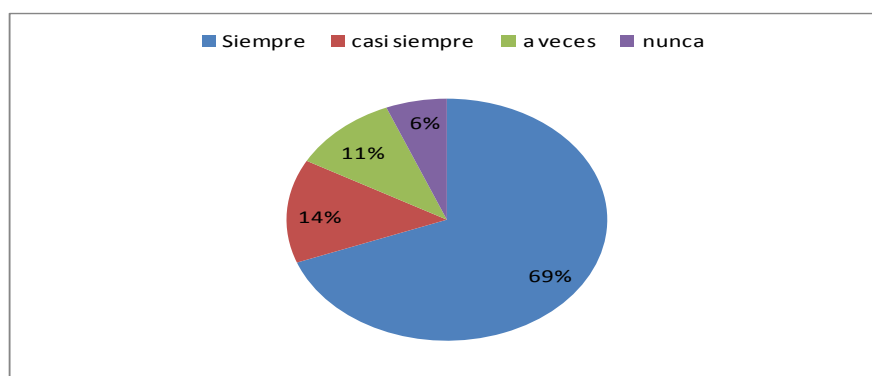
3.- ¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?

Tabla 18. Pregunta 3 a padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	69%
casi siempre	9	14%
a veces	7	11%
Nunca	4	6%
Total	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 3. Diagrama de resultados. Pregunta 3



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: la información procesada se puede visualizar que el 69% de los padres de familia encuestados creen que siempre la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos, el 14% de los padres de familia encuestados creen que casi siempre la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos y el 11% de los padres de familia encuestados creen que a veces la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos.

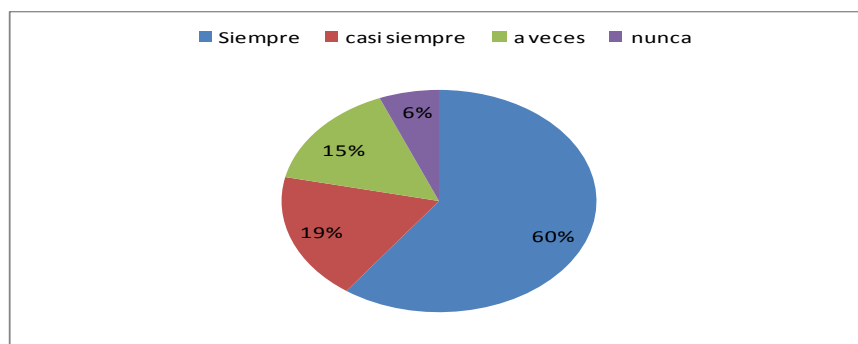
4.- ¿Cree necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?

Tabla 19. Pregunta 4. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	60%
casi siempre	12	19%
a veces	10	15%
Nunca	4	6%
total	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 4. Diagrama de resultados. Pregunta 4



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 60% de los padres de familia encuestados cree que siempre es necesario la actividad dirigida dentro de una ludoteca, el 19% de los padres de familia encuestados cree que casi siempre es necesario la actividad dirigida dentro de una ludoteca y el 15% de los padres de familia encuestados cree que a veces es necesario la actividad dirigida dentro de una ludoteca

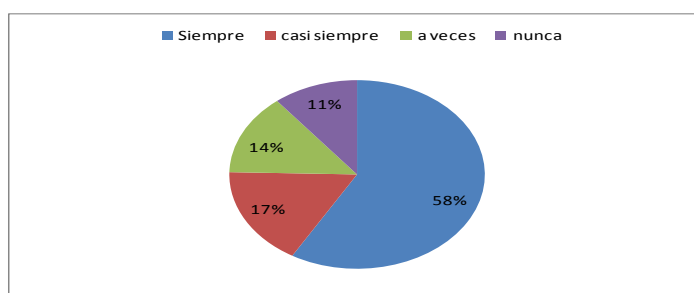
5.- ¿Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?

Tabla 20. Pregunta 5. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	58%
casi siempre	11	17%
a veces	9	14%
nunca	7	11%
Total	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 5. Diagrama de resultados. Pregunta 5



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 58% de los padres de familia encuestados cree que siempre la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute de nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo, el 17% de los padres de familia encuestados cree que casi siempre la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute de nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo y el 14% de los padres de familia encuestados cree que a veces la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute de nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo.

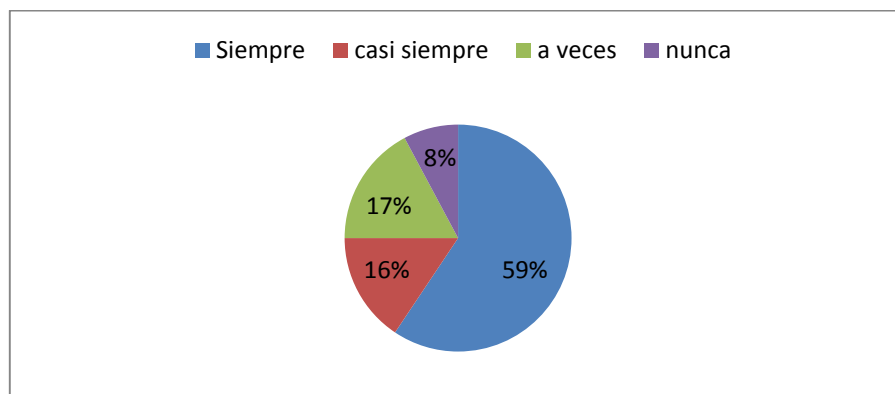
6.- ¿Usted cree que la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa?

Tabla 21. Pregunta 6. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	38	59%
casi siempre	10	16%
a veces	11	17%
nunca	5	8%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 6. Diagrama de resultados. Pregunta 6



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 59% de padres de familia encuestados cree que siempre la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa, el 16% de padres de familia encuestados cree que casi siempre la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa y el 17% de padres de familia encuestados cree que a veces la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa

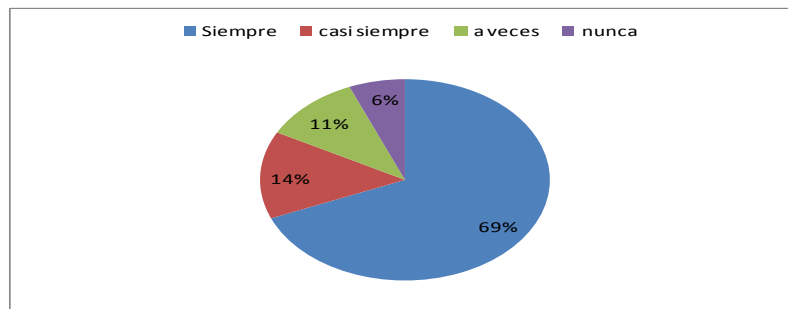
7.- ¿Usted cree que la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje?

Tabla 22. Pregunta 7. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	69%
casi siempre	9	14%
a veces	7	11%
Nunca	4	6%
TOTAL	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 7. Diagrama de resultados. Pregunta 7



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: en la información procesada se puede visualizar que el 69% de los padres de familia encuestados creen que siempre la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje, el 14% de los padres de familia encuestados creen que casi siempre la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje y el 11% de los padres de familia encuestados creen que a veces la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje.

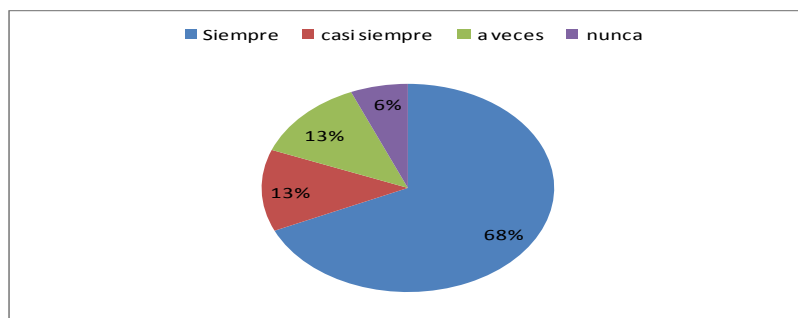
8.- ¿Cree que la ludoteca es un espacio proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer un ser social, responsable, solidario, respetuoso y tolerante?

Tabla 23. Pregunta 8. Padres de familia.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	68%
casi siempre	8	13%
a veces	8	13%
nunca	4	6%
total	60	100%

Elaborado por: Carolina Andrade.

Gráfico 9. Diagrama de resultados. Pregunta 9.



Fuente: Encuesta realizada a padres de familia

Elaborado por: Carolina Andrade

Análisis e interpretación: El 68% de los padres de familia encuestados creen que siempre la ludoteca es un espacio proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer un ser social, responsable, solidario, respetuoso y tolerante, el de padres de familia 13% de padres de familia creen que casi siempre y otro 13% a veces

CAPÍTULO V

PROPUESTA

TEMA: Diseño de una ludoteca para niños y niñas de 3 a 10 años de edad en el sector de San Rafael (Valle de los Chillos).

5.1.- INTRODUCCIÓN: En la propuesta podremos encontrar los diferentes talleres que habrá dentro de la ludoteca como el taller musical, el de arte, danza, teatro, rincones de trabajo, cada uno con sus diferentes objetivos y actividades. También está el gráfico de distribución de espacios de la ludoteca, los sectores de la ludoteca, la programación y la organización, el reglamento de la ludoteca, la seguridad e higiene de la ludoteca, la duración del préstamo, el transporte y devolución de los juguetes y la preparación, acomodamiento y organización del espacio del juego.

5.2.- OBJETIVO: Favorecer el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social y de la personalidad de los niños y niñas a través del juego, los juguetes y las actividades lúdicas adecuadas a cada edad que proporcionara a los niños y niñas en un espacio especializado en el juego y los juguetes, donde aprender jugando, divertirse y desarrollar su imaginación y creatividad junto a su grupo de iguales.

5.3.- CONCEPTO DE LUDOTECA:

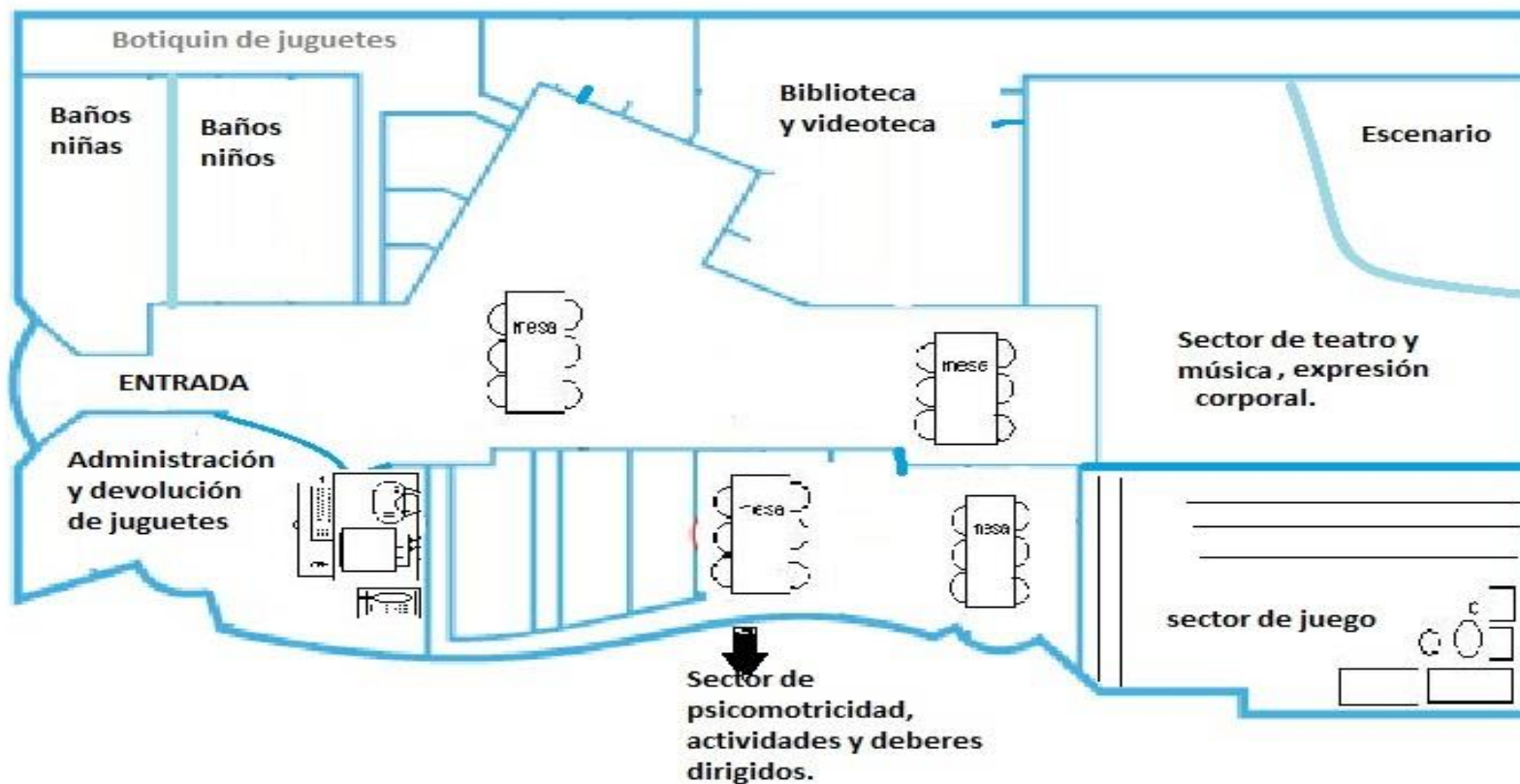
Ludoteca deriva del latín LUDUS que significa juego, juguete y de la palabra griega THÉKE que significa caja, lugar donde se guarda algo. Ludoteca es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juego y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico, mental y la solidaridad con otras personas.(wikipedia)

Su función más importante es hacer felices a los niños / jóvenes/ adultos, ya que no existe nada más esencial que la sonrisa de ellos. Siendo un espacio creado para favorecer y facilitar el juego. En el cual estos miembros de la comunidad educativa van para jugar libremente con todas sus potencialidades y necesidades lúdicas. Se encontrarán con el personaje principal de la ludoteca: el juguete

(objeto intermediario y cultural, motivador de nuevas conductas y motor de la creatividad). A través del juego/juguete se pretenderá proporcionar aprendizajes , adquisición de conocimiento , desarrollo de habilidades, de forma natural y agradable, porque en la ludoteca la construcción del conocimiento es una delicada aventura, este lugar es diseñado, imaginado, soñado, para que los jóvenes, niños, adultos, puedan vivir plenamente con toda su curiosidad y entusiasmo.

Los encargados y responsables de cumplir con este objetivo son los ludotecarios o facilitadores de juego (individual y grupal), además de clasificar y catalogar juegos y juguetes, planificando animaciones lúdicas y eventos especiales de integración, es decir, que actúa facilitando el juego en lugar de dirigirlo, prestando especial atención a la creación de una atmósfera libre de fracaso y a un ambiente que estimule la creatividad, la diversión, elevando el nivel de desarrollo de la persona. Esta propuesta está dirigida a toda institución abierta a las necesidades y a los cambios, donde se trabaje para lograr que sus alumnos alcancen un equilibrio emocional, sensible e intuitivo, fortalecido para enfrentar en un futuro próximo la inserción a la sociedad.

Distribución de espacios de la ludoteca.



5.4.- Talleres de la ludoteca:

5.4.1.- Taller musical.

Se estimulará la percepción auditiva por medio de instrumentos convencionales y también se trabajara con el idioma Inglés

5.4.1.1.- Objetivo del taller de música:El objetivo no es enseñar a los niños a ejecutarla, sino a que la disfruten y manifiesten a través de ella distintos estados de ánimo, La música tiene profundas repercusiones en el inconsciente y en la memoria auditiva. Es importante darle a la música un espacio, los grados del volumen produce una impresión diferente en la percepción.

5.4.1.2.- Actividades del taller de música:

- ✓ Investigar sobre instrumentos musicales.
- ✓ Crear instrumentos no convencionales.
- ✓ Interpretar melodías. Inventar.
- ✓ Clasificar instrumentos según diferentes criterios.
- ✓ Bailar diferentes tipos de danzas.
- ✓ Investigar sobre músicas de lugares lejanos, bailarlas.
- ✓ Inventar danzas sencillas.
- ✓ Caracterizarse según diferentes consignas: animales, objetos, personas, sonidos.
- ✓ Realizar máscaras, disfraces, artesanías.
- ✓ Hablar como los personajes de algunos de los retratos.
- ✓ Cantar con diferentes tonos y voces.
- ✓ Obras vocales grupales.
- ✓ El chasquido puede convertirse en crótalo, triángulo o algo semejante (sonidos agudos)
- ✓ La palmada se transfiere a un pandero, tambor de mano o algo semejante,

- ✓ Las palmas en los muslos a la mesa, a un banquillo, a los bongoes, al xilófono, etc.
- ✓ Las pisadas se pueden transformar en el sonido del tambor o algo semejante(sonidos graves)
- ✓ Adivinar la canción
- ✓ Canta y te mueves
- ✓ Director de orquesta
- ✓ Que instrumento falta
- ✓ Juguemos con la batería
- ✓ Sonajas bailarinas
- ✓ Coloque diferentes tipos de música e invite a los niños/as a andar, correr, saltar, galopar, al compás de la música.
- ✓ Ofrezcale juguetes que suenen cuando se aprieten.
- ✓ Introduzca progresivamente instrumentos musicales sencillos para acompañar las canciones
- ✓ Busque dos tipos de música con diferentes ritmos que se puedan contrastar, para que el niño y la niña aprendan a diferenciar un ritmo lento de uno más rápido; así podrán seguir el ritmo con palmadas, golpes de pandereta o tambor con el apoyo del adulto.
- ✓ Invítelos a escuchar los sonidos, tratando de identificarlos.
- ✓ Haga preguntas tales como: ¿Qué están escuchando? ¿Qué será? ¿Cómo será? ¿Cómo suena? ¡Vamos a repetirlo!
- ✓ Elabore con ayuda de los padres u otros adultos una “Bolsa Sorpresa”, que
- ✓ contenga diferentes objetos sonoros como por ejemplo: maracas, sonajeros,cascabeles, pitos, campanas otros.
- ✓ Juegue con los niños y niñas a adivinar el sonido de los objetos, tocándolos y preguntando de cual se trata.
- ✓ Puede utilizar CD o Internet con sonidos de animales, de la naturaleza, Reproducir con su voz diferentes sonidos.
- ✓ Expresa corporalmente velocidad desde la música de persona, objetos para que los identifiquen.

- ✓ Utilice canciones cortas y sencillas que los niños y niñas puedan aprenderse con facilidad. Estas deben ser alegres y que los invite a cantar, danzar y moverse.
- ✓ Hacer coreografías.
- ✓ Reconocimiento de voces conocidas.

5.4.2.-Taller arte.

Se ofrecerán diversos materiales estructurados y no estructurados para fomentar la creatividad a través de la expresión plástica. Los trabajos van a estar expuestos a móviles (colgados en el techo como móviles con madera).

5.4.2.1.- Objetivo del taller de arte: fomentar y estimular a los niños y niñas la creatividad mediante actividades artísticas, utilizando la actividad plástica para desarrollar la personalidad creativa como un medio de autoexpresión, exaltando los valores estéticos reconocidos como parte imprescindible de la formación integral de la personalidad de cada niño y niña.

5.4.2.2.-Actividades del taller de arte:

- ✓ **Crayolas derretidas:** Lo primero que tienes que hacer es seleccionar los colores de crayolas que quieras, yo utilicé los colores color arcoíris, pero también se puede usar diferentes tonos del mismo color o blanco y negro, etc. Cualquier combinación de color dará un efecto interesante. Cuando tengas la selección de las crayolas fíjalas con scotch sobre la hoja, pega la hoja en una pared. Es importante cubrir el piso y la pared ya que salpica la crayola y llena de grasa la superficie donde se ponga se prende la secadora y acércala a las crayolas dejando que estas escurran y dejen su arte, A los niños le encanta esta actividad y los ayuda a ser pacientes porque no es muy rápida como otras.
- ✓ **Acuarela espagueti bailarín:** Se traza con lápiz un “spaghetti bailarín” libre y que vaya de un lado al otro de la hoja, es importante

que los espacios no queden muy pequeños e rellena con acuarela de diferente color cada espacio que haya quedado con el trazo de lápiz.

- ✓ **Pintura con plástico:** Lo primero que tenemos que hacer es poner un poco de pintura de cada color en el plato plástico, no importa que se toquen entre ellas ya que se van a mezclar de todos modos, Pon sobre el plato plástico un poco del plástico de cocina, es importante que cubra toda la parte superior y le dé la vuelta para pegarlo y tensarlo, Voltea el plato plástico y dale unos pequeños golpecitos para que la pintura baje al plástico de cocina. Con los niños puedes jugar a que es un tambor y cantar “baja, baja, baja” con el tonito de la canción que quieras, Vuelve a voltear el plato y quita poco a poco el plástico de cocina, ten cuidado que no se pegue entre sí. Dale la vuelta dejando la pintura hacia abajo y ponlo sobre la hoja blanca. Pasa la mano suavemente sobre el plástico de cocina. Levanta con cuidado el plástico y descubrirás la impresión que dejó toda la pintura. Puedes reutilizar el mismo plástico para volverlo a poner sobre la hoja, tantas veces como quieras.

- ✓ **Acuarela Textura:** Remoja la esponja en el agua y moja todo el papel lo suficiente para suavizarlo pero sin dejar charcos de agua. Es importante que el papel en esta actividad si sea para acuarela ya que si se usa bond puede romperse o hacer bolitas. Moja el pincel en la acuarela y pinta sobre la hoja varias manchas de color, no tienen que tener ninguna forma en especial, simplemente escoge los colores favoritos y pinta. En algunas partes se mezclarán los colores, está bien si es así. Recordemos a los pequeños que es necesario limpiar el pincel con agua antes de utilizar un nuevo color. Corta un pedazo de plástico de cocina lo suficientemente grande para tapar toda la pintura. Arrúgalo y ponlo sobre la pintura antes de que se seque. Mientras más arrugas más marcas interesantes quedarán. Deja secar toda la noche sobre una superficie plana, no intentes ver el resultado aun, ya que si levantas el plástico puede ensuciarse los colores y no conseguir la

textura que buscamos. Verificamos que la acuarela ya esté seca. Se quita suavemente el plástico de cocina y se observa el resultado final.

- ✓ **Pintura con esponja:** Prepara el lugar de trabajo, cubre la superficie donde vayan a trabajar. Pon la esponja sobre la pintura, aplástala suavemente hasta que absorba la pintura. Ponla sobre la hoja y aplasta la esponja suave y de manera pareja. Si necesitas poner más pintura te recomiendo que sea en el mismo lugar que la primera vez para que no se mezclen muchos los colores y se creen colores sucios como verdes o cafés oscuros.
- ✓ **Papel de colores collage:** Lo primero que hay que hacer es trazar la forma de las manos en el papel. Deja que los niños lo hagan, puede ser que queden chuecas o les falte alguna área, al final tú puedes retocarla. Se corta el contorno de cada mano. Se ponen las manos sobre la cartulina opalina, se acomodan una sobre otra y de una manera libre. De preferencia que todas las manos estén dentro de la cartulina. Si algunas quedan fuera puedes cortar el exceso al final. Se pegan les pone pegamento a las manos y se pegan en la cartulina opalina.
- ✓ **Acuarela mágica técnica mixta:** Se traza en la hoja blanca un dibujo con la crayola blanca. Con suficiente agua se pinta con acuarela sobre toda la hoja incluyendo donde se dibujo con la crayola blanca, se recomienda usar varios colores para dar un efecto más divertido. Al instante los niños se darán cuenta que no se queda el color donde está la crayola, esto es porque la crayola es grasosa y crea una película protectora sobre el papel. Con suficiente agua se pinta con acuarela sobre toda la hoja incluyendo donde se dibujo con la crayola blanca, se recomienda usar varios colores para dar un efecto más divertido. Al instante los niños se darán cuenta que no se queda el color donde está la crayola, esto es porque la crayola es grasosa y crea una película protectora sobre el papel.
- ✓ **Arte salpicado:** Traza la forma que quieras y córtala. Para cortar has una perforación en el centro con un lápiz, de ahí corta con una tijera (de adentro a fuera) En un plato de plástico pon un poco de pintura de

cada color. Pon sobre tu hoja el estencil, asegúralo poniendo un poco de masking tape en las esquinas. Remoja el cepillo de dientes, quita el exceso de pintura y pasa tu dedo por el cepillo para que salpique la pintura. Repite esto con cada color las veces que desees. No olvides de llenar toda la figura.

- ✓ **Color explosivo:** Se amarra la cuerda alrededor de la botella de pintura, se pone doble nudo para asegurar. Se fija la cuerda al bote con cinta canela, dejando la cuerda en medio para que quede derecha y la pintura baje pareja. Se hace lo mismo con todas las botellas de pintura de diferentes colores.
- ✓ **Arte con crayola:** Se raya la hoja opalina con todas las crayolas, sin dejar ningún lugar en blanco. Los colores claros son los que se verán mejor. Es importante que se remarque con fuerza la crayola para un mejor resultado. Ya que la hoja este llena de color, aplicaremos una mezcla de la pintura tempera negra y la pintura china negra. La consistencia tiene que quedar aguada sin gotear. Si en la primera capa se siguen viendo los colores será necesario otra capa. Dejamos secar en una superficie plana. a que está completamente seco el papel está listo para empezar a dibujar con el palito de madera. Se necesita rayar con fuerza para que se vean los colores de crayola.
- ✓ Observación de expresiones en los retratos.
- ✓ Uso de colores y fondo en pinturas de personajes, y objetos.
- ✓ Crear ventanas con papel celofán para pintar a través de ellas.
- ✓ Retratar al compañero.
- ✓ Observar caricaturas. Intentar reproducir algunas.
- ✓ Comparar retratos con pinturas de animales.
- ✓ Colorear con distintos materiales, un mismo dibujo
- ✓ Artesanías con material reciclable.
- ✓ Observación y análisis, de fotografías y cuadros.
- ✓ Rasgado y pegado
- ✓ Modelado
- ✓ Hacer bolitas de papel de seda utilizando las palmas de la mano
- ✓ Dactilopintura

- ✓ Engrudo coloreado: en engrudo no muy espeso poner polvo de gelatina hasta lograr un color vivaz.
- ✓ Recorte a dedo
- ✓ Recorte con tijeras
- ✓ Doblado
- ✓ Pintado en papel aluminio

5.4.3.-Taller de danza: Estimula la disciplina y el compromiso, ayudándoles a enfrentar desafíos que implican los diferentes movimientos que son parte de este arte y ayudando a desarrollar la sensibilidad a través de la música, utilizando la expresión corporal.

5.4.3.1.-Objetivo del taller de danza: Se alcanzara la coordinación estética de movimientos corporales conjunto con los movimientos utilitarios de los hombres y sus grandes posturas corporales y la combina en una composición coherente y dinámica ligada a la música La danza implica un mensaje significativo y espiritual además de lo estético.

5.4.3.2.-Objetivo de expresión corporal: Reconocer y valorar al cuerpo como instrumento de comunicación, realizando ejercicios que permitan el conocimiento y dominio de espacios, niveles, ritmos útiles para el trabajo corporal el desarrollo psicomotor del niño y la niña de forma espontánea y creativa.

5.4.3.3.-Actividades del taller de danza:

- ✓ Con una pandereta, o chapero, marque diferentes velocidades e invite a los niños/as a marchar, caminar según la velocidad marcada.
- ✓ Coloque diferentes tipos de música donde se varíe la velocidad de manera progresiva (música de relajación baladas, salsa, merengue, joropo, por ejemplo), permita que los niños y niñas se muevan libremente según la velocidad de la música
- ✓ Trabaje con los niños y niñas previamente el reconocimiento de sonidos agudos– graves, largos-cortos, suaves-fuertes, relacionándolos con movimientos corporales.

- ✓ Utilice la percusión corporal junto con el canto.
- ✓ JUEGO DEL STOP: el típico juego del pilla-pilla en el que antes de que te cojan tienes que decir la palabra "Stop" y te quedas como una estatua con las piernas abiertas.
- ✓ JUEGO DEL UN, DOS, TRES, DANZA!!: un niño (el que para) se pone a un extremo de la sala y el resto al otro extremo. El niño que para canta "un, dos, tres, danza!!" mientras los otros avanzan hacia él. Cuando el niño termina la frase los otros deben quedarse quietos como una estatua pero en una posición de danza. El primer niño que llegue al otro extremo de la sala donde está el niño que para deberá darle una palmada en la espalda y todos empezarán a correr hacia la salida. El niño que para tendrá que coger a otro niño que será el que parará esta vez.
- ✓ Un juego de colocación que se puede hacer es el de la TORTUGA-CISNE: donde los niños empezaran siendo tortugas y esconderán la cabeza y subirán los hombros. Estas tortugas se convertirán en cisnes cuando bajen los hombros y coloquen bien sus cabezas y su espalda recta. Podrán empezar a mover las alas y volar.
- ✓ Uno de ellos sería el ROBOT: nos convertimos todos en robots que pueden realizar una serie de movimientos como levantar los brazos, piernas, bajar con el torso hacia abajo y tocar con las manos en el suelo... Este robot empieza lleno de batería y puede hacer los ejercicios bien hechos pero se le acaban las pilas y todo su cuerpo empieza a fallar.
- ✓ El niño y niña se mantiene de pie sin moverse teniendo los pies juntos y su cuerpo completamente extendido y manos pegadas a las piernas.
- ✓ El niño y niña se para en puntas de pie.
- ✓ El niño y la niña se para momentáneamente en un solo pie.
- ✓ El niño y la niña se para en un solo pie por dos segundos
- ✓ El niño y la niña podrá caminar entre dos líneas paralelas de 20 cm de distancia la una de la otra sin pisarlas.

- ✓ Caminar en punta-talón. El niño y la niña podrá caminar por una circunferencia trazada en el piso sin salirse de la línea.
- ✓ El niño y la niña da saltos levantando los dos pies al mismo tiempo.
- ✓ El niño y la niña pasa por una hula tendida en el piso saltando con los pies unidos
- ✓ Realizar saltos hacia atrás.
- ✓ Realizar saltos hacia los lados
- ✓ Realizar saltos largos
- ✓ Saltar siguiendo un ritmo.
- ✓ Caminar en diferentes posiciones
- ✓ El niño y la niña copiaran secuencias de movimientos.

5.4.4.-Taller de teatro.

Conecta a los niños con el mundo del arte, utilizando la expresión corporal, le abre las puertas de la sensibilidad estética, de la reflexión, de la capacidad de emocionarse, reírse y llorar, de comprender diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo. Abre las puertas al conocimiento, a la cultura y a historias sin fronteras. Al mismo tiempo que el teatro invita a los niños al pensamiento y a la reflexión, también atrae a la diversión. El teatro es un lenguaje que trabaja con la literatura, la música, la pintura, la danza, el canto y el mimo, a través de esos elementos, una buena obra de teatro produce admiración, excitación y deseo de volver a verla.

5.4.4.1.-Objetivo del taller de teatro: Desarrollar capacidades sociables entre los niños y niñas, expresándose libremente tomando conciencia de los sentimientos de los niños y niñas, trabajando la confianza, la imaginación, utilizando la expresión corporal como punto de partida.

5.4.4.2.-Objetivo de expresión corporal: reconocer y valorar al cuerpo como instrumento de comunicación, realizando ejercicios que permitan el conocimiento y dominio de espacios, niveles, ritmos útiles para el trabajo corporal el desarrollo psicomotor del niño y la niña de forma espontánea y creativa.

5.4.4.3-Actividades del taller de teatro:

- ✓ Dramatizaciones de cuentos. Representaciones con títeres.
- ✓ Explorar con diferentes materiales.
- ✓ Creación de herramientas plásticas.
- ✓ Sonorización de obras, cuentos, poesías, rimas
- ✓ Observar a grupos de compañeros cómo representan diferentes personajes. Sacar conclusiones.
- ✓ Imaginar la vida de uno de los personajes

- ✓ Baile de disfraces: Proponer la danza india, poner una música acorde y dejar a los niños y niñas bailar y rescatar aquellos movimientos que surgen del grupo. Sugerir bailar en círculos, gritar tapándose y destapándose la boca, cantarle a las nubes, etcétera.
- ✓ Fiesta en la jungla: La maestra propone a los niños a jugar a que todos son animales en la jungla, conversan entre todos acerca de los animales que conocen. Es posible que los pequeños nombren a sus propias mascotas que si bien no viven en la jungla, podrán ser incluidas en el juego. Cuando entre todos hayan nombrado animales, la maestra propone caminar como (aquí va el animal que escogieron los niños) toma ella la iniciativa y muestra como camina cada uno de ellos.
- ✓ Baile de cintas. Se reparte una cinta de aproximadamente 0.80cm de largo se comenta que harán bailar las cintas girándolas a su alrededor para serpentearla o conseguir otros efectos.
- ✓ Los niños y niñas se sientan en un círculo se les propone a jugar a rimar, se comienza con la mención de objetos y una palabra que rime con dicho nombre. Incentivar a los niños y niñas que busquen palabras que rimen con una dada, inventa una frase con la rima encontrada.
- ✓ Consiste que los niños y las niñas memoricen la retahíla y la utilicen posteriormente en sus juegos, luego la docente propone otra retahíla.
- ✓ Conocer y valorar el Teatro como espacio de recreación cultural y social.

- ✓ Reconocer el Teatro como lugar de trabajo, en el que se desempeñan diferentes roles.
- ✓ Presenciar, disfrutar y participar en obras de títeres y teatro.
- ✓ Opinar acerca de obras teatrales en las cuales se ha participado.
- ✓ Crear y recrear el mundo en sus propios términos.
- ✓ Jugar con el lenguaje y la voz.
- ✓ Introducirse en el mundo ficcional.
- ✓ Estructurar pequeñas secuencias en las dramatizaciones.
- ✓ Presenciar diferentes espectáculos infantiles fuera y dentro del ámbito escolar.
- ✓ Conversar y opinar sobre los distintos espectáculos a los que se concurrió.
- ✓ Investigar y diferenciar sobre distintos tipos de teatro: títeres, sombras, etc.
- ✓ Visitar un teatro para conocer sus espacios, lugares, objetos, personal, historia
- ✓ Concurrir a un taller de teatro y experimentar una clase con juegos teatrales.
- ✓ Recibir la visita de un escenógrafo para pintar en la sala con los niños un telón.
- ✓ Recibir la visita de actores. Realizar una entrevista, grabarla y escucharla.
- ✓ Realizar juegos corporales, gestuales, mímicos para facilitar la desinhibición y creación, expresión y disfrute.
- ✓ Jugar haciendo voces de distintos personajes conocidos por los niños.
- ✓ Escuchar y reconocer voces de distintos personajes conocidos.
- ✓ Crear dramatizaciones a partir de cuentos clásicos.
- ✓ Comenzar con propuestas que impliquen dramatizar escenas breves para luego ir complejizando la tarea proponiendo la improvisación de textos sencillos (Luz)

5.4.5.-Taller de Rincones.

Se trabajara con la de edad de 3 a 6 años, se utilizara espacios delimitados de la ludoteca donde los niños individualmente o en pequeños grupos realizan simultáneamente diferentes actividades de aprendizaje relacionadas con las diferentes áreas de educación infantil.

5.4.5.1.-Objetivo del taller de rincones:

Dar la posibilidad a los niños de desarrollar todas sus facetas intelectuales, afectivas y sociales respetando el ritmo de trabajo y aprendizaje de cada niño y niña, estimulando el razonamiento lógico y la deducción a partir de la experiencia promoviendo un aprendizaje significativo y funcional, fortaleciendo el trabajo en equipo y la comunicación entre los niños y niñas que asistirán a la ludoteca, y por ultimo desarrollar responsabilidad, autoestima y cooperación.

5.4.5.2.- Actividades del taller de rincones:

- ✓ Se prepara el rincón del hogar de ahí se le pregunta al niño o a la niña las características de los objetos de la casa, propone luego que busquen un muñeco para que viva en la casa, posteriormente buscan otros elementos para jugar, cambiarlo, darle de comer, hacerlo dormir, etc.
- ✓ En el rincón de lectura la maestra anuncia al grupo de niños que contará un cuento se sienta cerca de los pequeños y comienza a contar la historia, mostrándoles las ilustraciones del libro a medida que pasa las hojas, interrumpe el relato para mostrarles los gráficos, llama su atención sobre las acciones desarrolladas por el protagonista de la historia.
- ✓ En el rincón de construcción se presenta a los niños y a las niñas todos los elementos para abrir y cerrar, encender y apagar, prender y desprender, enroscar y desenroscar, se les estimula para que investiguen como funcionan de forma autónoma los elementos del rincón.

- ✓ En el rincón de agua y arena se propone a los niños y niñas a jugar con espuma de afeitar, se les entrega a cada niño y niña un copo de espuma, se les permite el juego espontáneo, indica como marcar un camino, y luego como juntar todo de nuevo la espuma y modelarla, hacer una montaña y luego aplastarla con la mano.
- ✓ En el rincón de agua y arena se preparan diferentes tonos de arena utilizando colorante vegetal y los coloca en frascos tipo salero, se les entrega una hoja de papel pintar con una lana la hoja y de ahí entregarles la arena en los saleros y les indica que los rocíen.
- ✓ En el rincón de lectura la maestra propone al grupo relatar una historia, es necesario que el cuento elegido sea conocido por los niños y niñas, se les presenta una marioneta que representa al protagonista del cuento diciendo: lo recuerdan? Que sucede en el cuento? Etc., hacer hablar y actuar al títere según los acontecimientos que se señalan en el relato.
- ✓ En el rincón de lógica matemática la maestra coloca encima de la mesa pares de figuras cada par tiene igual tamaño y color. Ofrece figuras a los niños y niñas y le pide que busque su par, lo guía como observaciones y con preguntas acerca de las características de la figura.

5.5.- Sectores de la ludoteca:

- ✓ **Mesas de actividades:** en forma a la cual se puedan reunir para realidad tipos de juegos de mesa en forma grupal o individual y también para tareas dirigidas.
- ✓ **Sector del juego:** Aquí abran diferente tipo de juegos para los niños y niñas que asistirán a la ludoteca estarán ubicados dentro de la ludoteca para que el niño y la niña tengan un disfrute único de ellos teniendo su tiempo de utilización para las diferentes actividades.
- ✓ **Sector del juego y del juguete:** En este sector habrán repisas clasificadas con diferentes tipos de juegos y juguetes lúdicos para el aprendizaje de los niños y niñas para que desarrollen sus diferentes áreas como la motriz fina y gruesa, socio afectivo y cognitiva.

- ✓ **Cosoteca:** variedad de materiales reciclables para la construcción de juguetes.
- ✓ **Botiquín de auxilios:** con elementos necesarios para primeros auxilios.
- ✓ **Material bibliográfico:** material de consulta para los profesionales que trabajen en la ludoteca.
- ✓ **Administración:** caja con ficheros de juegos, juguetes. Carpetas actividades lúdicas realizadas. Ficheros de préstamos.
- ✓ **Cuadro de comunicaciones:** donde puedan ser colocados recados de un participante para otro, noticias sobre las actividades de la ludoteca o simplemente avisos de rutina, reglamento.
- ✓ **Biblioteca:** espacio que incluye todo tipo de cuentos y libros para todas las edades, con cojines para contener y sostener a los participantes que quieren leer un libro de forma confortable y placentera.
- ✓ **Videoteca:** estará en el espacio de la biblioteca, habrá todo tipo de películas, documentales, videos musicales todo adecuado para los niños que asistan al centro infantil será para actividades de relajación.
- ✓ **Tareas Dirigidas:** está vinculado, al desarrollo continuo, y sistemático del alumno, en las áreas en las cuales, está presentando deficiencia, desinterés, problemas motivacionales, o cualquier otra limitación, debe verificar, cuales son las formas de aprendizaje, que son más adecuadas, para cada determinado alumno, si el alumno aprende mejor, por estímulos visuales, audio-visuales, auditivo, y debe planear formas estratégicas adecuadas, a la necesidades particulares del alumno
- ✓ **Sector de psicomotricidad.** En este espacio se fomentará el trabajo psicomotriz por medio de la utilización de diversos materiales: pelotas, bastones, aros, cubos y túneles de goma de espuma, colchonetas, etc.

5.6.-Programación y Organización

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es sin duda la organización del espacio y los recursos lúdicos. El espacio, tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido a las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada

espacio, igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, ya que no se pueden olvidar que los usuarios finales de la ludoteca serán los niños.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante, tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existentes.

Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca a cimentarse en el juego libre, ya que ese combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía. El juego libre, tiene que ir acompañado de materiales de juego seleccionado bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios coherentes y una normativa interna que facilite la libertad y el respeto tanto por los compañeros del juego como por los materiales de la ludoteca. Paralelamente al juego libre, se pueden realizar diferentes propuestas de actividades como: talleres de reparación de jugos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos.

5.7.- Reglamento de la ludoteca:

Por una educación basada en una cultura de paz y de no-violencia, al servicio de la humanidad:

- ✓ Respetar el ingreso y salida de la ludoteca
- ✓ Mantener orden de los juegos y juguetes por respeto a otros usuarios y profesionales.
- ✓ Mantener la limpieza del espacio: no se come, ni se bebe, en la ludoteca.
- ✓ No ser violentos, ni irrespetuosos.
- ✓ Si se usa algún elemento se lo devuelve al puesto donde fue encontrado.

5.8.- Seguridad e higiene de la ludoteca:

- ✓ Se tendrá en cuenta las superficies sin desniveles ni anti deslizables, que cuenten con una limpieza diaria tanto general como localizada.
- ✓ Se tendrá en cuenta la calidad de los materiales, el tamaño de las piezas acorde a la edad del usuario, la utilización de materiales en perfectas condiciones (no se podrá utilizar materiales rotos o en mal estado), los materiales estropeados deberán ser reparados de forma inmediata.
- ✓ Se supervisará la higiene de estos objetos, así también su desinfección en forma mensual.
- ✓ Todo juego o juguete que no pueda ser reparado será utilizado en la Cosoteca para material de construcción (reciclado).

5.9.- Duración de préstamos:

- A. Cada socio inscrito puede llevarse..... Juguetes durante..... días.
- B. Este plazo es prorrogable, di no existente peticiones del juguete en cuestión previa presentación en la ludoteca.
- C. El cumplimiento de los plazos de los préstamos o prórroga del mismo
- D. son totalmente escritos, se premiará la constancia en la puntualidad y se

Penalizará el hecho de sobrepasara los periodos establecidos

5.10.-Transporte y devolución de los juguetes:

- a. Cada juguete se entrega dentro de una bolsa adecuada especialmente al mismo y debe devolverse con la misma.
- b. A la devolución de los juguetes estos se controlan por el responsable de la ludoteca, tanto desde el punto de vista de su estado como de la integridad de sus elementos.
- c. En el caso de que los juguetes se devuelvan en tal estado que el responsable juzgue como muy deteriorado o inutilizado, el usuario vendrá

obligado a abonar el importe total de reposición de un juguete nuevo y debe quedar con el viejo.

- d. Si fuera necesaria una reparación, debería abonar el importe de la misma. Especificación operacional de las actividades y tareas a realizar.

5.11.- Preparación, acomodamiento y organización del espacio de juego.

- a) Limpieza del espacio.
- b) Conseguir los materiales.
- c) Pintar (paredes).
- d) Carpintería (puertas y ventanas).
- e) Colocar estantes y mesas.
- f) Cortinas.
- g) Piso (de goma).
- h) Organizar sectores de juego, incluyendo denominación y recursos lúdicos.

2) Motivación - Publicidad

- a) Elaboración de afiches, trípticos e invitaciones.
- b) Distribución.

3) Inauguración.

- a) Organización de una jornada de juego en la que rotarán todos los integrantes de comunidad educativa.
- b) Inauguración-Jornada de Juego –pautará una fecha-

4) Implementación del proyecto.

a) Actividades grupales e individuales.

5) Evaluación del Proyecto

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.- Conclusiones:

1. La implementación de la ludoteca permitiría a los niños y a las niñas el desarrollo integral, conjunto con espacios de aprendizaje adecuados con el material necesario que brindara la misma ludoteca por ejemplo tenemos el sector de danza, teatro y expresión corporal que tendrá el material necesario para la misma como disfraces, pintura para el rostro, la música necesaria para las diferentes actividades, el sector de música tendrá los diferentes instrumentos musicales necesarios para cada edad, también tendremos los rincones de trabajo para niños de 3 a 6 años, como el rincón de construcción, del hogar, de naturaleza ,etc. Los rincones desarrollan lo que es el juego simbólico y los aprendizajes significativos, etc.estos son algunos de los sectores que ofrecerá la ludoteca.
2. la Ludoteca funciona como un espacio diseñado para que los niños y niñas a través del juego y los juguetes, desarrollen y ejerzan sus habilidades y capacidades motrices, sociales y emocionales, ofreciendo un espacio estimulante para jugar, esta se adecua a los intereses y capacidades propias de cada edad, además se pone a disposición de los niños los juguetes, materiales lúdicos diversos que sirven de punto de encuentro para que la niña o el niño puedan relacionarse con compañeras y compañeros de diferentes edades y características.
3. Es muy factible implementar una ludoteca en el sector de San Rafael en el Valle de los Chillos porque favorecería a todos los niños y niñas de 3 a 10 años del sector brindándoles un espacio nuevo, recreativo, de gozo absoluto con distintas áreas de aprendizaje adecuados para la edad y con el material necesario para las distintas actividades lúdicas que se brindaran dentro de la ludoteca.
4. La ludoteca es un sitio seguro donde se desarrolla el aprendizaje

significativo de los niños y niñas usuarias no será un lugar escolarizado sino el método será del juego donde el niño y niña se divertirá y disfrutara de actividades fuera del periodo escolar que le ayudara a estimular y desarrollar sus áreas y habilidades.

6.2.- Recomendaciones:

1. Es importante que solamente los niños y niñas a partir de los 3 años en adelante pueden ingresar a la ludoteca solos o con un acompañante que sea un familiar (madre, padre o hermano/a) no se permite el ingreso de una persona de cuidado que no sea del núcleo familiar, cuando ingresan solos la persona que lo va a retirar firme una carta diciendo quien lo va a recoger con los nombres completos y la cedula de ciudadanía en un caso extremo podrá llamar a avisar sino no será entregado el niño o niña.
2. Los niños deben ir las horas que son pagadas y si se queda más de la hora pagada deberá ser cancelada las horas extras o fracción.
3. Los niños y niñas no podrán ingresar con alimentos ya que se debe mantener limpia la ludoteca y tendrán un periodo de tiempo para su alimentación.
4. Es importante que los padres de familia y la sociedad sepan que lo esencial en la vida del niño y niña es el juego porque satisface sus necesidades, su desarrollo personal y adquieren todo tipo de aprendizajes significativos, se debe dejar a los niños y niñas que jueguen por si solos que aprendan de los errores que comentan no se debe sobreproteger al niño o niña. Porque eso no le va a permitir crecer y desarrollarse como un ser humano independiente y dueño de sus actos.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ Fullea bandera Pedro, Animación lúdica las ludotecas, Cuba, 2004
- ✓ De Borja Solé María, El juego infantil (Organización de las ludotecas), Barcelona-España 1980
- ✓ Arte y juego: propuesta metodológica para la educación inicial
- ✓ Fundamentación de los contenidos en educación física escolar, capítulo 3 el juego, tipos de juego, y deportes alternativos o no tradicionales, págs. 53 a la 70.
- ✓ Población y muestras: oficina de proyectos, censo 2010 municipio de Rumiñahui-Sangolquí Dir.: Palacio Municipal: Calle Montufar # 251 y Calle España 208- 437
- ✓ Constitución de la República del Ecuador 2008 registro oficial
- ✓ LOEI, Ley orgánica de educación intercultural , capítulo único, de los principios generales desde la pág. 8 a la 12
- ✓ Reglamento de la ley de educación intercultural, capítulo 4 de la evaluación educativa pág. 6 a la 8, pág. 13 a la 15.
- ✓ Expresión, comunicación y lenguajes en la práctica educativa; creación de proyectos. Barcelona: Octaedro 2003, 231pÁgs
- ✓ Bartolomeo, psicología de la conducta musical en el niño, palma: Universidad de Elles Ballears, Barcelona España: 1988, 119págs.
- ✓ Kate Regina, crecer Jugando UNP, Quito: 1981
- ✓ Bozzinide Marrazzo, María Cristina Barraza, Teófilo Hario, mi cuerpo es mi lenguaje: expresión corporal de la danza, ciardía, Buenos Aires: 1975
- ✓ Juguetes y objetos para jugar, Cd educación y enseñanza, CREAC, Barcelona 1986
- ✓ Juegos y juguetes, ensayo etnotecnología, col antropología, siglo XXI, México 1981
- ✓ Arminda Mijares, Milagros Briceño, Irma Alvarado y Gladys Serrano, Expresión Musical, caracas Venezuela 2005.
- ✓ Morales Silvia, Manual de estimulación 2 Quito-Ecuador Abril del 2010

- ✓ Aguilar Marcela, Fernández mirta gloria, Pacheco Laura, González Adriana, Sabánes Irene, Salome María Gabriela, Manual de la maestra de pre-escolar, OCEANO, España.

WEB-GRAFÍA:

- ✓ <http://www.noubarris.net/laguineu/ludotecasesp.htm>
- ✓ http://www.profes.net/newweb/pri/archivo2.asp?id_contenido=47277
- ✓ http://www.profes.net/rep_documentos/noticias/1Anexo_1.pdf
- ✓ http://profes.net/rep_documentos/noticias/Anexo2.pdf
- ✓ <http://es.wikipedia.org/wiki/ludoteca>
- ✓ <http://educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- ✓ <http://definicionabc.com/general/juguete.php>
- ✓ <http://escenario-ludico.blogspot.com/2007/03/hacia-una-definicion-del-juego.html>
- ✓ http://www.schoolfed.nova.edu/novaeduca/PONENCIAS/pdf2007/femando_vazquez_gomez.pdf
- ✓ www.umce.cl/-cpmatzen/karlasegura.pp
- ✓ <http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/bep/pdf/ludoteca.pdf>
- ✓ <http://www.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/bep/pdf/ludoteca.pdf>
- ✓ <http://www.emagister.com/curso-educacion-infantil-ludotecas-2/tipos-ludotecas>
- ✓ <http://ludotecas.jimdo.com/edad-y-juguetes/>
- ✓ http://www.iustel.com/diario_del_derecho/noticia.asp?ref_iustel=1036252
- ✓ <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- ✓ <http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget>
- ✓ http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf
- ✓ http://www.investigalog.com/el_juego_como_metodo_didactico/tema-3-teorias-sobre-el-juego/
- ✓ <http://definicion.de/aprendizaje/>
- ✓ <http://boards1.melodysoft.com/apee0809/re-definicion-de-ludoteca->

27.html

- ✓ <http://www.actividadesparapreescolar.com>
- ✓ <http://educadanza.blogspot.com/2012/01/juegos-de-danza.html>
- ✓ <http://salaamarilla2009.blogspot.com/2010/05/proyectojugamosteatro.html>

ANEXOS

➤ **Dirigida a educadores:**

1.- ¿Ha visitado una ludoteca?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

2.- ¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

3.- ¿Crees necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

4.- ¿Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica, creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

5.- ¿Los espacios de la ludoteca pueden favorecer el aprendizaje de niños y niñas que no gozan de juguetes y espacios de aprendizaje comúnmente en sus casas?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

6.- ¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el valle de los chillos en el sector de San Rafael?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

7.- ¿Seleccione los espacios que sugeriría o preferiría que tenga la ludoteca del valle de los chillos para lograr aprendizajes significativos?

Sector de arte

Sector de psicomotricidad

Sector de música

Sector de teatro

Sector de juego y juguete

Sector de rincones

8.- ¿El niño mediante el juego deja de ser un receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio aprendizaje?

**Siempre__ casi siempre__ a veces__
nunca__**

9.- ¿Es importante que el estudiante construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía y avanzar mediante el empleo de estrategias?

**Siempre__ casi siempre__ a veces__
nunca__**

10.- ¿La construcción del aprendizaje significativo implica la participación del alumnado en todos los niveles de su formación?

Siempre__ casi siempre__ a veces__
nunca__

11.- ¿Es importante que el niño tenga motivación para adquirir aprendizajes significativos?

Siempre__ casi siempre__ a veces__
nunca__

12.- ¿Conjuntamente con la motivación se tiene que desarrollar la comprensión para la adquisición de aprendizajes significativos?

Siempre__ casi siempre__ a veces__ nunca__

13.- ¿El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: 'aprende a aprender'?

Siempre__ casi siempre__ a veces__
nunca__

Señor - Señorita

De mis consideraciones:La presente encuesta tiene la finalidad de recabar información sobre la necesidad de una ludoteca en el sector del Valle de los Chillos. Se solicita su mayor objetividad, imparcialidad y sinceridad al responder los ítems que estructuran el presente instrumento.

La información por usted proporcionada es anónima, confidencial y de uso exclusivo para el presente estudio. Por su valioso aporte le anticipo mis agradecimientos.

- ❖ **LUDOTECA:**es el espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juego y juguetes, especialmente en educación infantil, con el fin de estimular el desarrollo físico, mental y la solidaridad con otras personas.

	Pregunta	Opción			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	¿Le parecería adecuado que existiera un centro lúdico en el valle de los chillos?				
2	¿Ha visitado una ludoteca?				
3	¿Usted cree que la ludoteca es un espacio lúdico para que su hijo obtenga desarrollo de aprendizajes significativos?				
4	¿Cree necesario las actividades dirigidas dentro de una ludoteca?				
5	¿Le parece que la ludoteca es una alternativa lúdica,				

	creativa de disfrute con nuestros juegos y juguetes tradicionales en calidad de préstamo?				
6	¿Usted cree que la ludoteca favorece a los niños y niñas que no pueden tener juguetes y espacios de aprendizaje en casa?				
7	¿Usted cree que la ludoteca crea espacios de alternativa de protagonismo infantil fortalecido y la interrelación personal en pro de una mejor calidad de aprendizaje?				
8	¿Cree que la ludoteca es un espacio proyectado para desarrollar actividades de carácter lúdico, orientada a favorecer y estimular en el niño valores que le permitan crecer un ser social, responsable, solidario, respetuoso y tolerante?				