



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012”

TRABAJO PRÁCTICO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORAS:

LIGIA ELENA VILLACÍS DÍAZ
SADY CORINA VILLAO MAGALLÁN

TUTORA:

PSICÓLOGA CARLOTA DEL ROCÍO ORDOÑEZ VILLAO

La Libertad – Ecuador

Febrero 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA: “DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012”

TRABAJO PRÁCTICO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORAS:

LIGIA ELENA VILLACÍS DÍAZ

SADY CORINA VILLO MAGALLÁN

TUTORA:

PSICÓLOGA CARLOTA DEL ROCÍO ORDOÑEZ VILLO

La Libertad – Ecuador

Febrero 2012

La Libertad, Febrero del 2012

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación “DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012”, elaborado por las Prof. Sady Corina Villao Magallán y Ligia Elena Villacís Díaz, egresadas de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes.

Atentamente

**PSICÓLOGA CARLOTA ORDOÑEZ
TUTORA**

AUTORÍA DE TESIS

Se advierte que las opiniones, ideas o afirmaciones vertidas en el presente proyecto, son de exclusiva responsabilidad de las autoras del mismo y no está incluida la responsabilidad de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Prof. Sady Corina Villao Magallán

Prof. Ligia Elena Villacís Díaz

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Lcda. Laura Villao Layle
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MSc. Lilian Molina Benavides
DOCENTE DEL ÁREA

Psc. Carlota Ordoñez Villao
DOCENTE TUTORA

Abg. Milton Zambrano Coronado MSc.
SECRETARIO GENERAL – PROCURADOR

DEDICATORIA

Con mucho amor dedico este trabajo que lleva sintetizado un cúmulo de padecimientos a mis padres, que gracias a su apoyo incondicional logre cristalizar mis sueños.

A la Escuela Francisco Huerta Rendón, que me abrió sus puertas para llevar a cabo este proyecto en beneficio de los niños / as de esta comunidad.

A mis maestros por haber impartido sus conocimientos y sus experiencias ya que sin ellos no hubiese terminado con éxito este Proyecto Educativo.

Al Sgto. Napoleón Paredes por su apoyo incondicional

Prof. Ligia Villacís Díaz

DEDICATORIA

A Dios, creador de todas las cosas, por darnos salud y fortaleza para dirigir este trabajo que beneficiará a la niñez.

Este trabajo va dedicado a mis hijos, mi esposo y mis padres quienes gracias a su apoyo incondicional supieron brindarme su confianza y amistad, así como también me guiaron por el sendero del bien enseñándome los verdaderos valores éticos y morales.

Para todas aquellas personas que con su amistad y apoyo confiaron plenamente y fueron pilares fundamentales para la ejecución de este proyecto.

Prof. Sady Villao Magallán

AGRADECIMIENTO

Mi corazón rebosa de alegría y se llena de satisfacción al saber que mis sueños se han hecho realidad.

Agradezco a Dios en primer lugar, porque me dio las fuerzas, la salud que necesitaba para poder así culminar y llegar a la meta que me había propuesto.

A mis padres, hermanos y amigas que con gran esfuerzo y dedicación me brindaron su apoyo incondicional al inicio de esta carrera y al término de la misma, incentivándome a seguir adelante.

A la Universidad Península de Santa Elena, al personal docente y al Máster Luis Cáceres y a la Psicóloga Carlota Ordoñez por haber plasmado sus sabias enseñanzas.

Y a todas las personas que de una u otra forma me ayudaron para la realización de este proyecto.

Prof. Ligia Villacís Díaz

AGRADECIMIENTO

Quisiera brindar mis más sentidos agradecimientos a todas las personas que de una forma u otra han colaborado en la realización de esta investigación.

A mi tutora Psc. Carlota Ordoñez quien me apoyó en la realización de este trabajo, con su tutoría, por sus palabras de aliento en cada momento, a quien pude consultar todas mis dudas.

A mis compañeros de trabajo de hoy y ayer, por la confianza depositada en mí.

A todos los que fueron mis profesores por contribuir a la elevación de mi desarrollo profesional.

Les quiero agradecer a los maestros y directivos del Centro de Educación Básica Fiscal Francisco Huerta Rendón, a quienes motivaron la puesta en práctica de la propuesta elaborada.

Llegue a todas las educadoras y compañeras de estudio, mi eterno agradecimiento por emplear y enriquecer mis conocimientos durante el estudio, en el cual se necesita mucho amor y pasión.

Prof. Sady Villao Magallán



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS/AS DE SEGUNDO AÑO DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012”

Autoras: Prof. Sady Corina Villao Magallán
Prof. Ligia Elena Villacís Díaz

Tutora: Psc. Carlota Ordoñez

RESUMEN EJECUTIVO

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad. Desde esta perspectiva, se plantea el diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as del Segundo Año en el Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón, como una alternativa en la acción educativa de la maestra de educación básica, planteada desde una pedagogía activa, flexible y crítica que pondere el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades intelectuales, afectivas y sociales de los estudiantes. Su aplicación se justifica porque contribuye en mejorar las dificultades motoras que estén impidiendo el aprendizaje del niño o su desarrollo normal, por lo que se ha llegado a considerar una técnica exclusiva de ésta educación. A raíz de las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, prevenir e intervenir a todos los niños utilizando los métodos pedagógicos más adecuados para evitar o reducir la incidencia de dichas dificultades. Por lo que se pone a consideración de las maestras de educación básica, esta guía, con el propósito de que sea retomada como propuesta metodológica en el trabajo docente, para que incida en el desarrollo de los niños y coadyuve en la adquisición de los nuevos aprendizajes, llevando al niño a través del movimiento a la formación de las estructuras cognitivas de atención, memoria, percepción, lenguaje y a los niveles de pensamiento superiores que le irán permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad, velocidad.

Juegos Recreativos

Habilidades Psicomotrices

Guía Didáctica

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA	i
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DE TESIS	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	x
ÍNDICE GENERAL	xi
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	4
Contextualización	5
Formulación del problema	6
Delimitación de la investigación	
Justificación	7
Utilidad	8
Impacto	9
Factibilidad	
Objetivos	10
General	
Específicos	
Preguntas directrices	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
Antecedentes	12
Fundamentación Filosófica	13
Fundamentación Legal	14
Categorías Fundamentales	18
El juego	19
Origen del juego	22
Objetivos de los juegos	
El juego en la cultura escolar	23
Importancia del juego en la cultura	25
Consideraciones generales	
El significado del movimiento humano	26
Importancia biológica del movimiento humano	
Importancia psicológica del movimiento humano	27

Importancia socio cultural del movimiento humano	
Importancia del desarrollo y crecimiento en la educación psicomotriz	29
Factores que intervienen en el desarrollo y crecimiento	
Fundamentos para la enseñanza del juego en la escuela	30
Características	32
Tipos de juegos	
Juegos populares	
Juegos tradicionales	33
Juegos de mesa	34
La recreación	
Características de la recreación	35
Psicomotricidad	36
Tipos	
a. Práctica psicomotriz educativa	
b. Práctica de ayuda psicomotriz	37
Técnicas y juegos pedagógicos	
Requisitos para la utilización del juego educativo	38
Desarrollo afectivo	39
Padres y maestros	40
Los primeros juegos	41
El grupo familiar	42
El juego pedagógico	43
Lo lúdico, la alegría de construir	
La creatividad	43
Hipótesis	44
Señalamiento de las variables	
 CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
Metodología	45
Modalidad básica de la investigación	
Investigación de campo	46
Investigación bibliográfica	
Nivel o Tipo de Investigación	47
Investigación descriptiva	
Investigación evaluativa	
Población y muestra	48
Población	
Muestra	49
Instructivo que se aplicará para la investigación	50
Técnicas e instrumentos	
Encuesta	51
Recolección de la información	
Procesamiento de la investigación	
Análisis e interpretación de resultados de encuestas a Docentes	53
Análisis de las encuestas a padres de familia	59
Verificación de hipótesis	65

Conclusiones	
Recomendaciones	66

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

Datos informativos	68
Antecedentes de la propuesta	
Justificación	69
Objetivos	70
General	
Específicos	71
Fundamentación	
Guía Didáctica de Juegos Recreativos	73
Introducción	74
Metodología (Plan de Acción)	75
Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en la Institución	76
Características de los juegos didácticos	77
Fases de los juegos didácticos	
Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos	78
Significación metodológica de los juegos didácticos	79
Exigencias metodológicas para elaboración y aplicación de los juegos	80
Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	81
Clasificación de los juegos didácticos	82
Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica	
La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños	83
Juegos de atención y memorización	85
1. SE HA PERDIDO EL NENE	86
2. LA VITRINA	87
3. LA PALMADA	
4. SOLITARIO	88
5. EL MONOSABIO	
6. LLEVAR EL RITMO	
7. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS	89
8. LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS	
9. CONTAR HASTA SETENTA	90
10. LAS VACAS VUELAN	
11. LOS OFICIOS	91
12. EL RELOJ DA LA HORA	
13. SEÑOR O SEÑORA	92
14. LA CAJA DE MÚSICA	
15. EL RELOJ DESPERTADOR	93
16. SIN QUEMARSE LOS DEDOS	94
17. LAS FRUTAS	
18. DESPISTE	95
19. CONCURSO DE CANCIONES	
20. AMO A MI AMADA CON “A”	

21. ENSALADA DE REFRANES	96
22. ENTREVISTA DE REFRANES	
Preparación y formación del profesor en el juego	97
Juegos, actividades y conductas para guiar el aprendizaje del lenguaje	98
El niño creador	99
Ejercicios simples para reforzar y estimular la creatividad del niño	100
Desarrollo motor y psicomotricidad	
El desarrollo motor, principios, factores y leyes	101
Factores que determinan el desarrollo motor	
Leyes del desarrollo motor	102
Fases del desarrollo motor	103
Intervención educativa para favorecer el desarrollo de la locomoción	104
La motricidad grafica	
Evolución de la motricidad gráfica	105
Actividades para desarrollar la motricidad gráfica	106
Beneficiarios	108
Impacto social de la propuesta	
Evaluación	

CAPÍTULO V: MARCO ADMINISTRATIVO

Recursos	110
Presupuesto	111
Cronograma de actividades	112
Bibliografía	113
ANEXOS	114

ÍNDICE DE CUADROS

Páginas:

CUADRO N° 1 Instructivo que se aplicará para la investigación	50
CUADRO N° 2 Diseño de guía didáctica	53
CUADRO N° 3 Desarrollo de habilidades psicomotrices	54
CUADRO N° 4 Sugerencias	55
CUADRO N° 5 Juega todos los días	56
CUADRO N° 6 Juegos recreativos	57
CUADRO N° 7 Comportamiento	58
CUADRO N° 8 Información sobre guías didácticas	59
CUADRO N° 9 Desarrollar habilidades	60
CUADRO N° 10 Información	61
CUADRO N° 11 Habilidades psicomotrices	62
CUADRO N° 12 Rendimiento académico	63
CUADRO N° 13 Influencia de desarrollo	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
GRÁFICO N° 1 Diseño de guía didáctica	53
GRÁFICO N° 2 Desarrollo de habilidades psicomotrices	54
GRÁFICO N° 3 Sugerencias	55
GRÁFICO N° 4 Juega todos los días	56
GRÁFICO N° 5 Juegos Recreativos	57
GRÁFICO N° 6 Comportamiento	58
GRÁFICO N° 7 Información sobre guía didáctica	59
GRÁFICO N° 8 Desarrollar habilidades	60
GRÁFICO N° 9 Información	61
GRÁFICO N° 10 Habilidades psicomotrices	62
GRÁFICO N° 11 Rendimiento académico	63
GRÁFICO N° 12 Influencias en el desarrollo	64

INTRODUCCIÓN

El conocimiento en todos los tiempos es parte esencial en la vida del ser humano, por lo que la tarea de aprender nunca termina, más bien crece y se convierte en base fundamental para que la sociedad progrese.

Es donde debemos analizar la importancia del aprendizaje para adquirir el conocimiento y para hablar de aprendizaje es necesario de dos elementos esenciales que son parte protagónica para conseguir que la educación sea el pilar fundamental de todo bienestar social como son el Educador y el Educando.

Este análisis referente al tema: “Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as, busca enriquecer el conocimiento y el aporte que brindemos, nos conduzca a que la educación sea siempre la mejor. Este trabajo investigativo se lo realizará en el Centro de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón” del Cantón Salinas, específicamente en el Segundo Año.

Por lo que en la etapa de la adolescencia el aprendizaje es cada vez más complejo, el conocimiento adquirido y el que está por adquirirse van de la mano con los cambios físicos, psicológicos, emocionales, fisiológicos y afectivos que vuelven inestable, inseguro y lleno de muchas inquietudes y expectativas.

Es donde el papel o rol que cumple el maestro es fundamental ya que más que un simple trasmisor de conocimientos, el maestro debe ser el amigo que guía al niño para que adquiera o desarrolle las destrezas psicomotrices necesarias para fortalecer su personalidad y un conocimiento sólido que lo conduzca a ser cada día mejor y adquiere luego de esta etapa una formación integral que le permita hacer frente a los problemas y dificultades de la vida cotidiana dentro del entorno que vive y se desenvuelve.

El estudiante es un ser que se preocupa de su presente, de cómo hacer que su vida sea según él lo mejor, por lo que por su falta de madurez hace que en muchas ocasiones se equivoque y se derrumbe. Allí está la labor como educadores, saberlos orientar, estimular sus capacidades, desarrollar sus destrezas y sacar el máximo provecho de ellos. Para lo cual se debe tomar en cuenta que en esta etapa el niño trabaja con nociones básicas y de aprestamiento formales que lo hacen crítico y reflexivo, es decir el nunca se conforma con lo dicho, siempre busca llegar más allá, su pensamiento debe prevalecer y razonar no solo sobre lo que sucede sino sobre el mismo, no está conforme hasta que consigue distinguir claramente lo que persigue, tomando como referencia varias alternativas, ya que su pensamiento no es concreto como el niño que acepta el conocimiento.

El estudiante siempre cuestiona y eso en muchas ocasiones lo confunde y no sabe cómo resolverlo cayendo en sentimientos que hasta lo deprimen y lo vuelven rebelde.

El Docente debe motivar la participación de los estudiantes en el desarrollo del conocimiento con responsabilidad y disciplina en la que tanto educadores como educandos trabajen en conjunto buscando que el aprendizaje sea significativo y el niño tenga amor por lo que hace y no crea que asistir a una institución educativa es una obligación, sino más bien sienta que es parte importante para que su vida sea en un futuro cercano mejor.

Basado en los estudios de la psicología del desarrollo se erigen los fundamentos de la psicomotricidad y de la educación psicomotriz, por lo que, en este orden de ideas se abordan en el siguiente proyecto educativo algunos de los conceptos y principios que la sustentan.

Este trabajo está estructurado en 5 capítulos.

Capítulo I: El problema, donde se halla el planteamiento del problema, la formulación del problema, delimitación, evaluación, objetivos generales, específicos, preguntas directrices y justificación del problema e importancia de la investigación que se realiza.

Capítulo II Marco Teórico. Se fundamenta teóricamente el estudio que se va a realizar, igualmente se presenta las diferentes fundamentaciones de la investigación que se está realizando, las mismas que sirvieron de base para la elaboración de este trabajo investigativo y sobre los estamentos legales que fueron tomados como directrices para sustentar esta investigación.

Capítulo III Metodología. Se observan las técnicas y los métodos para realizar este proyecto de investigación, además de la población y muestra. Además del análisis e interpretación de los resultados. Se establece el análisis mediante cuadros gráficos y de cada una de las preguntas y por último constan las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo IV: La propuesta establece que es lo que se va a realizar para dar solución al problema planteado, el mismo que contribuirá a elevar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la mencionada escuela.

Capítulo V: Marco Administrativo: Establece los recursos humanos, materiales y económicos que se emplearán en el desarrollo de la presente investigación

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La evaluación de la educación básica realizada en nuestro país, refleja problemas profundos en el aprendizaje de las áreas de estudio. El origen de ésta problemática, no siempre está en la falta de docentes, sino en una multiplicidad de causas, entre ellas la poca oportunidad de acceder a espacios donde los niños puedan recrearse y desenvolverse mejor en un ambiente en que ellos desarrollen sus destrezas, habilidades psicomotrices.

El Centro de Educación Básica Fiscal No. 5 “Francisco Huerta Rendón”, se encuentra ubicado en la parroquia de José Luis Tamayo en la Ciudadela Carolina manzana 18 y 13, perteneciente al cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

El número de profesores es de 21, de los cuales 12 tienen nombramiento y 9 son contratados. La escuela imparte clases de Primero hasta Décimo Año de básico. Los estudiantes que se educan en el Centro educativo son 514, de los cuales 234 son mujeres y 280 varones.

Posee un laboratorio de computación con infocus y pizarra digital; posee un parque, canchas deportivas. Pese a tener un laboratorio de informática no todos los estudiantes tiene acceso al mismo. Por tiempo y cantidad de Años Básicos. En los estudiantes de Octavo, Noveno y Décimo Año se ha priorizado el aprendizaje de computación.

Es necesario destacar, que a pesar de los cambios que se están dando a nivel educativo, en la educación básica igualmente, se ha detectado que el rendimiento académico de los estudiantes es muy bajo (38 % de los estudiantes posee

calificaciones con promedio de 15 y que las causas son variadas. A lo largo de los años, la experiencia enseña que es necesario recurrir a los juegos recreativos para dar respuesta a esa necesidad del ser humano moderno; juegos que sirven de terapia personal y grupal, que lo distensionen, relajen y equilibren psicológica y emocionalmente.

En la actualidad, los padres ya no comparten con sus hijos momentos de distracción debido a la falta de tiempo, a la situación económica, a la falta de educación, motivos esenciales para el desarrollo de la afectividad y motricidad a través del juego, el aprendizaje se transforma en una actividad en donde el niño se compromete a ser un ente más creativo, receptivo y espontáneo.

Contextualización:

La vida moderna se caracteriza por una serie de notas típicas de la era técnica. Masificación, movilidad, reducción de espacios vitales, crisis de vivencias, que hace que la familia trabaje para enfrentar su porvenir y la educación de sus hijos.

La familia ha transferido las obligaciones de esa edad, a la escuela, considerando necesario la socialización de estudiantes y en parte porque no puede enfrentar esa tarea por urgencia de todo tipo, alejan a los padres del hogar.

La necesidad esencial del niño (a) es el movimiento, la actividad madre de niños, es el juego y la única que no solo garantiza esas ejercitaciones, por tal motivo este proyecto está dirigido al apoyo en mejorar la integración de valores e intereses cualitativos.

Se aspira lograr mediante la elaboración, diseño y aplicación de una guía didáctica de juegos recreativos que permitirá desarrollar habilidades psicomotrices en niños de Segundo Año de Educación Básica; su importancia ayudaría a la integración y participación de niños (as), padres de familia, profesores y comunidad.

Por otra parte, el niño se muestra muy espontáneo y vierte toda su inhábil personalidad en esta forma de comportamiento, en el cual tenemos un laboratorio real de observación de su carácter, emoción, inteligencia y sociabilidad, que vendría a completar el estudio del niño.

El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividad de exploración, aventura y experiencia; medio de comunicación y liberación en cierta forma permitida, el juego es un proceso de educación completo, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cómo inciden los juegos recreativos para desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños/as del Segundo Año del Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas?

DELIMITACIÓN:

CAMPO: Educación Básica

ÁREA: Pedagógica

ASPECTO: Desarrollo Psicomotriz.

TEMA: Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as del Segundo Año en el Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del Cantón Salinas en el año 2.011 – 2.012.

PROBLEMA: Los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades psicomotrices en los niños/as del Segundo Año Básico.

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La investigación se ejecuta durante el año lectivo 2011 – 2012.

DELIMITACIÓN POBLACIONAL: 42 Estudiantes de 6 a 7 años de edad del Segundo Año del Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del Cantón Salinas.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del Cantón Salinas

JUSTIFICACIÓN

El Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”, no cuenta con una guía didáctica apropiada al momento de realizar los juegos recreativos, al ver esta necesidad surgió la idea de diseñar esta guía, para beneficiar a los niños/as del Segundo Año Básico.

Este proyecto inicia con ayuda y supervisión de personas interesadas y comprometidas a mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños/as en este Centro Educativo.

Este proyecto de investigación tiene especial relevancia no sólo en la vida institucional, sino que ha creado expectativa positiva en la comunidad, por lo tanto tiene una utilidad práctica, puesto que con la implementación de la guía didáctica de juegos recreativos se están abriendo las puertas para la recreación de todos los estudiantes de la escuela. Posee además utilidad metodológica porque se va a poner en práctica una estrategia que sin duda contribuirá al mejoramiento del rendimiento escolar.

En el ámbito educativo es importante incorporar metodologías lúdicas que potencien la motivación, generando en los estudiantes aptitudes creativas en las

diversas áreas de estudio. Contribuir en la educación de los niños mediante el juego, es ayudar a cultivar en ellos las semillas del trabajo, la responsabilidad y el sentido común. Es educar en las diferencias, en el respeto por los que piensan distinto. Es permitir que los otros descubran su propia identidad, la valoren y sean fieles a ella. Es sembrar valores que generen actitudes auténticamente humanas.

La educación implica, además, la formación de la voluntad, el desarrollo de la creatividad y el pensamiento, la búsqueda del sentido de la vida, y lleva consigo la enorme responsabilidad de transformar el mundo, de mantener el equilibrio y la integridad moral, de generar un ambiente de armonía impregnado por los valores de la fraternidad, la participación, y el deporte, que suscite actitudes de buen trato, comprensión y solidaridad entre todos los seres humanos.

Esto traerá como resultado de que otros compañeros maestros se interesen e involucren, en aprender nuevas formas de enseñanzas, como educadores cada día se aprende algo nuevo ya sea de los estudiantes o de la vida diaria; estamos a tiempo para brindar soluciones a corto y mediano plazo, no hacerlo hará quedar rezagados con los avances del nuevo milenio.

UTILIDAD:

Este proyecto educativo reviste una utilidad práctica, debido a que ayudará a un grupo de niños a desarrollar su habilidad psicomotriz, a través del juego que es un fenómeno social, de gran valor para el ser humano, disfrutado por la humanidad, a través del niño/a, el joven y el anciano.

Mediante los juegos el niño / a, logra su ambiente utilizando ideas donde vencerá los problemas que considere diferentes.

IMPACTO:

La guía didáctica de juegos infantiles en el desarrollo psicomotriz de los niños/as del Segundo Año del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón” implicará que todas las acciones orientadas a que los educandos puedan tomar sus propias decisiones, sin tener que involucrar sus estudios y permitiéndoles alcanzar un mejor rendimiento académico.

FACTIBILIDAD:

Para la realización de este proyecto educativo, se cuenta con el apoyo y respaldo de profesionales y con el material necesario para enseñar la utilización y ejecución de cada uno de los juegos a los respectivos docentes del Segundo Año Básico para su debida aplicación en el momento necesario, el Centro Educativo brindará el apoyo para la ejecución de este proyecto, el cual beneficiará a toda la comunidad que aspira cambios sustanciales en sus estudiantes.

OBJETIVOS

Objetivo General:

- Diseñar una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los niños/as del Segundo Año en el Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas.

Objetivos Específicos:

- Definir la importancia de los juegos recreativos en la enseñanza – aprendizaje.
- Determinar el uso necesario de los juegos recreativos con el fin de posibilitar el desarrollo de la motivación en el aprendizaje escolar.
- Utilizar adecuadamente los juegos recreativos en las instituciones para un óptimo aprendizaje.
- Identificar la importancia de las guías didácticas de los juegos recreativos en el proceso de Inter aprendizaje de los niños / as.
- Proponer la implementación de la guía didáctica de juegos recreativos en las instituciones educativas para un mejor rendimiento escolar.
- Incentivar la aplicación de la propuesta en la práctica de valores respetando turnos, espacio y tiempo en los juegos infantiles.

PREGUNTAS DIRECTRICES:

- ¿Qué beneficios traerá a los docentes del Segundo Año Básico la elaboración de la guía de juegos recreativos?
- ¿Con los juegos recreativos mejorará el nivel intelectual de los estudiantes?
- ¿Cómo ayudará esta guía de juegos recreativos al Centro Educativo?
- ¿Qué incidencia tienen los juegos recreativos en la educación básica?
- ¿Mejorará las relaciones afectivas en los niños con las participaciones educativas?
- ¿Mediante la aplicación de la guía como incidirá este diseño en los docentes y padres de familia?

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES

La Reforma Curricular busca hacer de la educación un elemento dinámico del proceso de desarrollo, de manera que responda a los cambios requeridos por parte de la sociedad. Los altos índices de repitencia, deserción y marginalidad escolar demuestran el desajuste entre la oferta del sistema educativo y la demanda social.

Este Proyecto tiene como finalidad realizar un diagnóstico de la realidad educativa del cantón Salinas, de nuestra provincia de Santa Elena, especialmente del sector de José Luis Tamayo, del Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón.

Las condiciones antes mencionadas por la que atraviesa nuestra población, hace difícil conocer con exactitud cuáles y de qué grado de dificultad son los problemas que tiene cada institución educativa. Esto plantea realizar investigaciones poblacionales de la región y auscultar claramente la problemática educativa a fin de contrarrestarla, con la finalidad de reinsertar a este conglomerado social a los cambios que plantea el Gobierno Nacional.

Se conoce, por iniciativa de Docentes que laboran en estos sectores, que los problemas más serios que afrontan las Instituciones Primarias, son los recursos humanos y pedagógicos. La infraestructura física está llegando paulatinamente, los Recursos Humanos (Docentes) están en proceso de selección, y tardará unos meses para que se cubran las vacantes dejadas por aquellos que se acogieron al proceso de jubilación, en cuanto a los recursos o materiales didácticos que se emplean en todo proceso educativo, todavía no se vislumbra una solución a corto o mediano plazo, por lo que se hace un llamado de atención a las autoridades correspondientes para que se dé prioridad a este sector.

Fundamentación Filosófica

La importancia del fundamento filosófico de la educación puede apreciarse claramente, mediante la significación de la demostración, entendida como la capacidad de asumir conscientemente una posición, explicación o actitud, sobre la base de comprender y argumentar consecuentemente la misma.

A partir de ello emerge toda la trascendencia de reconocer y llevar a la práctica la exigencia de que la enseñanza debe atender, más que a la descripción y la transmisión acrítica de información, a la demostración teórica y práctica de los contenidos; que el aprendizaje auténtico incluye ante todo aprender a demostrar; la necesidad de instrumentar un sistema de actividades docentes que posibiliten e implementen la formación de la capacidad de demostración; la importancia de la creación de un clima propicio de libertad y respeto que facilite y estimule esta labor; así como las competencias psicomotrices que posibiliten el desarrollo de las habilidades, destrezas del aprendizaje a través de los juegos recreativos.

A criterio de Hegel 1899, citado por Castro Andrés (2006):

La Filosofía como ciencia reflexiva permite que las personas busquen las soluciones a los problemas que se les presentan de forma permanente, teniendo una relación estrecha con la educación y la investigación, porque el individuo estudia, investiga y se capacita de forma cotidiana para conocer las soluciones a las problemáticas que día a día se le presentan”¹.
(pág. 37).

La educación permanente para la vida, investigativa, reflexiva pero sobre todo práctica permitirán que sociedades como la ecuatoriana se proyecten a un desarrollo progresivo donde los beneficiados sean todos habitantes; en una

¹ Hegel 1899, citado por Castro Andrés (2006). La filosofía de la educación en las aulas primarias. México. Editex. 1era. Edición.

educación sin agresión, sin discriminación, participativa, democrática, está la solución a los diferentes problemas sociales que vive el país.

El implementar guías didácticas de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en la escuela logrará que los estudiantes aprendan a desenvolverse objetivamente, además ayudará a que los niños aprendan jugando y no se encierren en la monotonía de ciertos profesores.

Fundamentación Legal

Para fundamentar legalmente este trabajo investigativo, se tomará como referencia lo estipulado en la Constitución de nuestro país, aprobada en el 2008, Ley y Reglamento de Educación y Código de la Niñez y adolescencia en su parte pertinente al derecho a la educación y protección de los niños con problemas de aprendizaje, estipula:

Constitución de la República del Ecuador:²

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo Primero

Principios de aplicación de los derechos

Art. 11. El ejercicio de los derechos se regirá por los siguientes principios.

2. Todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades.

Nadie podrá ser discriminado por razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar

² Constitución de la República del Ecuador 2008. Ediciones Legales. Quito – Ecuador

VII, discapacidad, diferencia física; ni por cualquier otra distinción, personal o colectiva, temporal o permanente, que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos. La ley sancionará toda forma de discriminación. El Estado adoptará medidas de acción afirmativa que promuevan la igualdad real en favor de los titulares de derechos que se encuentren en situación de desigualdad.

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado: Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
TÍTULO I³
DE LOS PRINCIPIOS GENERALES
CAPÍTULO ÚNICO
DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

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.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

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

³ LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEL ECUADOR 2011

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;
- d) Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

- a. 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, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;
- b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;
- c. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador;
- d. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre.

Código de la Niñez y Adolescencia⁴

El Código de la Niñez y Adolescencia, en su Art. 1, "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 de su libertad, dignidad y equidad".

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 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 los niños, niñas y adolescentes, en la forma que mejor convenga a la realización de sus derechos y garantías.

Este principio prevalece sobre el principio de diversidad étnica y cultural. El interés superior del niño es un principio de interpretación de la presente Ley. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

Categorías Fundamentales:

La educación es un medio a través del cual la persona alcanza el perfeccionamiento y formación integral. El centro de todo proceso educativo es la persona. Toda formación humana en procesos y capacidades es personal, y se genera a partir de las motivaciones y decisiones personales. Los demás pueden acompañar y orientar tales procesos, pero no pueden sustituir el trabajo consciente

⁴ CORPORACIÓN DE ESTUDIOS Y PUBLICACIONES; Código de la niñez y la adolescencia; Sexta edición; Quito-Ecuador; 2008

y constante de quien se forma, ni deben decidir por él. Es consciente quien sabe por qué, cómo y para qué hace lo que está haciendo, y así mismo sabe si lo hizo bien o mal.

La educación debe llevar a los seres humanos a ser actores creativos de su propio crecimiento y desarrollo, de ahí que por educación no se debe entender sólo aquella que se imparte en las aulas, sino también la rica gama de experiencias que nos hacen artífices del propio progreso.

Las actividades recreativas deben tener prioridad en los planes de desarrollo socio-económico de las naciones ya que el género humano es el único capital fundamental de un país. La actividad motriz nace con el ser humano hasta que desaparece de la faz de la tierra, de manera que la capacidad de movimiento es la base de la subsistencia a través de la historia; un niño, en condiciones normales de salud nunca está quieto y cuando es un anciano disminuye la actividad psicomotriz.

El Juego

El Juego es un tipo de actividad importante en el curso de toda la infancia, es indispensable para el equilibrio afectivo e intelectual del niño. Las especies más evolucionadas también juegan, tanto los progenitores con las crías, como éstas por sí mismas y entre ellas. El simbolismo del juego, expresa además la vida interior del niño e informa de sus conflictos inconscientes: intereses sexuales reprimidos por mecanismos sociales, fobias, defensas frente la angustia, agresividad latente, etc.

A criterio de Jesús Araujo (2005):

Desde el punto de vista de la Psicología, se puede decir que es una actividad recreativa realizada por humanos y animales habitualmente sujeta a reglas. El juego ha sido principalmente

estudiado por la Psicología Evolutiva debido a la importancia que tiene para el desarrollo del niño. El juego facilita la inserción de los niños en el marco social, el cual, a su vez, condiciona y moldea notablemente las características de aquél»⁵.

Así, el juego es fundamental para el desarrollo del niño, pues es el campo de acción en el que éste se erige en protagonista absoluto; además, el niño se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa; posibilita la exploración del mundo de los adultos al margen de éstos; es el lugar idóneo para la interacción con los iguales, y es fuente de funcionamiento autónomo.

Las teorías sobre el juego han sido diversas; las clásicas, que aparecen en el primer tercio del siglo XX, hacían hincapié en los aspectos motores y en su papel en la evolución de la especie. La teoría del pre-ejercicio de GROOS: (2004) “Asocia el juego con la supervivencia”⁶.

Por su parte, FREUD (1.967) considera el juego como. “Una expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo” (p. 82).

Para PIAGET, (1.979) “La evolución del juego está relacionada con la de las estructuras intelectuales” (p. 137). Siguiendo a PIAGET, las características del juego son:

- a.** Es un fin en sí mismo, es decir, la propia actividad resulta placentera, por lo que no se intentan conseguir objetivos ajenos a ella;
- b.** A diferencia del trabajo, el juego se realiza de forma espontánea;
- c.** Proporciona placer en lugar de utilidad;
- d.** Carece de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio;

⁵ Jesús Araujo (2005): Juegos de ritmo, espacio, postura y expresión corporal. Parramon Ediciones S.A. Quinta Edición. Septiembre 2005. Barcelona España.

⁶ Groos: 2004. La educación y la interacción del juego en el preescolar. Pág. 57

- e. Libera de conflictos, ya que el juego los ignora o resuelve (un niño a quien no le gusta una comida se la da a un muñeco simbólicamente y éste la toma con gusto), y
- f. Convertir una actividad ordinaria en juego, añade una motivación suplementaria (sobre-motivación) para realizarla.

Definiciones del juego, a criterio de varios autores:

- KONRAD LANGE (2001): “El juego tiene por función desarrollar las tendencias que dormitan en los individuos, cuando las necesidades no las suscitan.”
- ALFONSO PRUNEDA (2000): “El juego permite un desarrollo muy plausible de las aptitudes mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando.”
- GUERRA JUNQUERA (2005): “El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas.”
- GUYAU (2003): “El juego es el primer trabajo de los niños, permite juzgar su carácter y desarrollarlo en el sentido de la perseverancia y de la energía activa.”
- RAMÓN GARCÍA RUIZ (2002): “El trabajo es para el adulto lo que el juego es para el niño, una actividad necesaria y útil. El jugar es vivir, es gozar.”
- FRIEDRICH FROEBEL (2006): “El juego es el grado más elevado del desarrollo del niño.”

- FANCIULLI (2001): “El juego tiene por función la de preparar a la infancia para la vida seria”
- H. CARR (2004): “El juego posee la utilidad biológica más extendida”

Origen del juego

Los egipcios, romanos y mayas consideraban a los juegos como un medio de aprendizaje entre la generación más joven y los más viejos de quienes aprendían valores, conocimientos, normas y patrones de la vida social. Con el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, puesto que se les consideraba profanos e inmorales y desprovistos de todo significado.

A partir del siglo XVI, los humanistas comenzaron a advertir al valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. Philippe Aries (2001), afirma que: **“Los juegos deben ser asimilados e introducidos oficialmente en programas y reglamentos controlados y es a partir de entonces que se les utiliza como medios de educación tan valiosos como los estudios”**⁷.

La educación adoptó los juegos y fueron los jesuitas quienes editaron en latín tratados de gimnasia que ofrecían las reglas de los juegos recomendados y comenzaron a aplicar en sus colegios la danza, la comedia, los juegos de azar, transformados en prácticas educativas para el aprendizaje.

Objetivos de los juegos

Los juegos tienen diferentes objetivos en la enseñanza–aprendizaje, como contribuir al avance de los niños, formar hábitos de trabajo colectivo, desarrollar

⁷ Philippe Aries (2001), Guía lúdica para el currículo de educación primaria.. Madrid. Escuela Española. pág. 81

la personalidad, los valores humanos. También tiende a estimular motricidad infantil como caminar, correr saltar.

- 1) El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños, adolescentes y jóvenes, a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del ser humano.
- 2) Desarrollar positivamente los aspectos de la personalidad: el valor, la audacia, la decisión, la tenacidad, la modestia y la disposición para vencer los obstáculos.
- 3) Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: caminar, correr, saltar, escalar, golpear; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación del carácter.

El juego en la Cultura Escolar

El juego es una actividad inherente al ser humano; así mismo el juego ha sido y sigue siendo una constante lucha a lo largo de la historia y la cultura, estando presente, de una forma u otra, en todas las civilizaciones: existen autores que afirman incluso, que el juego es el motor de toda cultura y civilización; de ahí que se diga que en el hombre el juego tiene aspectos y valores culturales.

El juego es la actividad fundamental del niño. El niño necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad, evadirse o sortear los obstáculos que el mundo de los adultos le plantea, conocerse a sí mismo, y para procurarse placer y entretenimiento.

El juego no es el mismo en todas las edades, éste evoluciona con el desarrollo cognitivo, social y motor del niño. De esta forma se diferencian una serie de períodos lúdicos que determinan la organización del juego:

a) Período de ludo egocentrismo: oscila entre los 2 y los 6 años. Se dan juegos sencillos, individuales, totalmente egocéntricos, en los que el niño se dedica a explorar las diversas posibilidades que tiene de actuar con los objetos y las personas. Por ser los que poseen una estructura interna más simple, se les denomina juegos de organización simple.

b) Período de competición y cooperación ludopráctica: (6-11 años). Los juegos se desarrollan fundamentalmente en grupo con la participación de todos los niños de la misma edad. Cada vez tiene mayor importancia las reglas, primero como normas muy sencillas y más adelante como algo codificado. Aparece la noción de competición motriz. El tipo de juego que en este período predomina es el juego proeza, por medio de cual el niño trata de sobresalir del resto.

Más adelante esta competición pasa a ser cooperación. El niño en los juegos antepone el interés de grupo al suyo propio. Los juegos de este nivel son de organización media.

c) Período de establecimiento y desarrollo del acuerdo ludopráxico: a partir de los 11 – 12 años los niños empiezan a aceptar el pacto grupal con todas sus consecuencias. Progresivamente se desarrollan en grupo los juegos más organizados y se inician los deportes colectivos. Los juegos ya son de una organización elevada, quedando regulado minuciosamente todo.

Es comúnmente aceptado que en las primeras etapas de su desarrollo los niños juegan mediante ejercicios físicos. Su propio cuerpo les sirve para experimentar. A partir de ahí, ya necesitan manipular, y mueven su cuerpo dándole otros usos. Cuando superan la etapa manipulativa, necesitan explorar, buscar e investigar a su alrededor, todo ello espontáneamente y con el máximo interés. Este interés por los juegos que comparten ejercicio físico es un factor de gran importancia en la educación musical.

Cuando los niños pasan a la fase de construir por sí mismo, expresando sus sentimientos, creando en definitiva y compartiendo con el grupo, el juego ya contiene finalidades.

Importancia del Juego en la Cultura

Para hacer ver cómo el juego es una actividad a través de la cual el niño realiza el aprendizaje y cuáles son las capacidades que desarrolla con los juegos, vamos a considerar dos bloques de ideas:

Consideraciones Generales:

El juego, convierte la actividad lúdica en un lugar privilegiado de desarrollo psicológico integral. Es una actividad indispensable para el desarrollo de las capacidades motrices, mentales, afectivas y sociales. Indispensable para formar su personalidad y adaptarse a la realidad y al mundo de los adultos. Básicamente la actividad de aprendizaje en el juego viene dada porque facilita la maduración psico-biológica y formación de la personalidad.

Es la escuela rusa de Psicología Evolutiva (Vygotski, 1980), quien plantea que debido al doble origen de la actividad lúdico simbólica, cognitivo-afectiva, “ésta se convierte en un lugar privilegiado de desarrollo psicológico integral”⁸

Se escogió esta frase de Vygotski, porque se considera que el mundo de expresión esencial de los niños es el juego. El niño necesita jugar para aprender, asimilar y descubrir todo lo que le rodea; el niño aprende jugando. Las capacidades afectivas y sociales encontrarán amplio campo de ejercitación en los juegos funcionales, así como sus capacidades cognitivas, que se desarrollarán aún más en los juegos de descubrimiento y construcción.

⁸ Vygotski, 198. El papel del juego en el desarrollo Pág. 116

El significado del movimiento humano

Los movimientos están presentes en todas las actividades del ser humano, actividades cotidianas en el trabajo, en los juegos, recreación y en los deportes.

El movimiento es de fundamental importancia para satisfacer las necesidades y deseos de sobrevivencia, exploración, descubrimiento, control, equilibrio, expresión y juego principalmente en el niño.

El movimiento da facilidad al trabajo y oficio en las diferentes culturas hasta llegar a la tecnología actual, por eso es necesario enfatizar que los conocimientos adquiridos en otras áreas relacionadas con el desarrollo motor.

El movimiento se refiere generalmente al desplazamiento del cuerpo o cualquiera de sus miembros producido como consecuencia del patrón espacial y temporal de la contracción muscular.

Por el hecho de caracterizarse por un desplazamiento espacio – temporal es un comportamiento observable y medible.

Importancia biológica del movimiento humano

El movimiento es una propiedad inherente a los organismos vivos, esto tiene un importante significado biológico, pues permite al individuo intervenir activamente sobre el medio ambiente de tal manera que pueda atender sus necesidades de sobrevivencia, sin embargo mucho más relevante que este aspecto es el hecho de que el movimiento está relacionado con otra propiedad de la vida.

El movimiento del ser humano ha evolucionado en primer lugar como consecuencia de la historia evolutiva de la especie humana frente a las condiciones cambiantes de su entorno y en su directa relación con el desarrollo del intelecto, capaz de diseñar formas cada vez más efectivas de ejercitar la

capacidad de moverse y manipular objetos de su entorno hasta el extremo de intentar, con éxito relativo la transformación de la naturaleza.

Importancia psicológica del movimiento humano

Actividades como la ciencia o las artes son consideradas solamente de dominio humano, como una expresión de la maravillosa plasticidad de su mente.

La dependencia del ser humano de lidiar con el medio ambiente, el surgimiento de la capacidad para formar y manipular conceptos, conocer objetos individuales dentro de clases distintas, constituye en un evento primordial en la evolución de la capacidad intelectual humana, donde el pensamiento abstracto y la intuición son los principales ejemplos.

La relación presentada entre la cognición y el movimiento implica que los procesos de enseñanza – aprendizaje de los currículos escolares y de educación psicomotriz, deben considerar al niño una persona dinámica, que actúa, reacciona y soluciona problemas de su entorno inmediato.

Durante el aprendizaje, el niño debe actuar como un verdadero procesador de informaciones y su orientación debe ser dirigida a mejorar su creatividad, exploración y sentido crítico, como marco de una verdadera formación integral.

Importancia socio – cultural del movimiento humano

La capacidad del ser humano de moverse es más que una simple conveniencia que lo posibilita a andar, manipular objetos o jugar. Desde su concepción y nacimiento, el ser humano usa el movimiento como un lenguaje para ayudarse y comunicar sus ideas a las otras personas.

Se puede considerar a la cultura como la configuración total de modo de vida de un pueblo en términos de costumbres, recursos y logros. Abarca una sociedad con civilización, tecnología, moralidad, leyes, política, religión, artes, juegos y las oportunidades de instrucción y educación específica de su historia.

En lo que se refiere al movimiento, la especie humana ha comprendido que en términos de supervivencia, la colectivización de las acciones es más productiva que la individualización de las mismas, esta razón justifica porqué los movimientos son de gran importancia socio-cultural.

El movimiento por sus características físicas de tiempo y espacio y por ser una manifestación del comportamiento humano se puede observar, medir, modificar , adaptar y, mediante estos rasgos, estar en capacidad de establecer programas académicos que estudien, apliquen y den una mejor orientación al desarrollo en los niños.

Como factor de desarrollo humano su importancia puede ser considerada a nivel biológico, socio-cultural y psicológico, ya que estos factores favorecen la sobrevivencia y la comunicación del hombre con su medio ambiente. El movimiento es un aspecto crítico de la vida.

Componentes y factores del desarrollo psicomotor

El crecimiento físico, la maduración neurofisiológica y la evolución del movimiento, son los procesos considerados como fundamentales para el desarrollo psicomotriz del ser humano.

La evolución del movimiento humano implica del otro lado el reconocimiento de factores tales como la herencia, el crecimiento, la maduración y el medio ambiente que directa o indirectamente lo afectan.

Importancia del desarrollo y crecimiento en la educación psicomotriz

La evolución del organismo desde la concepción hasta la plena maduración, comprende dos aspectos: el crecimiento y el desarrollo. El crecimiento es atributo ineludible de los seres vivos, el impulso genético para crecer unido a la salud del organismo, especialmente de los sistemas nerviosos, sensorial y motor determinan la multiplicación y diferenciación celular, indispensable para que el crecimiento se produzca.

Por desarrollo se entiende las transformaciones funcionales que ocurren en las células y consecuentemente en los diferentes sistemas del organismo. El crecimiento y el desarrollo son procesos interrelacionados. El desarrollo se caracteriza por una secuencia fija de cambios morfológicos y funcionales en el organismo que ocurren a diferentes velocidades de individuo a individuo. La caracterización del estadio de desarrollo no puede ser realizado apenas a través de la edad cronológica, lo puede ser también por medio de la edad biológica.

Factores que intervienen en el proceso de desarrollo y crecimiento

Entre los diferentes factores que intervienen en el proceso del desarrollo y crecimiento, se puede mencionar la herencia, el sistema neuro-endocrino, la nutrición y el medio ambiente. Es importante resaltar que los cuatro factores mencionados, además de la actividad motriz, interactúan mutuamente, haciendo que el análisis del proceso de crecimiento y desarrollo se torne una tarea compleja.

Aunque algunas generalizaciones pueden ser realizadas, cada individuo responde de manera distinta a un determinado estímulo, de manera general se podría afirmar que los factores intrínsecos tienen la incidencia en los primeros años de la vida, sobre todo en el crecimiento físico y desarrollo fisiológico, en cuanto que los

extrínsecos inciden más tardíamente, sobre todo el desarrollo motor, cognoscitivo y afectivo – social.

Fundamentos para la enseñanza del juego en la escuela.

- El universo del juego es inmenso, además de ser caótico y por lo tanto se tiene que sistematizar una educación activa.
- En los actuales momentos se han perdido muchos juegos populares por influencia de un consumo pasivo de la televisión.
- Una escuela donde no existe juego y canto es triste.
- El juego hace factible cumplir la necesidad de una educación integral así el niño logrará desarrollar la motricidad.
- El juego es importante para la adquisición del deporte.
- La recreación no podrá existir sin el juego.
- El juego es alegría.

Se parte del concepto de juego, basado en autores que a continuación se detalla:

Entre las conceptualizaciones más conocidas, se anotan las siguientes:

- Huizinga (1987): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”
- Gutton, P (1982): “Una forma privilegiada de expresión infantil”.
- Cagigal, J.M (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la

vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Características

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

TIPOS DE JUEGOS

Juegos Populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un

objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Juegos Tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

Entre estos, se puede encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales.

El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogá tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc.

Juegos de mesa

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez y el juego de damas, son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia.

Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (parqués en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga.

LA RECREACIÓN

Juego y recreación relación

Es la actitud positiva del individuo hacia la vida, en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida.

Definición de Recreación de diferentes autores

Jhon H. Finley (2005).

- “La palabra recreación es lo bastante amplia como para abarcar el juego en todas sus expresiones y también muchas actividades que generalmente no se consideran como tales; música, teatro y especialmente toda acción creativa que contribuye al enriquecimiento de la vida”⁹ (pág. 67)

Según Jesús Morales Cardozo (2007)

“La recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en variadas actividades y que resulta de la satisfacción que éstas brindan al individuo, en ellas halla expresión el espíritu y a través de ella se contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria”¹⁰

Bajo este contexto, se puede afirmar que la recreación es el interés en las cosas que hace la gente, es una experiencia integradora para el individuo, por que capta, fortalece y proyecta su propio ritmo, la recreación es un instrumento para mejorar la mente, desarrollar el carácter, adquirir habilidades, mejorar la salud o la aptitud física, aumentar la productividad o la moral de los trabajadores, contribuye tan bien al desarrollo personal y el de la comunidad.

Características de la recreación

- Ocurre principalmente en el tiempo libre.
- El tiempo de la recreación ocurre fuera de las horas de trabajo, cuando el individuo se encuentra libre para escoger su actividad deseada.
- Por consiguiente, la recreación se practica durante el ocio (se aparta de las obligaciones diarias).

⁹ Jhon H. Finley (2005). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid. Morata. Pág. 67

¹⁰ Según Jesús Morales Cardozo (2007)

- Es voluntaria la persona la elige sin compulsión de imaginación.
- La recreación no es compulsiva, proviene de una motivación intrínseca.
- La persona es libre para seleccionar el tipo de actividad que más le interesa y que le provea satisfacción personal.

Psicomotricidad

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

El Pedagogo es el profesional que se ocupa, mediante los recursos específicos derivados de su formación, de abordar a la persona desde la mediación corporal y el movimiento. Su intervención va dirigida tanto a sujetos sanos como a quienes padecen cualquier tipo de trastornos y así sus áreas de intervención serán tanto a nivel educativo como reeducativo o terapéutico

TIPOS

a. Práctica psicomotriz educativa (preventiva)

Los infantes a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc. consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida.

De esta forma lúdica y casi sin enterarse trabajan conceptos relativos al espacio (arriba/abajo, delante/detrás, derecha/izquierda), al tiempo (rapidez, ritmo, duración), destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación

entre otros niños, con los consiguientes efectos sobre la mejor capacitación y emergencia de la escritura, la lectura y las matemáticas, indispensables hoy en día para el éxito académico.

b. Práctica de ayuda psicomotriz (terapéutica)

Se realiza en centros privados o en colegios, tanto en grupo como en individual pero desde un enfoque que tiene en cuenta las especiales características de los niños o de las personas adultas con problemas o patologías. Se trata de ayudar a comunicarse a aquellos que tienen dificultades para relacionarse con los demás y el mundo que les rodea.

Juegos pequeños

Los juegos pequeños son movimientos con reglas simples que movilizan la capacidad física e intelectual del practicante donde no se requieren obligaciones físicas ni tampoco interponen técnicas ni tácticas.

El principal objetivo de desarrollar un juego sencillo es disfrutar con el sentimiento recreativa.

En los juegos pequeños se aplicarán reglas sencillas y los mismos mantendrán una disciplina de educación social donde se aprende a respetar reglas, intervenir, participar, socializarse.

Técnicas y Juegos Pedagógicos

La recreación en el campo de la cultura física tiene como meta recuperar, disfrutar, distraer, equilibrar al ser humano, que le servirá para satisfacer sus necesidades individuales o grupales obteniendo energías físicas y afectivas. Las áreas recreativas son espacios físicos libres como; parques, patios, jardines,

espacios verdes o la misma naturaleza en que se pueda propiciar algún deporte.

Un niño que juega en grupo, se convertirá en un ser que compartirá sus juguetes, competirá sanamente, ayudará a los más pequeños y más débiles, adoptará una hermosa experimentación natural y de vida. De ese modo el niño/a puede satisfacer sus necesidades afectivas e irse adaptando progresivamente a la realidad de su entorno natural y social.

Utilización del juego como actividad educativa:

El juego como actividad de enseñanza es vital e imprescindible, dadas sus características.

Según su estructura pedagógica:

Desde el punto de vista pedagógico, se puede utilizar el juego como una actividad con diferentes grados de organización y libertad:

- a) **Libre o espontánea:** es el estudiante quien escoge y plantea su juego. El profesor es un mero observador.

- b) **Dirigida:** es el medio más importante para que se produzca la intervención docente. En este tipo de juegos, el profesor dirige, plantea y el estudiante decide y ejecuta

Requisitos para la utilización del juego educativo:

Como requisito de carácter general se puede afirmar que el juego debe responder a la realidad, es decir, a las características, necesidades e intereses de los estudiantes, al contexto sociocultural, a los objetivos establecidos en el currículo, para que pueda formar parte de los contenidos y actividades curriculares.

A la hora de plantear una serie de requisitos más concretos, se puede señalar que para que los juegos realmente sean educativos hay que:

- Evitar marginaciones de cualquier índole (sexo, buenos/malos, etc.).
- Propiciar la participación e involucración máxima de todos los participantes.
- Hacer un uso moderado y adecuado del elemento competitivo.
- Plantear retos alcanzables, que todos los estudiantes tengan posibilidad de éxito.
- Utilizar variedad de juegos.

Desarrollo Afectivo

En los rasgos principales del niño en la edad escolar viene marcado por tres grandes acontecimientos:

- En primer lugar está el proceso de resolución del complejo de Edipo que debe completarse entre los 6 y 7 años.
- Después la entrada en periodo de tolerancia del desarrollo psicosexual, que se extiende hasta el desarrollo de la pubertad y que es consecuencia directa de las transformaciones producida en el infante por la resolución edípica.
- Por último el progreso en socialización, que se inscribe en un escenario completamente distinto a la que proporciona la célula familiar, la escuela, en la que el niño pasa la mayor parte del día.

PADRES Y MAESTROS.



Frecuentemente los padres desconocen los detalles de la evolución de sus hijos durante los años escolares. Los notables cambios que se producen en la conducta de los pequeños son atribuidos sin más a la influencia del medio escolar, a la relación con los maestros y compañeros, a los problemas de adaptación, a los que derivan del mismo aprendizaje.

El inicio de la etapa escolar sitúa al niño en un escenario distinto al medio familiar: LA ESCUELA. Para los padres esta es la razón principal de los cambios que se observan en estos momentos en su evolución. Los maestros por su lado advierten más fácilmente los problemas emocionales que viven en el hogar y con sus familiares.

Al tener a todos sus hijos en el colegio, muchas parejas viven una especie de "segunda juventud" conscientemente o no se siente liberados de ciertas responsabilidades y cuidados. Puesto que ahora están dentro de manos de profesionales y expertos. Se preocupan menos que antes de relacionar los cambios afectivos de los niños con las experiencias familiares o personales que tiene lugar fuera del ambiente escolar

A los maestros le sucede exactamente lo contrario, todos los profesionales de la enseñanza con cierta experiencia pueden distinguir entre sus estudiantes aquellos

que acarrear ciertas problemáticas afectivas en su familia sin necesidad de datos psicológicos, especiales, pruebas, o test.

Conocen a los niños, familiarizan con ellos, pero rigurosamente y no puede ser de otro modo, pues los problemas particulares de cada uno, las vivencias emocionales anteriores a la escolarización: qué tipo de relación tiene con su madre y con su padre, con otros familiares, como ha sido su evolución afectiva hasta el momento.

Es muy natural, en consecuencia, que atribuyan a la influencia familiar cambios de conducta y actitudes cuyo origen proviene también de la situación afectiva del niño en el medio escolar.

Los padres suelen atribuir los cambios que se producen en la conducta de los niños a la influencia del medio escolar. Los maestros explican en función del medio familiar.

Los Primeros Juegos

En este período inicial, el grupo que se forma no es todavía tan numeroso como lo será en etapas más avanzadas. Aunque algunos niños juegan muy bien a solas, casi todos prefieren jugar con otros compañeros de su misma edad, difícilmente, sin embargo, se agruparán más de dos o tres individuos.

La composición de estos pequeños grupos, algunas veces más numerosa pero por lo general, siempre reducidos, es muy variable y precaria su organización. Inevitablemente, los intereses individuales acaban prevaleciendo sobre los colectivos.

Se considera que a los 5 y 6 años el grupo óptimo es el 2. Dos niños que están jugando juntos no dudarán en excluir a terceros, y si el grupo de tres se pone a

jugar fuera de la vigilancia de los mayores, no transcurrirá mucho tiempo sin que dos de ellos se hayan unido contra el otro.

En estas edades se aconsejan que los padres inviten a jugar con sus hijos a un solo compañero cada vez, al menos hasta los 7 a 8 años

El grupo familiar

Cuando el grupo de juego se organiza entre los hermanos, el de cinco años suele preferir los más pequeños, con la de ordinario se muestra comprensivo y protector.

Un año después en cambio, preferirá agruparse con el hermano mayor o un amigo de más edad; tendrá más energía que descargar y fácilmente actuará con prepotencia ante los menores.

A los 5 años, por lo general, el niño preferirá jugar con sus hermanos menores con los que adoptará una actitud de protección. Raramente manifestará con ellos reacciones autoritarias, y en todo momento estará dispuesto a ayudarlos y a secundar sus iniciativas.

A los seis años, en cambio, puede haberse producido un cambio más o menos radical de actitud. Todos los niños se han vuelto más bruscos en sus juegos, y siempre están a punto de abandonarlos o reír con sus compañeros, es frecuente que en ocasiones les gustaría atormenta y hasta ver llorar.

Con un hermano mayor, por el contrario, es probable que mantenga mayores reacciones. Con pocas variaciones, el mismo tipo de trato que existe entre hermanos se observa también entre el grupo de amigos.

Los juegos mixtos

Hasta los siete y ocho años, varones y mujeres pueden compartir perfectamente sus juegos y formar grupos mixtos.

Algunos niños prefieren jugar con compañeros del mismo sexo, como otros muestran más predilección por formar grupos con el sexo contrario pero los demás, por lo general aceptan fácilmente mezclarse.

EL JUEGO PEDAGÓGICO

En pedagogía puede decirse que la teoría es el método. Aún cuando se cuenta con valiosos contenidos, si no se les pone en juego dentro de un método rico en expresión y comunicación no se llega muy lejos. De expresión se refiere no solo a la verbal, también a la imagen, al cuerpo, al espacio.

Un proceso pedagógico centrado en la expresión de una sola persona (el docente) deja de lado toda la riqueza del resto de los participantes. Cada sesión puede abrir caminos a diferentes formas de expresión de todos y cada uno de los seres involucrados.

"Lo lúdico, la alegría de construir"

Momento de encuentro, de trabajo en común, un proceso pedagógico da lugar a lo lúdico, a la alegría de construir experiencias y conceptos. No se cree en la pretendida seriedad de la educación, cuando se la confunde con una rígida presentación de teorías ya armadas, con un conjunto de datos a transmitir.

La Creatividad

Todo acto pedagógico puede abrir espacio a la creatividad, que conlleva la capacidad de descubrir y de maravillarnos.

Según expresiones de Simón Rodríguez 2008: “La clave pasa por lo compartido, por lo que puede ser aprendido por los demás”¹¹. Resulta posible el inter aprendizaje si se parte de una descalificación de los otros. Es imposible creer en alguien en quien no se cree

El trabajo educativo requiere de una atmósfera propicia capaz de facilitar los espacios para la comunicación.

HIPÓTESIS

- El diseñar una guía didáctica de juegos recreativos, contribuirá al desarrollo de las habilidades psicomotrices, en los niños/as de Segundo Año Básico del Centro de Educación General Básica Francisco Huerta Rendón del Cantón Salinas.

SEÑALAMIENTO DE VARIABLES:

Variable independiente:

- Guías didácticas de juegos recreativos.

Variable dependiente:

- Desarrollo de habilidades psicomotrices.

¹¹ Simón Rodríguez 2008. “Didáctica o Dirección del Aprendizaje” Editorial Centroamérica, Madrid 2008

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Es el instrumento que enlaza el sujeto con el objetivo de la investigación. Sin la metodología es casi imposible llegar a la lógica que conduce al conocimiento científico.

La metodología es el estudio analítico y crítico de los métodos de investigación. En el enlace entre el sujeto y el objetivo de conocimiento sin ella es imposible lograr el camino que conduce al conocimiento científico.

En nuestra investigación se ha aplicado el método deductivo, para particularizar la teoría de que la utilidad de la guía didáctica de juegos recreativos podría mejorar el rendimiento escolar. Y el método inductivo para proponer que la aplicación de una metodología de trabajo, desarrollará el aprendizaje autónomo en los niños y niñas de la mencionada escuela.

Además es un método activo por excelencia, la participación del estudiantado es evidente. Es de gran importancia en el proceso de interaprendizaje de todas las ciencias, porque se lo utiliza fundamentalmente en el redescubrimiento de las verdades, para que el estudiante pueda inferirlos en la resolución de situaciones reales, como base para el desarrollo intelectual.

Modalidad básica de la investigación

La modalidad de esta investigación es de proyecto factible basada en la investigación de campo y bibliográfica.

Lic. Carlos Blanco (2.003), expresa: “Se denomina Proyecto Factible la elaboración de una propuesta viable, destinada atender necesidades específicas a partir de un diagnóstico”¹².

De lo antes trazado, para llevar a cabo el proyecto factible, lo primero que debe realizarse es un diagnóstico de la situación planteada; en segundo lugar, es plantear y fundamentar con basamentos teóricos la propuesta a elaborar y establecer, tanto los procedimientos metodológicos así como las actividades y los recursos necesarios, para llevar a delante la ejecución. Aunado a esto, se realizará el estudio de factibilidad del proyecto y, por último, la ejecución de la propuesta con su respectiva evaluación.

Investigación de Campo

La investigación permite comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado. El investigador trabaja con las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

En el presente caso se trabajará en el Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón” ubicado en la parroquia José Luis Tamayo del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, durante el presente año lectivo 2011 – 2012.

Investigación Bibliográfica

Tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos libros o publicaciones. Su aplicación es recomendada en estudios sociales comparados, realidades socioculturales, históricas entre otros.”.

¹² Lic. Carlos Blanco (2.003), Metodología de la investigación; 2.003 pág. 11

NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

El proceso educativo depende de una excelente preparación del docente en investigación ya que a través de ella tiene gran beneficio en la realidad de enseñanza. El objetivo es ayudar a la comunidad en todo lo que sea positivo en bien de la niñez que se educan en dicha institución.

La investigación busca nuevos enfoques de la realidad como proceso sistemático, crítico y científico, para resolver nuestro problema como es la falta de una guía didáctica de juegos recreativos. Para el desarrollo del trabajo se ha basado en las siguientes investigaciones:

Investigación Descriptiva

Esta investigación se ocupa de estudiar los hechos en tiempo presente, es decir aquellos que ocurren en la actualidad. Es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de dicho objeto.

En la actualidad el docente debe dar todas las facilidades al estudiante para el proceso de asimilación de conocimientos, hábitos y comprensión de su entorno académico, social, afectivo, etc., lo que es difícil hacerlo por la diversidad de criterios y por la falta de incentivos para incursionar en la resolución de problemas que afectan a cada uno de los niños/as.

Investigación Evaluativa

Permite conocer la variedad de alternativas posibles sobre la resolución de los problemas que afectan a la población estudiantil y de esta manera tomar las decisiones más adecuadas, que conlleven a la solución de problemas a mediano y

corto plazo, vale recalcar que esta evaluación se la hace en el mismo lugar de los hechos.

La falta de una educación de calidad y de calidez, afecta al desarrollo intelectual de la población infantil, puesto que en los albores del siglo XXI, se puede afirmar con toda seguridad que la recreación es el eje principal para el desarrollo de una educación que responda a los requerimientos actuales, se cree firmemente que es importante iniciar el proyecto para la implementación de la guía didáctica de juegos recreativos en la Escuela, para que facilite los aprendizajes de los estudiantes de la comunidad

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La parroquia José Luis Tamayo está ubicada a pocos kilómetros del Cantón Salinas, es una población que posee un poco más de 10.000 habitantes. La mayor parte de la juventud realiza sus estudios secundarios en el Colegio Fiscal de la misma localidad, además de Institutos de Educación Básica tanto públicos como privados.

La niñez de esta comunidad asiste a la escuela como a los Centros de Desarrollo Integrados, Centros de Formación Artesanal.

La población con que se trabajará serán los estudiantes, padres de familia y docentes del Segundo Año Básico del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”, cuyo detalle se presenta:

- Estudiantes = 40
- Padres de familia = 40
- 10 docentes

Muestra

Consiste en seleccionar una parte del conjunto de elementos de manera que sea lo más representativo de la población que presente las características sometida a estudio.

La investigación se la realizó en el Centro de Educación Básica Francisco Huerta Rendón con una población de 40 estudiantes de 2º Año de Educación Básica, así mismo 40 padres de familia, para desarrollar este proceso de investigación y 10 docentes.

Para la selección de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

Padres de Familia

a) $n = ?$

b) $N = 40$

c) $e^2 = 5\% = (0,05)^2 = 0,0025$

$$n = \frac{N}{e^2 (N - 1) + 1}$$

$$n = \frac{40}{0.05^2 (40 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{40}{0,0025 (39) + 1}$$

$$n = \frac{40}{1.0975}$$

$n = 36$ encuestas a padres de familia

INSTRUCTIVO QUE SE APLICARÁ PARA LA INVESTIGACIÓN

Cuadro N° 1

N°	PREGUNTAS	ASPECTOS
1	¿Dónde se recogerá la información?	En el Centro de Educación Básica Francisco Huerta Rendón del cantón Salinas.
2	¿Sobre qué?	Diseño de una Guía de Juegos Didácticos
3	¿Para qué?	Desarrollar Habilidades Psicomotrices en los niños/as del 2º año básico
4	¿A quién?	Padres y estudiantes.
5	¿Quién recogerá la información?	El investigador
6	¿Cuándo?	Del 01 al 30 de Marzo del 2012.
7	¿Números de encuestas?	36 padres y 10 docentes
8	¿Cómo?	Directamente a los involucrados en la investigación
9	¿Con que?	Con encuestas estructuradas por el investigador

FUENTE: Las Autoras

ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para ejecutar el presente proyecto, se utilizaron los siguientes instrumentos, los mismos que proporcionaron la información adecuada:

TÉCNICAS: Es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cuales se efectúan el método y se aplica a una ciencia.

Además, la técnica es utilizada para realizar la investigación en la encuesta que se le aplicó a los estudiantes y padres de familia del Centro de Educación Básica “Francisco Huerta Rendón” Parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas

Encuesta

Es la técnica que consiste en llenar un cuestionario adecuado que permite recopilar datos de docentes, discentes, padres de familia, sobre el problema planteado.

Esta técnica se utiliza para conocer las necesidades de los niños y niñas, padres de familia y personal docente, con la finalidad de obtener un diagnóstico.

De esta manera se llega a conocer lo fundamental para implementar la guía didáctica de juegos recreativos en la institución educativa, la misma que servirá para desarrollar las habilidades psicomotrices de los estudiantes de Segundo Año Básico.

Recolección de información

La realización de esta investigación se comenzó con la revisión de textos, revistas así como de otras fuentes de información relacionada en el tema.

Procesamiento de la investigación

En cuanto a la implementación de este proyecto educativo, el material a diseñar prioritariamente es la guía didáctica de juegos recreativos, de acuerdo a las edades de los estudiantes del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”, en este caso a los del Segundo Año de Educación Básica.

Los beneficiarios que serían los maestros, estudiantes y la comunidad, ya que resulta de mayor importancia que ellos conozcan a través de la guía didáctica, lo concerniente a los materiales recreativos del que van disponer a través de esta guía, para que amplíen y enriquezcan sus conocimientos desarrollando las habilidades y destrezas.

Actividades para la Implementación de los Juegos Recreativos:

- Realizar la investigación para diagnosticar la importancia de la guía didáctica de juegos recreativos.
- Seleccionar los juegos recreativos.
- Explicar el uso correcto de la guía didáctica

Una vez que se recopiló la información respectiva, se procedió al procesamiento, análisis y tabulación de la misma, los cuales darían una estadística real de los acontecimientos que se suscitan en el Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

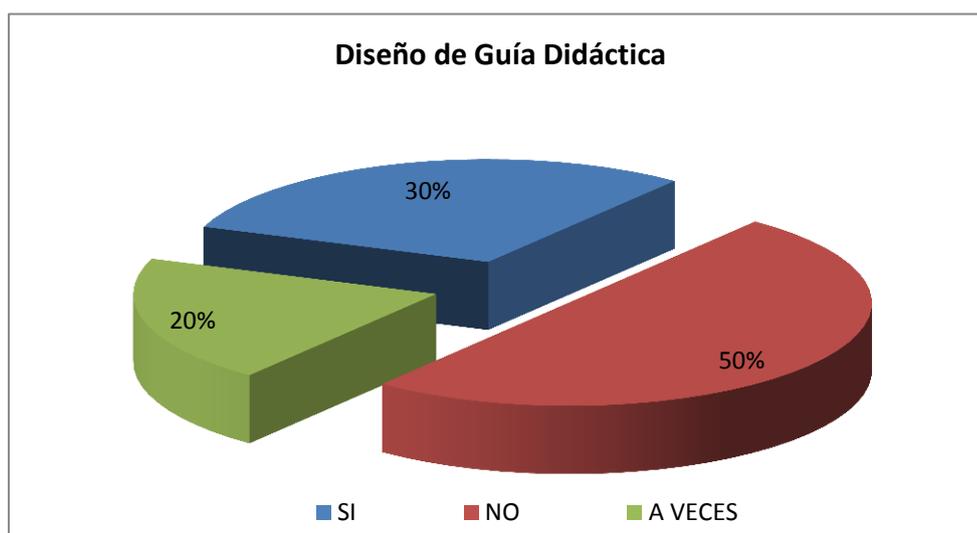
ANÁLISIS DE ENCUESTAS A DOCENTES

1._ ¿Usted ha recibido información sobre diseño de guía didáctica?

Cuadro N° 2

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	30
	NO	5	50
	A VECES	2	20
	TOTAL	10	100%

Gráfico N° 1



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica "Francisco Huerta Rendón",
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

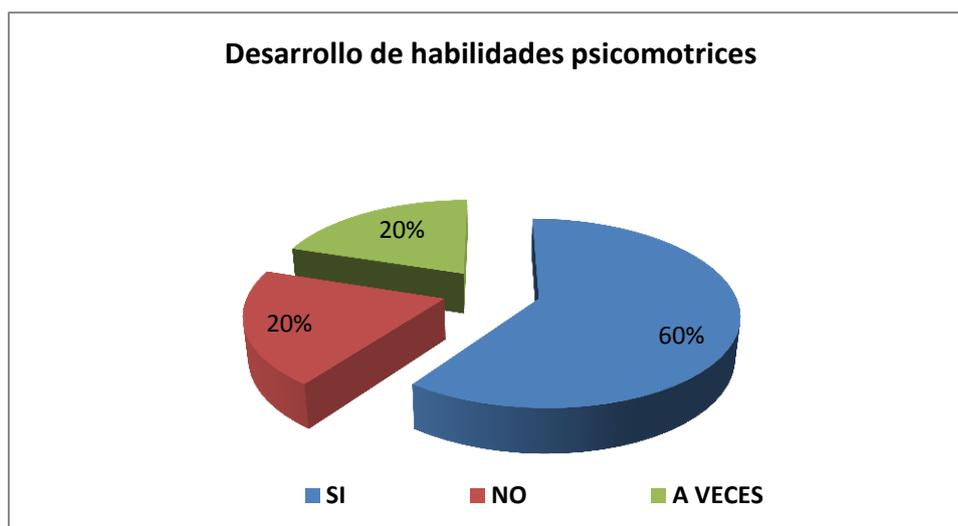
El 30% de los encuestados respondió de manera afirmativa, el 50% de los encuestados de manera negativa, el 20% de los encuestados respondió a veces, la gran mayoría de los docentes no conoce lo que es diseño de guía didáctica de juegos recreativos.

2._ ¿Cree usted que en los Centros de Educación Básica se deban incluir juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los programas de estudios?

Cuadro N° 3

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	6	60%
	NO	2	20%
	A VECES	2	20%
	TOTAL	10	100%

Gráfico N° 2



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 60% respondió afirmativamente mientras que el 20% lo hizo negativamente, también el 20% lo hizo a veces, resultados que nos dan a entender que la gran mayoría de los docentes desean enseñar a sus estudiantes juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices.

3._ ¿Ha sugerido a los estudiantes que juegos recreativos deben utilizar en los recreos?

Cuadro N° 4

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	2	20%
	NO	5	50%
	A VECES	3	30%
	TOTAL	10	100%

Gráfico N° 3



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica "Francisco Huerta Rendón",
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

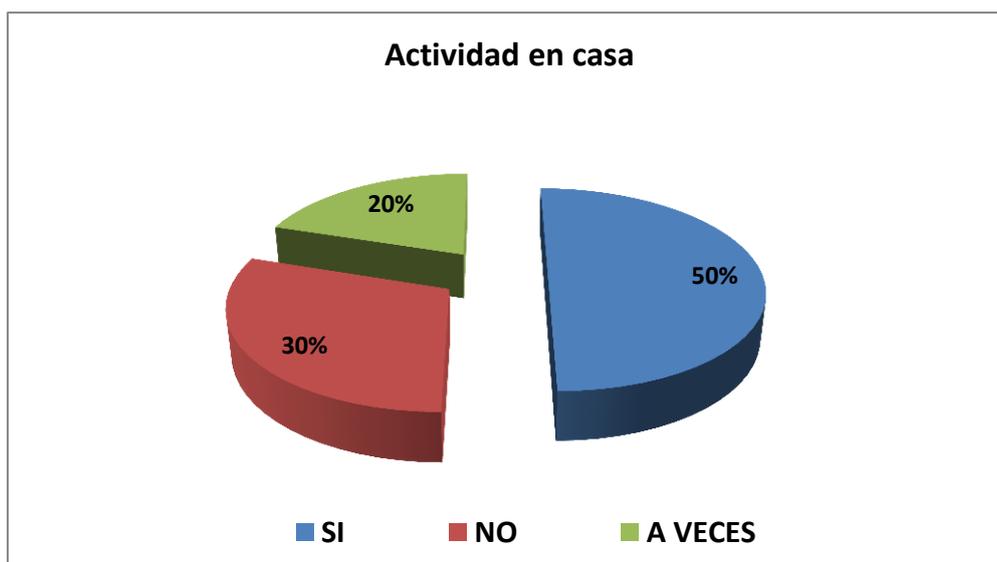
El 20% de los encuestados respondieron afirmativo el 50% lo hizo en forma negativa lo que nos indicó que la gran mayoría de estudiantes no ha recibido sugerencias de que juegos recreativos deben realizar en los recesos.

4._ ¿Conoce usted si los niños realizan alguna actividad en casa que tenga relación con la educación?

Cuadro N° 5

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	5	50%
	NO	3	30%
	A VECES	2	20%
	TOTAL	10	100%

Gráfico N° 4



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 50% de los encuestados respondió afirmativo, mientras que el 30% respondió de forma negativa y un 20% respondió a veces, esto indicó que un alto porcentaje de estudiantes realizan alguna actividad que tenga relación con la educación.

5._ ¿Cree usted que los juegos recreativos influyen en el rendimiento académico de sus estudiantes?

Cuadro N° 6

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	10	100
	NO	0	0
	A VECES	0	0
	TOTAL	10	100%

Grafico N° 5



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica "Francisco Huerta Rendón",
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 100% de los encuestados respondió afirmativamente, lo que indica que el juego es un factor determinante en el rendimiento académico de los estudiantes, porque ayuda a desarrollar las habilidades y destrezas psicomotrices.

6._ ¿Cree usted que los juegos recreativos influyen en el comportamiento de los estudiantes?

Cuadro N° 7

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	7	70%
	NO	2	20%
	A VECES	1	10%
	TOTAL	10	100%

Gráfico N° 6



FUENTE: Docentes del Centro de Educación General Básica "Francisco Huerta Rendón",
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 70% de los encuestados respondió afirmativamente, mientras que el 20% de los encuestados respondió de manera negativa, y el 10% de los encuestados contestó a veces, lo que indica que el juego es un factor determinante en el rendimiento académico de los estudiantes.

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA

1._ ¿Su hijo ha recibido clase o algún tipo de información sobre guías de juegos recreativos?

Cuadro N° 8

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	11	30%
	NO	18	50%
	A VECES	7	20%
	TOTAL	36	100%

Gráfico N°7



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 30% de los encuestados respondió de manera afirmativa, el 50 % respondió de manera negativa, el 20% contestó a veces. Lo que nos indicó que la gran mayoría de padres de familia no saben del diseño de guías didácticas de juegos recreativos, o nadie les ha explicado sobre esta temática que les ayudará a mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.- ¿Cree usted que en los Centros de Educación Básica se debe incluir juegos recreativos para desarrollo de las destrezas?

Cuadro N° 9

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	36	100%
	NO	0	0
	A VECES	0	0
	TOTAL	36	100%

Gráfico N° 8



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 100% de los encuestados respondió de forma afirmativa, resultado que nos dan a entender que a los padres de familia si les interesa saber sobre juegos recreativo porque así ellos pueden desarrollar sus habilidades psicomotrices y destrezas.

3.- ¿Ha recibido usted información de qué tipo de juegos recreativos son implementados para el aprendizaje?

Cuadro N° 10

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	7	20%
	NO	18	50%
	A VECES	11	30%
	TOTAL	36	100%

Gráfico N° 9



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

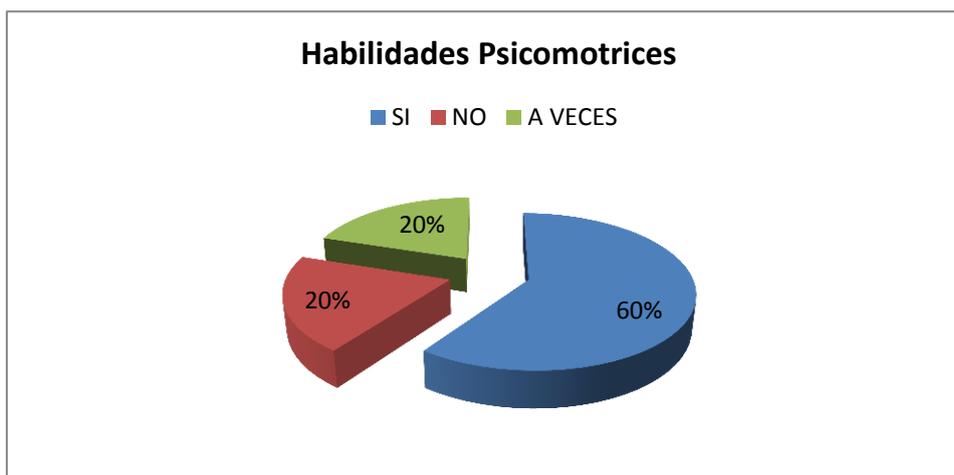
El 20% de los encuestados respondió afirmativamente, el 50% de los encuestados respondió negativamente, mientras que el 30% respondió a veces. Esto nos quiere dar a entender que la mayoría de los padres de familia no tienen una orientación referente a qué juegos recreativos sus hijos pueden realizar en la hora del receso.

4.- ¿Usted realiza juegos para desarrollar habilidades psicomotrices en su casa?

Cuadro N° 11

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	22	60%
	NO	7	20%
	A VECES	7	20%
	TOTAL	36	100%

Gráfico N° 10



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica "Francisco Huerta Rendón",
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

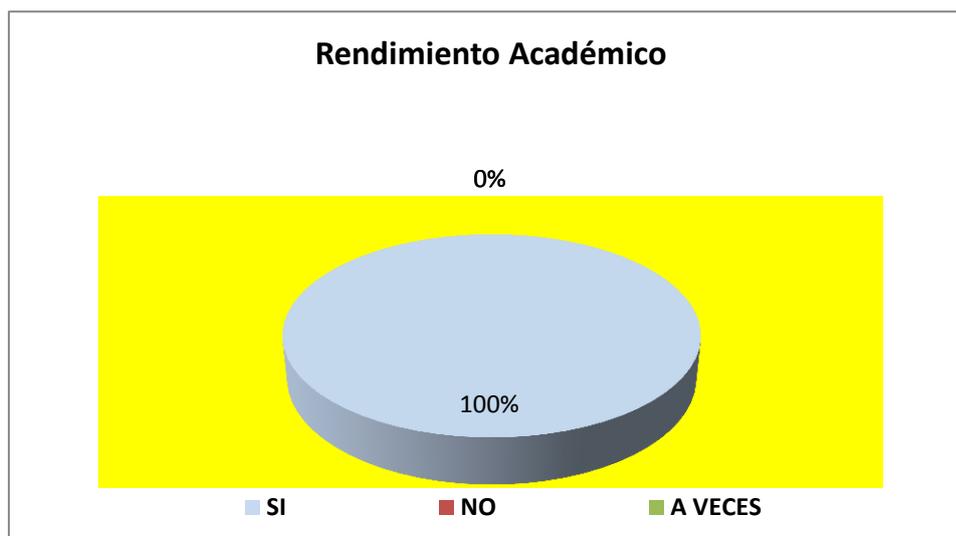
El 60% de los encuestados si realiza juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices, el 20% respondió que no lo hace diariamente, mientras que el otro 20% lo hace a veces, esto es porque la gran mayoría de los padres de familia trabajan y no pueden estar pendientes de sus hijos y enseñarles que tipo de juegos recreativos debe realizar.

5.- ¿Cree usted que el juego influye en el rendimiento académico?

Cuadro N° 12

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	36	100%
	NO	0	0
	A VECES	0	0
	TOTAL	36	100%

Gráfico N° 11



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

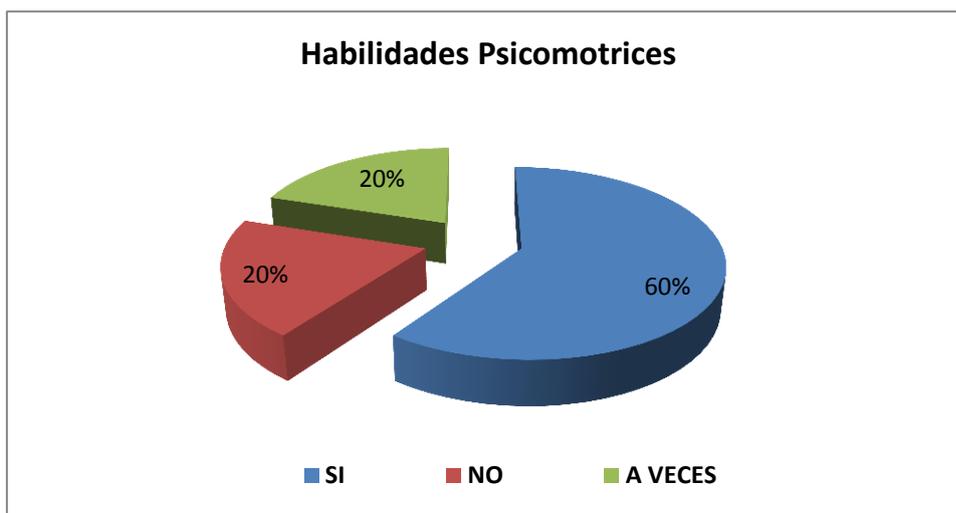
El 100% de los encuestados respondió afirmativamente, resultado que nos dan a entender que los padres de familia si les interesa que sus hijos puedan jugar un momento antes de empezar las clases, porque así ellos pueden desarrollar sus habilidades.

6.- ¿Ha notado usted que los juegos influyen en el desarrollo de las habilidades psicomotrices?

Cuadro N° 13

ÍTEM	RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	7	20%
	NO	22	60%
	A VECES	7	20%
	TOTAL	36	100%

Gráfico N° 12



FUENTE: Padres de Familia del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”,
ELABORADO POR: Ligia Villacis Díaz – Sady Villao Magallán

ANÁLISIS DE DATOS

El 20% de los encuestados respondió afirmativamente, el 60% de los encuestados respondió negativamente, mientras que el 20% respondió a veces. Resultado que nos indica que la mayoría de los padres de familia no conoce la influencia que ejercen los juegos en el desarrollo de las habilidades psicomotrices.

CONCLUSIONES

Siendo el desarrollo psicomotriz un factor indispensable para el desarrollo de los niños y adolescentes tanto sus facultades físicas como mentales se confirma que este factor si influye de manera positiva o negativa en el rendimiento académico de los educandos, en el sentido de que un estudiante desarrollando bien su psicomotricidad tiene un mejor rendimiento escolar, que el que no lo hace.

Realizando el análisis de las encuestas aplicadas a los padres de familia, se obtiene como conclusión que la gran mayoría de padres de familia como de estudiantes desconocen la forma correcta de desarrollar juegos psicomotrices.

Esta falta de información ha dado lugar a que existan estudiantes con carencia de habilidades psicomotrices, ya que no saben qué ejercicio aplicar.

La buena combinación de ejercicios ayuda a desarrollar bien las habilidades psicomotrices sobre todo en el caso de los niños y adolescentes.

Con estos antecedentes, se obtiene que:

- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre, que sea capaz de conducirse activamente.
- Desarrolla las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: correr, saltar, trepar, escalar, atrapar y rodar; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación de carácter.
- El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; es un elemento que

estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura.

- El juego es la primera herramienta de interacción con lo que rodea, y a la vez ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

El juego es la principal actividad de las personas por eso se debe seguir con las siguientes recomendaciones:

- A los señores padres de familia, el personal docente y estudiantes, comunidad en general se les recomienda hacer uso de la guía didáctica sobre juegos recreativos.
- Que las bases principales de las Instituciones Educativas sigan trabajando con la guía didáctica e implementar cada año más juegos recreativos y lograr en los niños su propia madurez emocional, para desarrollar niños más seguros, con alta estima y valores humanos.
- Se recomienda a los niños que pongan de su parte para asimilar la importancia del uso de los juegos recreativos porque mejoran su comportamiento y adquirirán un mayor aprendizaje educativo y rendimiento escolar.
- Se recomienda a los padres se inscriban en curso sobre cómo desarrollar habilidades psicomotrices en sus hijos.
- Que los padres de familias lean instructivos de juegos didácticos que se influya en la combinación de ejercicios.
- Se hace necesario que los estudiantes reciban información veraz y objetiva de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices a través de las charlas y conferencias.
- La información que reciban les va a permitir corregir hábitos en los juegos recreativos aplicados, y darle la debida importancia que tiene al desarrollar habilidades psicomotrices en su vida diaria.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS RECREATIVOS

DATOS INFORMATIVOS:

4.1 DATOS INFORMATIVOS

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO	“Diseño de una guía didáctica de juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los estudiantes del segundo año”
INSTITUCIÓN EJECUTORA	Centro de Educación Básica Fiscal N° 5 Francisco Huerta Rendón
BENEFICIARIOS	Niños, padres de familia, docentes.
UBICACIÓN	Cantón Salinas Parroquia José Luis Tamayo Barrio Carolina Calle 4 y Avda. 5
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN	Inicio: Agosto del 2011 Final: Julio del 2012
EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE	ESTUDIANTES: Sady Villao Magallán.-Ligia Villacís Díaz. TUTORA: Psic. Carlota Del Rocío Ordóñez Villao.
COSTO	Aproximadamente \$1.050,00

ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La calidad de la educación que recibe una persona y en particular los niños y jóvenes, dependerá en gran parte su calidad de vida, autoría ciudadana y ejercicio

de derechos. La educación es uno de los factores más importantes para la formación integral de los ciudadanos, el crecimiento económico y el bienestar social del país.

Cuando los niños saben que van a jugar al finalizar la clase, empiezan a trabajar con más interés y motivación porque la alegría anticipada es una fuente muy fuerte de energía. También se puede coordinar distintos juegos con distintas materias y temas.

Así como las clases, también se preparan los juegos, pero la mayoría de los juegos requieren poca preparación y pocos materiales. A los niños pequeños es importante que no se les exija demasiado con muchos y diferentes tipos de juegos. Es más, conviene repetir un solo juego a menudo, hasta que todo el grupo lo conozca bien. Los juegos repetidos se convierten en juegos preferidos.

Por todas las anteriores razones se impone una reformulación, una nueva valoración de la recreación, del juego, encaminadas a satisfacer el vacío de formación que existe en la utilización del tiempo libre. Es urgente desplazar a la tecnología que se transforma en poderosa máquina publicitaria de consumo, para restablecer en la persona la alegría del corazón, el solaz y el descanso que necesita por la deshumanización que le produce la máquina.

De allí que se presenta un enfoque psicopedagógico de los juegos como ayuda a los Educadores, en el campo de la recreación infantil y juvenil.

JUSTIFICACIÓN

La investigación realizada en la mencionada escuela demostró que los docentes con respecto al desarrollo de la motivación escolar sus estudiantes tienen un bajo nivel de aprendizaje lúdico. Son muchas las causas del bajo rendimiento de los escolares, al parecer una de las soluciones podría ser la implementación de una

guía didáctica de juegos recreativos, ya que los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.

Este proyecto educativo es un instrumento de ayuda pedagógica y metodológica que dirige a los estudiantes a obtener un aprendizaje significativo. El juego como actividad abierta y multifacética mantiene relaciones de todo tipo con una amplia gama de posibilidades dentro del ámbito educativo, lo que facilita el desarrollo de determinados aspectos de tipo motor, psicológico y social.

- Notable mejoría en rendimiento escolar.
- Desarrollo de aspectos de tipo motor psicológico y social
- Aprendizaje con motivación positiva.
- Desarrollo intelectual.
- Formación integral de los estudiantes.
- Ayuda a contribuir las relaciones sociales.
- Potencia el aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Desarrollar habilidades que optimicen el rendimiento escolar de los niños y niñas de Segundo Año, a través de la guía didáctica de juegos recreativos del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón”

Objetivos Específicos:

- Propiciar en los docentes el uso de la guía didáctica de juegos recreativos a fin de posibilitar el desarrollo del pensamiento creativo.
- Proponer en los docentes la importancia de la implementación de la guía didáctica de juegos recreativos en la Institución Educativa para lograr una participación afectiva entre los estudiantes.
- Desarrollar en los niños y niñas capacidades motrices, cognitivas y sociales a través de la guía didáctica de juegos recreativos.

FUNDAMENTACIÓN

Se considera oportuno manifestar, que ningún juego es aplicable únicamente a los niños de determinada edad. Corresponde al Profesor, al dirigente de los juegos, seleccionar o modificarlos ejercitando la creatividad, siempre con vista a las necesidades de cada grupo.

Se quiere contribuir con este trabajo, a transformar la alienación histórica causada por la invasión cultural extranjera que se está padeciendo, en la que no existe una conciencia crítica para la relación trabajo-descanso-reflexión.

En los juegos, las personas tienen la oportunidad de expresarse corporal y verbalmente, desarrollar hábitos de higiene mental, despertar en ellas los valores humanos; es decir, ser personas en el pleno sentido de la palabra, con relaciones diferentes no alienantes, sino liberadoras.

Para efecto de la elaboración del presente Proyecto Educativo se establecieron los siguientes parámetros de trabajo:

Los juegos son de vital importancia, ya que ayudan a recrear y enseñar el porqué de los actos, considerando que los niños sino juegan se sentirán tristes y todas sus actividades serán repetitivas.

El efecto socializador de los Juegos Infantiles, es una vía que relaciona a los infantes con los adultos. La actividad del niño, sea en los estudios como en los juegos va paralela al desarrollo, si un niño no tiene una actividad y juegos, no sería óptimo en su relación social; de allí que, al jugar libremente y sin limitación, todo niño es sano.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Guía Didáctica de Juegos Recreativos



Autoras:

Ligia Elena Villacís Díaz
Sady Corina Villao Magallán

Tutora:

Psicóloga Carlota Ordoñez

INTRODUCCIÓN

Todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos, materiales didácticos o juegos recreativos que tiene pensado utilizar.

Muchos piensan que no tiene importancia el material, recursos o juegos que escojamos pues lo importante es dar la clase, pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Hoy existen materiales, recursos o juegos didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar.

En cuanto, a los recursos didácticos, su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobretodo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías.

Desde hace muchos años, la pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y así lo seguirá siendo, ya que se piensa, constituye un excelente recurso didáctico y siempre habrá alguien dispuesto a utilizarla.

Junto a la misma, han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales.

METODOLOGÍA (PLAN DE ACCIÓN)

Los Juegos Pedagógicos

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el estudiante pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos o recreativos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- ✦ Correspondencia con los avances científicos y técnicos

- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

Objetivos de la Utilización de los Juegos Didácticos en las Instituciones Educativas

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los Juegos Didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los Juegos Didácticos:

- a) **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- b) **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- c) **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios Básicos que rigen la Estructuración y Aplicación de los Juegos

Didácticos:

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

- b) **El Dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- c) **El Entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no

admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- d) **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

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

Significación Metodológica de los Juegos Didácticos:

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto.

Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener

relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Exigencias Metodológicas para la Elaboración y Aplicación de los Juegos Didácticos

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes. Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el Juego Didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere una gran preparación

previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Ventajas Fundamentales de los Juegos Didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Clasificación de los Juegos Didácticos:

Han sido escasos, y decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera tres clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo se debe seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Procedimiento Metodológico para la Utilización de una Técnica

a) Motivación inicial.

b) Ejecución:

- Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?

- Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?
- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o se aprecia?
- Técnicas Vocales: ¿Qué se dice?
- Técnicas Vivenciales: ¿Qué se siente?

c) Reforzamiento:

- ¿Qué se piensa sobre los elementos escuchados, vistos, leídas, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

d) Vinculación con la vida:

- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
- ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

d) Sistematización y Generalización:

- ¿Qué conclusión podemos sacar?
- ¿Cómo se resume lo discutido?
- ¿Qué se aprende?

La Influencia del Juego en el Desarrollo Psicológico de los niños y Adolescentes

El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello podemos decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el "juego de roles", este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o períodos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollaban acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6 jugadores generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Uno de estos tipos de juegos denominados "Calabozos y Dragones", aún hoy en día uno de los más conocidos, está inspirado en la cosmogonía planteada en los libros de J.R Tolkien. "El señor de los anillos", "El Hobit" u otros. Esta experiencia inicial se tradujo en aportes a la promoción de lectura de la literatura de temática medieval, las historias de aventuras, la magia, el rescate u otras.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores usando como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia introduciendo elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido desarrollados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial.

En el mercado encontramos tres tipos de temas en los juegos.

- Los juegos de ficción.
 - Los juegos futuristas.
 - Los juegos de Historia.
-
- ✦ Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la Tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.
 - ✦ Los segundos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansías de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.
 - ✦ Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de las raíces, de las costumbres e

idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Dejando un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad.

Lo ideal constituiría la promoción de la lectura de la Historia, de cualquier país, como respuesta a una cultura de conquista, emancipación y explotación por más de cinco siglos, lo cual enaltecería, en el juego, las batallas de los ejércitos, la resistencia de la patria y las luchas que se sucedieron para lograr la libertad y la creación de una sociedad más justa, noble y soberana.

También desarrollaría la destreza de la lectura y el acercamiento a una cultura de la investigación histórica, el conocimiento de las actividades políticas, sociales y culturales que trascendieron a nuestros antepasados y sus batallas por el logro de la independencia.

Cuando se trata de conocer la historia se hace referencia a fortalecer el sentido de pertenencia de la nueva generación, aspecto que permitirá identificar una historia propia llena de acontecimientos, valores y personajes que determinan como nación, como pueblo, con una identidad constituida y creada bajo los preceptos de la lucha y la conquista rebelde y soberana.

JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACIÓN

Dinámicas de Memorización y Fluidez Verbal

El niño se siente espontáneamente atraído y motivado por el juego, lo que aprovechará el educador para cualquier planteamiento didáctico en el aula. Si la

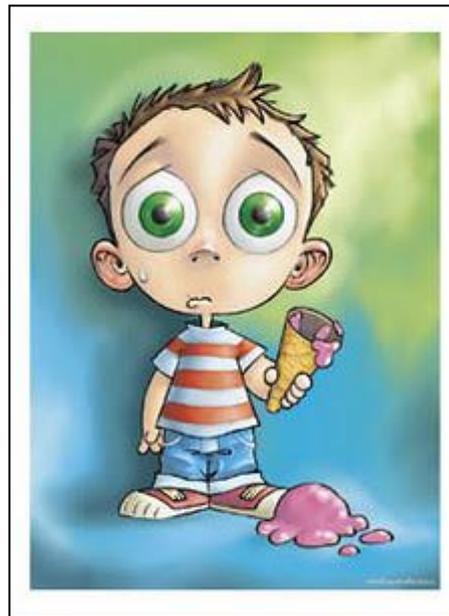
educación pretende ayudar a la realización de esa persona que cada uno debe de llegar a ser, capaz de adaptarse a un mundo que cambia continuamente, y se ha visto que el niño no tiene otro medio normal de hacerse si no es jugando, éste deberá ser el camino que todo educador responsable utilice. Y ello respetando el proceso psico-evolutivo del niño, y sólo si es necesario, estimular y ayudar.

A continuación se detallan un listado con dinámicas de memorización y fluidez verbal, la misma que ayudará al Maestro a realizar mejor su trabajo dentro del aula.

01. Se ha perdido el nene:

Indicaciones: Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cual, servirá de adivinador, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nene. Estos deben pertenecer a equipos diferentes. Los equipos deben tener igual número de jugadores.

El adivinador, al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores, de ambos equipos a fin de captar alguna "pista" que pueda orientarlo. Preguntará por ejemplo: "¿De qué color son sus ojos?". "¿Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nene".



Los equipos se alternan para cambiar de "nene" y de "adivinator". Se nota puntaje al adivinator, según las personas reportadas (un punto por cada persona.

Gana el equipo con el menor puntaje). Si el adivinator no acierta "paga" penitencia.

02. La vitrina (objetos perdidos):

Indicaciones: Se divide el grupo en subgrupos. El director(a) del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada sub-grupo, éstos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar; el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

Objetivo: Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y auditiva; se puede hacer uso de la Nemotécnica.



03. La palmada... uy, uy:

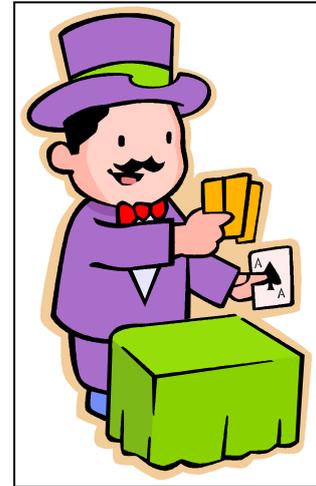
Indicaciones: Los participantes se colocan en forma circular (de pie o sentados). Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descendente.

Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice Uy Uy). Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32, etc., dando también la palmada y diciendo Uy, Uy. Quién se equivoque, se elimina del juego.



04. Solitario:

Indicaciones: Es un juego de salón. Empieza una sola persona, con un naipe a sacar las cartas en orden, salga lo que salga; dice en voz alta: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey. Cuando salga una carta (ejemplo 7) y coincide con lo que está cantando, pierde; continúa otro jugador. Cuando es naipe de póker se canta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. K. Q. El español: As, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey.



05. El Mono Sabio:

Indicaciones: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos. Desarrolla, la observación, atención y memorización.



06. Llevar el ritmo:

Indicaciones: A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número. Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: "cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: "siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia.



07. Los personajes y sus oficios:

Indicaciones: A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán



de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".

08. Los apartamentos y los inquilinos:

Indicaciones: Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el

nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".

El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro. Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de "inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.



Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.

09. Contar hasta 70:

Indicaciones: Todos los participantes deben estar atentos para reemplazar con la sílaba dun al 7 y sus múltiplos. Quien se equivoque debe hacer un juego de "penitencia".



10. Las vacas vuelan:

Indicaciones: Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada.

Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes,

realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.



11. Los oficios:

Indicaciones: El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".



12. El reloj da la hora:

Indicaciones: Se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados. Mientras tanto, los otros jugadores escogen la hora que cada uno ha de representar; este dice: "El reloj da la una... las dos... las tres... etc.



Cada uno debe responder, a su turno, con un sonido. El que tiene los ojos

vendados trata de adivinar quién es. Si adivina, se integra al grupo, si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el "descubierto" debe ocupar el lugar de "adivinator" y se sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".

13. Señor o señora:

Indicaciones: Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señoras" y las mujeres "señores".

Un "señor", (que es una mujer), toma una llave y dice a quien está a la derecha "señora" (aunque es hombre). Este responde: "señor". Y ella sigue: "Aquí tiene usted esta llave que esta "señora" me manda entregarle para aquel "señor"; y le entrega la llave.



El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor"; luego se invierte la ronda cambiando la frase así: "señor" (mujer) le devuelvo la llave que me entregó tal "señor" para tal "señora". Al equivocarse, se elimina del juego y al final se realiza un juego de "penitencia".

14. La caja de música:

Indicaciones: Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número.



Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".

15. El reloj despertador:

Indicaciones: El grupo se divide en 2 equipos; el director (a) tira la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 12 nombres empezando por la letra indicada por el director (a) del juego.



Ejemplo: "R". La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 12 nombres. El jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo: "C".

Comienza de nuevo a circular la pelota y a decir nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque y cumpla un juego de "penitencia".

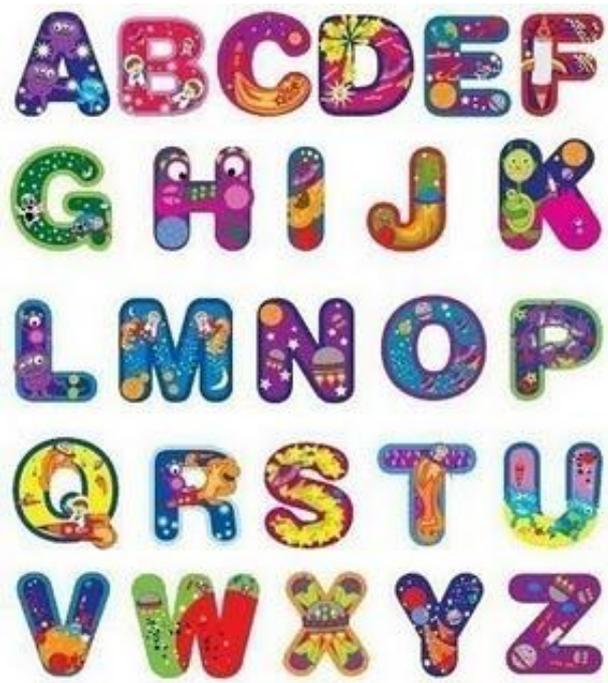
Implementos: Una pelota, un pito y sillas para todos los jugadores.

16. Sin quemarse los dedos:

Indicaciones: Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin quemarse los dedos. La caja de fósforos se va rotando.

Implementos: Una caja de fósforos.



17. Las frutas:

Indicaciones: El Director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir; y él escoge una fruta para sí. Comienza el juego inventando una frase con sentido, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "tengo madura la piña"; "me comí un aguacate".

Variación: se le hace al jugador una pregunta distinta y él debe responder diciendo el nombre de la fruta



correspondiente. Ejemplo: "qué le duele?". El aludido responde: "El aguacate". Otra pregunta "qué es lo primero que se baña?" se responde: "la guanábana", etc.

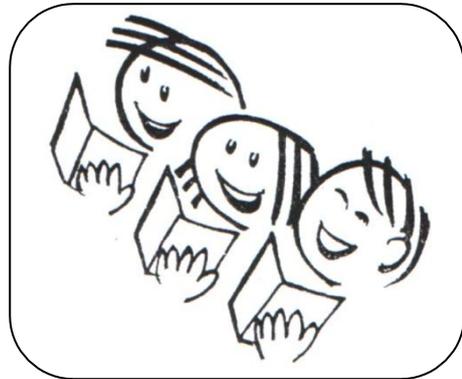
18 Despiste:

Indicaciones: Se hace salir a un jugador del salón. Este debe hacer una pregunta a los participantes para adivinar de qué se trata. Entre tanto, los restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: "al ser interrogados, debemos fijarnos si la última palabra que él diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: sí". Cuando regrese el jugador, se le dice: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas". Si no adivina, debe hacer un juego de "penitencia".



19. Concurso de canciones:

Indicaciones: Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera. Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción; basta sólo con empezarla.



20. Amo a mi amada con "a":

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella' o cualquier



adjetivo que empiece con B.

El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente. Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

Variación: Todos deben usar adjetivos que comiencen con la misma letra.

21. Ensalada de refranes:

Indicaciones: Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió, y regresa y pregunta: "cuál es el refrán?". Todos responden al tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente. El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.



22. Entrevista de refranes:

Indicaciones: Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán. El director (a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas.

Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo. Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse cuál es la primera frase que le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando". Al segundo se le pregunta: "Al llegar a su trabajo, cómo saluda a su jefe?". Responde: "el que nace para policía, del cielo le cae el boliho". Al tercero: "en el día de su cumpleaños, como da las gracias?". Responde: "a caballo".

Preparación y formación del profesor en el juego

En materia de formación profesional se han producido importantes transformaciones en la dimensión curricular, de contenido, etc., sin embargo, y paradójicamente, no se puede ser tan optimista en lo que respecta a las concepciones relativas a los sujetos, a los protagonistas de la formación. Los márgenes en que se ha ido modificando nuestras las en este sentido, no evidencian transformaciones tan fuertes y radicales como las señaladas en primer lugar.

Por varios años se ha trabajado, mediante la aplicación de la Reforma Curricular, en una teoría del proceso formativo de la nueva generación de profesores denominada como Profesionalización Temprana.

Esta aproximación es una alternativa a la manera tradicional de concebir la matriz del proceso de formación profesional desde una óptica tradicional, donde impera una noción de profesionalidad lejana o tardía, asumida ésta como un punto de llegada o momento tardío del desarrollo.

Como ejemplo de lo anterior puede señalarse que mientras se declara la enseñanza orientada a formar un profesional, la evaluación del desarrollo profesional progresivo de los estudiantes está fuera del alcance de los sistemas y dispositivos con que se cuenta, los cuales permanecen esencialmente estructurados con parámetros sensibles al conocimiento y a las competencias en determinados sectores de actuación; pero analizados éstos en profundidad, se constata la inexistencia de criterios esenciales, capaces de aprehender el desarrollo profesional y sus transformaciones en un periodo determinado.

El resultado es que tanto los estudiantes, como los profesores, carecen de trama experiencial y argumentativa susceptible de dar cuenta del desarrollo profesional. Ésta es una de las consecuencias del concepto de profesionalidad o profesionalización tardía, el cual, al operar con la representación de que la

profesionalidad “ocurre” fuera de los límites del espacio formativo, no la ha hecho objeto de atención real y sistemática.

La situación de profesionalización temprana implica una nueva orientación, desde luego, su puesta en consideración atraviesa por una serie de obstáculos que se refieren tanto a las representaciones que hoy existen de la enseñanza, de las orientaciones subyacentes en las instituciones, del temor a las responsabilidades de los estudiantes y las posturas. Tradicionalmente los profesores ven amenazada su posición si introducen la posibilidad de que los estudiantes exploren sus modelos, pero si bien esto es un componente sustancial de todo proceso de formación profesional, resulta ineludible en el caso de la formación de profesores de ciencias y de profesores en general.

JUEGOS, ACTIVIDADES Y CONDUCTAS PARA GUIAR EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE

- Propóngale juegos de vocabulario. Usted puede proponer el juego de mostrar los objetos, nombrándolos y pidiéndole enseguida al niño que él repita sus palabras.
- Háblele de lo que hace. Al mismo tiempo a que se dedica en sus actividades cotidianas, exprese qué es lo que usted hace e involúcrelo en sus actividades. De este modo el niño se familiarizará con el lenguaje de la vida cotidiana.
- Mencione cosas que él pueda comprender. Haga el esfuerzo de adaptar el discurso a la capacidad de comprensión del niño. Cuando usted se dirige al niño piense siempre en que usted debe agacharse para ponerse a la altura de sus ojos en lugar de hablarle siempre “desde lo alto”.
- Aprenda a escuchar: Los niños deben aprender a escuchar y los adultos deben esforzarse por escuchar a los niños. Es importante de no corregir lo que el estudiante dice. Más que nada intente comprender lo que él dice a

pesar que cometa errores al hablar. De este modo él comprenderá que lo que él dice y piensa es importante para usted.

- Léale libros. Los libros, plenamente ilustrados, ayudan al niño a aprender a leer y a escuchar. Además, estimulan la imaginación y su sensibilidad hacia los demás.
- Cuénteles historias. A los niños les encantan en particular las historias que se tratan sobre las cosas, las personas y los animales que les son familiares.
- Hágale preguntas, ya que el aprendizaje del lenguaje es un proceso activo, usted ayudará al niño si pregunta cosas simples. Pídale que utilice palabras para expresar sus necesidades.

EL NIÑO CREADOR

La creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas a partir de ideas antiguas pero de manera diferente e ingeniosa. Es necesario apoyar y estimular esta capacidad del niño. El tiene necesidad de experimentar para adquirir las competencias necesarias para mostrar su creatividad. Algunos niños experimentan su creatividad asociando palabras, formas o colores, mientras que otros incluso lo hacen a través de sus propios movimientos.

El niño que experimenta y conoce el mundo a través del sonido puede apreciar la música y querer crear sus propias canciones. El niño más visual preferirá diseñar y pintar. Si el estudiante utiliza sus manos para descubrir los objetos, la arcilla y la pintura con dedos puede que sean sus actividades favoritas. Si le encanta moverse, puede ser que sobre todo prefiera expresarse bailando, corriendo y trepando.

El niño puede crear sin otro material o equipamiento que su sola vivacidad y su imaginación. Es jugando libre y espontáneamente con un compañero imaginario como ciertos niños dan prueba de la más grande creatividad.

EJERCICIOS SIMPLES PARA REFORZAR Y ESTIMULAR LA CREATIVIDAD DEL NIÑO

Entre los principales obstáculos que enfrenta la creatividad es el conformismo al hacer lo que normalmente se espera de ellos. También se tiene miedo al fracaso debido a la gran importancia del triunfo en la sociedad actual, la experimentación representa correr riesgos que no son enfrentados.

Existen otra serie de obstáculos como por ejemplo: la rigidez, el control, el respeto a la tradición, la rutina, la falta de imaginación, la poca atención a la intuición, la fe excesiva en la razón, el perfeccionismo, la búsqueda de soluciones rápidas, el exagerado deseo de seguridad y la desconfianza en las propias capacidades creativas. Aquí le proponemos algunas sugerencias que puede poner en práctica:

- Llévelo a pasear contándole todo lo que ve.
- Intente distinguir formas en las nubes.
- Pídale que dibuje un animal que no vive sobre este planeta y que le explique cómo es su vida.
- Propóngale juegos de vocabulario simples pidiéndole que nombre todo lo que puede volar, todo lo que es rojo o verde y todo lo que rima con ciertas palabras.
- Pruebe de quedarse en silencio, luego pídale que agudice su oído y que le cuente todo lo que escucha.

DESARROLLO MOTOR Y PSICOMOTRICIDAD

Es prácticamente imposible desligar el desarrollo motor del conocimiento y de los aspectos emocionales. La actividad motora, gracias a la cual el niño explora y reorganiza el medio, es fundamental para su desarrollo. A través de la acción el niño va a descubrir el mundo, va a poder tener conocimiento de las cosas y de sí mismo, y por tanto, podrá dar respuestas ajustadas o expresar sus necesidades.

Así pues, en este tema se analizará los sistemas o capacidades que permiten al niño actuar: los reflejos, prensión, marcha y los movimientos que adquiera a partir de ellos.

EL DESARROLLO MOTOR: Principios, factores y leyes.

Principios del desarrollo motor:

- El desarrollo es un proceso continuo desde la concepción hasta la madurez y sigue la misma secuencia en todos los niños pero su ritmo varía de un niño a otro.
- Ciertos reflejos primarios, tales como el reflejo de prensión y el de marcha, deben desaparecer antes de la adquisición de los movimientos correspondientes.
- Durante los últimos meses del embarazo y los primeros años de vida se va a ir dando el proceso de mielinización, fundamental y responsable del ajuste, la adecuación y, la rapidez de los movimientos.
- A medida que se va perfeccionando el sistema nervioso y el proceso de mielinización alcanza las zonas del córtex, el niño puede llevar a cabo actos conscientes y voluntarios, es decir, ejercer un control de sus propios movimientos.
- El desarrollo progresa, en general, desde una respuesta débil, global y relativamente desorganizada a una respuesta fuerte, específica localizada y organizada.

Factores que determinan el desarrollo motor:

A lo largo del proceso de desarrollo influyen una serie de factores que se dan durante la etapa prenatal, en el momento del parto y después éste. Sobre los primeros conviene tener presente que los cuidados de la madre, su edad, alimentación, enfermedades, factores de tipo hereditario, exposición a radiaciones,

etc..., pueden afectar al crecimiento y desarrollo del feto, con las consecuencias que son previsibles.

Las posibles complicaciones en el momento del nacimiento, que pueden dar como resultado anoxia o lesión cerebral, serán también determinantes del desarrollo. A partir del nacimiento, los factores que van a influir directamente sobre el desarrollo motor del niño serán:

- El promedio de maduración física y neurológica.
- La calidad y variedad de sus experiencias.
- Las condiciones, tanto genéticas como ambientales; así, una buena calidad de vida, dieta de alimentación equilibrada, higiene, etc., y un clima afectivo sano que proporcione seguridad y favorezca las exploraciones del niño como base de su autonomía.

Las primeras conductas motrices están determinadas por la maduración del sistema nervioso y éstas se perfeccionarán a través de la práctica y la exploración continuas. Existe una gran relación entre el desarrollo físico, mental y emocional, como ya es sabido, y las investigaciones señalan que los niños con disminución intelectual presentan un porcentaje mayor de retraso motor respecto a los niños normales.

Leyes del desarrollo motor:

Los trabajos de Coghill en 1929 a partir de observaciones efectuadas sobre niños ponen de manifiesto los grandes patrones que rigen el desarrollo motor. Están apoyados sobre la idea de la progresión en la organización de los movimientos, que efectúan en el sentido cefalocaudal y proximodistal.

- La ley cefalocaudal: establece que la organización de las respuestas motrices se efectúa en orden descendente desde la cabeza hacia los pies; es decir, se controlan antes los movimientos de la cabeza que de las piernas. Esto explica el hecho de que el niño sea capaz de mantener erguida la cabeza que la espalda, y estas antes que las piernas puedan mantenerlo de pie.
- La ley proximodistal: indica que la organización de las respuestas motrices se efectúa desde la parte más próxima del eje del cuerpo a la parte más alejada. Así, se puede observar que el niño controla antes los movimientos de los hombros que los movimientos finos de los dedos.

FASES DEL DESARROLLO MOTOR

Tipos del movimiento:

El desarrollo motor evoluciona desde los actos reflejos y los movimientos incoordinados y sin finalidad precisa hasta los movimientos coordinados y precisos del acto motor voluntario y los hábitos motores del acto motor automático. Así pues, encontramos diferentes tipos de movimientos:

- a) ***El acto reflejo:*** Es una respuesta de carácter automático e involuntario que se da ante una estimulación. Esta respuesta, que es innata, es decir, no aprendida constituye la base para los movimientos voluntarios. Estos reflejos deben desaparecer para dejar paso a la acción controlada.
- b) ***El acto o movimiento voluntario:*** Es el que se lleva a cabo de una forma voluntaria e intencionada. Ante una estimulación determinada, ésta se analiza, se interpreta y se decide la ejecución de la acción. Prácticamente, casi todos los actos realizados de forma voluntaria estaría dentro de esta categoría: coger una manzana y comerla, encender la radio, etc.

- c) *El acto o movimiento automático:* Cuando se lleva a cabo la repetición de los movimientos voluntarios, se integran de una forma automática y pasan a ser hábitos; de esta forma se ahorra energía en el proceso de análisis e interpretación del acto. En este tipo se encuentran, por ejemplo, montar en bicicleta, andar, conducir un coche; es necesario un tiempo de aprendizaje de los movimientos voluntarios para que éstos se automaticen. Más adelante se estudiarán los dos automatismos más relevantes en el desarrollo: la locomoción y la presión.

INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA LOCOMOCIÓN

Conviene recordar que nunca hay que forzar la sedentación y la marcha; se debe esperar a que el grado de madurez del niño lo permita. En primer lugar es preciso actuar sobre los reflejos tónicos de hipertensión de los miembros e hipotensión del tronco, y aprovechar los momentos en que el niño está despierto para:

- Frotar los brazos desde los hombros hasta las manos, y las piernas desde los muslos a los pies, varias veces, así como moverlos en dirección arriba-abajo, dentro-fuera, flexiones de codos y rodillas.
- Apoyar al niño sobre el vientre y llamar su atención hablando, o con algún objeto, para que levante la cabeza.
- Promocionarle juguetes de arrastre.
- Darle cajas grandes para entrar y salir
- Pasar caminos que se van estrechando hasta llegar a la línea.

LA MOTRICIDAD GRAFICA

Una de las destrezas más importantes que el niño va a necesitar desarrollar para su adaptación al medio social en el que vive es la capacidad de escribir o de manipular determinados utensilios que dejan huella o trazos sobre un soporte.

Estos trazos en un principio sólo responden a un simple placer motor, posteriormente van a adquirir significado. En la actividad gráfica intervienen los siguientes factores:

- **Motor**: determinado por el nivel de maduración. Hace referencia a la capacidad de control neuromuscular (presión del instrumento, postura del cuerpo, independencia funcional del brazo y mano, coordinación óculo manual).
- **Perceptivo**: hace referencia a la forma y característica del trazo (posición, orientación, tamaño, proporción, etc.) el niño debe darse cuenta de las características del mismo para poder reproducirlo con eficacia. El aprendizaje de las nociones espacio-temporales con el tiempo le ayudará a comprender las diferencias entre b y p, d y q, etc.
- **Representativo**: hace referencia al significado del trazo. Este significado puede ser más o menos personal, como el dibujo libre, o codificado, como las palabras en la escritura.

Evolución de la motricidad gráfica

Al año y medio aparecen las primeras manifestaciones. El niño ya es capaz de coger un objeto, en este caso el lápiz o pintura, y realiza trazos en forma de garabatos; es un movimiento impulsivo y rápido, sin control, se mueve todo el brazo y no hay coordinación visual y manual. Hay un placer en la mera actividad, el movimiento de la mano es lo que mueve a realizar el acto gráfico:

A los veinte meses ya entra en juego la articulación del codo, y como resultado aparece un garabato de vaivén, denominado “barrido”, el niño no observa lo que hace. Posteriormente el garabato se hace circular. A partir de los 2 años y medio, y con un mayor control de la muñeca y el movimiento de pinza, es capaz de hacer

trazos independientes. Su mirada sigue los movimientos de la mano. El acto motor es independiente aún del acto visual. Interés sobre todo el placer que obtiene en el movimiento.

Alrededor del tercer año se empieza a establecer la coordinación óculo manual y entra en juego la percepción. El niño ya mira lo que dibuja y trata de controlar o dirigir el movimiento de la mano. Se observa en el niño un mayor interés y atención en sus producciones. Empieza a respetar los límites del espacio (no se sale del papel), trata de cerrar las líneas, etc. A partir de los tres años se observa un salto significativo. Hay un momento en el que el niño de forma espontánea, da nombre al dibujo que realiza. En principio no hay una relación de semejanza entre el dibujo y el nombre que le asigna, pero posteriormente si se observará una ligera relación.

Al cuarto año, el niño dice antes lo que va a dibujar. Y hacia el quinto año el estudiante está en condiciones de iniciarse en las actividades de pre escritura a través de la ejecución de grecas, cenefas trazos de distintos sentidos y direcciones.

Actividades para desarrollar la motricidad gráfica

En general, todas las actividades de manipulación de objetos favorecen la motricidad gráfica, así como las que desarrollan las capacidades perceptivas (de observación) y las de representación (juegos, dramatizaciones, observar cuentos.)

De manera específica las actividades que nos interesan se pueden diferenciar atendiendo a:

- Superficie: o soporte donde se deja el trazo. Puede ser papel, cartón, pizarra, el suelo, la tierra, cristal, harina, etc. Y en general todo aquello que nos permita dejar huellas o trazos.

- La posición puede ser horizontal o vertical. Para los niños más pequeños la posición vertical es la más adecuada ya que les permite trabajar de pie y realizar trazos amplios. La posición horizontal puede ser sobre el suelo o sobre la mesa. Esta posición puede implicar una postura de sentado en la silla que será más conveniente para los más mayores.
- El tamaño del soporte estará en función de la tarea que se realice, pero también de la capacidad de control del niño. Cuanto más grande sea aquel, los trazos pueden ser más amplios y grandes y menor la dificultad de control fino.
- Útil: es el instrumento que permite dejar trazos en el soporte. En un principio, con los más pequeños se usarán las propias manos y los dedos en los distintos materiales (pintura, agua, etc.) para posteriormente pasar a utilizar un instrumento que tendrá mayor dificultad. En función del soporte se podrán utilizar: pinturas, rotuladores, esponjas, pinceles, tizas, palitos, etc.

La combinación de soportes y útiles dará lugar a una gran variedad de actividades. Estas pueden ser libres, o se puede sugerir que dejen trazos determinados, como anchos, puntos, rayas, círculos, cenefas, etc. Conviene tener en cuenta la necesidad de adquirir unos hábitos motores correctos, como la postura del cuerpo y el modo de coger los útiles de trabajo, lo que puede ser iniciado a partir de los 3 años.

Otras actividades que pueden ayudar a la motricidad gráfica son: el rasgado, troceado, modelado, picado, ensartado, coloreado, etc., y el general todas las técnicas de expresión plástica.

Beneficiarios:

Los beneficiarios de la Propuesta será la Comunidad educativa del Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón” de la parroquia José Luis Tamayo, estamos hablando de niños/as, padres de familia, profesores y Directivos de la Institución.

Impacto Social de la Propuesta

Con el desarrollo de éste proyecto se logrará:

- Mejorar el grado de formación de los estudiantes.
- Despertar el interés del educando por el aprendizaje.
- Participación afectiva de los niños y niñas.
- Aprendizaje con motivación positiva.
- Dinamismo en el inter – aprendizaje.
- Potenciar el aprendizaje significativo.
- Notable mejoría en el rendimiento escolar.
- Desarrollo de aspectos de tipo motor, psicológico y social.
- Mejoría en las relaciones interpersonales.
- Desarrollo de capacidades motrices, cognitivas y sociales.
- Mayor nivel de autoestima
- Desarrollo físico y emocional.
- Aprender a respetar los derechos entre compañeros.
- Padres y madres de familia comprometidos en la potenciación de la capacidad creadora de sus hijos y hijas.

Evaluación

- Con la implementación de los juegos recreativos los niños tienen un mayor interés en desarrollar sus potencialidades.

- Para ello se utilizará las herramientas necesarias para la recopilación de datos, a través del diagnóstico para evaluar las condiciones de capacidad intelectual de los estudiantes.

- Con la ayuda de las entrevistas de los niños, docentes y padres de familia se logrará obtener resultados que la implementación de los juegos recreativos es uno de los ejes primordiales en el desarrollo de la motivación para lograr obtener un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

RECURSOS

RECURSOS	INSTITUCIONALES: Centro de Educación General Básica “Francisco Huerta Rendón” del Cantón Salinas HUMANOS Profesores, estudiantes del 2do Año Básico, padres de familia. MATERIALES Computador, impresora, papel bond, cartulina, tinta, lápices, esferográficos, fotografías, carpetas, anillado. ECONÓMICOS Aporte de las investigadoras
-----------------	---

PRESUPUESTO

INGRESOS	EGRESOS	
RECURSOS PROPIOS \$ 1.050,00	MATERIAL DIDÁCTICO	\$ 100,00
	TEXTOS Y PAPELERÍA	200,00
	TRANSPORTE	150,00
	REFRIGERIO	50,00
	ARTÍCULOS VARIOS	150,00
	ASESORÍA Y CAPACITACIÓN	300,00
	OTROS GASTOS	100,00
TOTAL INGRESOS \$ 1.050,00	TOTAL EGRESOS	\$ 1.050,00

BIBLIOGRAFÍA

- ALLUÈ Josep “El Gran Libro de los Juegos” Parramòn Ediciones S.A, 2001.
- BARRIGA Arceo Frida Díaz “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” McGRAW- Hill Interamericano, 1998
- BARRIGA Arceo Frida Díaz “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” McGRAW- Hill Interamericano, 2003
- BELTRÁN, J. Y BUENO, J. A. Psicología de la educación. Madrid: Eudema (Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid), 1987
- CAMPO Sánchez Gladys Elena “El juego en la Educación Básica. Kinesis 2000
- DÍAZ, Carmen. 2000. Juegos Recreativos. Ecuador.
- DICCIONARIO, Psicopedagógico “Problemas de Aprendizaje” Euroméxico, 2001
- EDICIONES CULTURAL S.A. Diccionario de Pedagogía y Psicología. España.
- ENCARNACIÓN R.Felipe. Fundamento Psicopedagógicos del proceso enseñanza aprendizaje
- ENCICLOPEDIA DE PEDAGOGÍA PRÁCTICA “Escuela para Maestros. Lexus, 2005
- ENCICLOPEDIA DE PEDAGOGÍA PRÁCTICA “Escuela para Maestros” Círculo Latino Austral, 2007
- ENCICLOPEDIA “Educación Creativa” Euroméxico 2004
- ENCICLOPEDIA MANUAL BÁSICO DEL DOCENTE, 2002. Cultural S.A
- ENCICLOPEDIA MANUAL DEL EDUCADOR “Manual de Didáctica General” Parramòn, 2001
- ENCICLOPEDIA OCÉANO “Manual de la Educación” s/a
- FERNÁNDEZ, SORIA Juan Manuel. AGULLÓ DÍAZ María del Carmen. 2002. Temas educativos en las memorias del magisterio valenciano: (1908-1909). Universidad de Valencia.

- GRUPO EDITORIAL OCÉANO. Diccionario Enciclopédico Océano Uno. Edición 1997. Barcelona-España
- GUAMÁN, Arquímedes “Diccionario de Filosofía” 2000.
- GUTIÉRREZ, Abraham “Filosofía Contemporánea” Edición Serie Didáctica s/f.
- HERRERA, E. Luis. MEDINA F. Arnaldo. NARANJO L. Galo. 2008 Tutoría de la Investigación Científica. Edición Ambato Ecuador.
- HURTARES, Julia “Enciclopedia de Pedagogía Práctica” Edición Círculo Latino Austral 2004.
- INTERNET. www.monografias.com. Versión H.T.M.L.
- INTERNET: <http://www.uned.es/cemav/>.
- LALALEO NARANJO, Marco Oswaldo. Estrategias y Técnicas constructivas de aprendizaje – Serie Pedagógicos Quito.
- LEIVA, Pilar. Dinámicas y Juegos. Universaria. Buenos Aires. s.a.
- LUZURIAGA, Lorenzo “Diccionario de Pedagogía” Editorial Pedagógica Guayaquil 2000
- MENA CALVAPIÑA, Homero. Técnicas grupales.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. DINACAPED. Módulos de Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso de Enseñanza aprendizaje. Quito.
- OSPINA, María. Cartilla del Planeta Azul. Medio Ambiente. Íconos – Mensajes.
- PACHECO, Oswaldo. 2009. Teoría y Práctica de Proyectos Educativos. III Edición.
- PEÑA, Aura. 2000. Didáctica General. Desarrollo Pedagógico.
- PÉREZ, Gabriela “Manual de Didáctica General” Edicol 1976
- PERKINS, D. La escuela inteligente. Barcelona: Editorial Gedisa, 1995
- PIÑA, Juan Manuel. PONTÓN Claudia Beatriz. 2002. Cultura y Procesos Educativo. Edición Ilustrada. Editor Plaza Valdés.
- PLAN INTERNACIONAL. Manual para Maestros (Juegos) – Ecuador 2001 – 2003.
- PONCE, Vicente. 2002. Ley de Educación y Reglamento. Recopilación.

- PREGHAN, Carmen. Pedagógico y Psicología Infantil. Tomo 2.
- PRIETO, Daniel. Folletos Juegos Pedagógicos. Infa.
- SILVA, Nelsy. 2000. Unesco.
- ZANDECO, Pierina. 2006. Juegos Infantiles. Universitaria. México.

AneXOS



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTAS A DOCENTES

PARA LLENAR LA ENCUESTA LEA CON ATENCIÓN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO, Y MARQUE CON UNA X Y ESCOJA LA ALTERNATIVA QUE CONSIDERE CORRECTA. DE SU RESPUESTA DEPENDE EL ÉXITO DE ESTA INVESTIGACIÓN.

ALTERNATIVAS

1. SI

2. NO

3. TAL VEZ

N°	PREGUNTAS	OPCIONES		
		1	2	3
1	¿Usted ha recibido información sobre diseño de guía didácticas?			
2	¿Cree usted que en los Centros de Educación Básica se deban incluir juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los programas de estudios?			
3	¿Ha sugerido a sus estudiantes que juegos recreativos deben utilizar en los recreos?			
4	¿Conoce usted si los niños realizan alguna actividad en casa que tenga relación con la educación?			
5	¿Cree usted que los juegos recreativos influyen en el rendimiento académico de sus estudiante?			
6	¿Cree usted que los juegos recreativos influyen en el comportamiento de los estudiantes?			

Gracias por su colaboración....



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA

PARA LLENAR LA ENCUESTA LEA CON ATENCIÓN CADA UNA DE LAS PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO, Y MARQUE CON UNA X Y ESCOJA LA ALTERNATIVA QUE CONSIDERE CORRECTA. DE SU RESPUESTA DEPENDE EL ÉXITO DE ESTA INVESTIGACIÓN.

ALTERNATIVAS

1. SI

2. NO

3. TAL VEZ

Nº	PREGUNTAS	OPCIONES		
		1	2	3
1	¿Usted ha recibido clase o algún tipo de información sobre guías didácticas de juegos recreativos?			
2	¿Cree usted que en los Centros de Educación Básica se debe incluir juegos recreativos para desarrollar habilidades psicomotrices en los programas de estudio?			
3	¿Ha recibido usted información de qué tipo de juegos recreativos pueden realizar en hora de recreo?			
4	¿Usted realiza juegos para desarrollar habilidades psicomotrices en su casa?			
5	¿Cree usted que el juego influya en el rendimiento académico?			
6	¿A notado usted que los juegos influencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices?			

Gracias por su colaboración....

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO
AÑO DE BÁSICA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
FRANCISCO HUERTA RENDÓN DEL CANTÓN SALINAS**

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: <hr/>				
Grado de desarrollo alcanzado: 1. CONSEGUIDO SATISFACTORIAMENTE 2. CONSEGUIDO SUFICIENTEMENTE 3. CONSEGUIDO CON DIFICULTAD 4. NO CONSEGUIDO	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO			
	1	2	3	4
CAPACIDADES COGNITIVAS				
01. Domina los elementos básicos para la descripción de las figuras geométricas en el plano: punto, recta, semirrecta, segmento y ángulo.				
02. Utiliza la terminología adecuada para describir con precisión situaciones, formas, propiedades y configuraciones del mundo físico.				
03. Analiza de forma adecuada las relaciones y propiedades de figuras en el plano: paralelismo y perpendicularidad.				
04. Realiza construcciones geométricas sencillas usando instrumentos de dibujo: mediatriz, bisectriz.				
05. Clasifica triángulos y cuadriláteros a partir de diferentes criterios.				
06. Construye polígonos regulares con instrumentos de dibujo y conoce las propiedades tanto de los polígonos regulares como de la circunferencia y el círculo.				
07. Realiza el cálculo de longitudes y área de figuras planas.				
08. Conoce y aplica el teorema de Pitágoras para obtener longitudes y áreas.				
09. Aprecia la simetría de figuras planas.				
10. Usa las herramientas informáticas para construir, simular e investigar relaciones entre elementos geométricos.				
ACTITUDES Y VALORES				
TRABAJO EN EL AULA, HÁBITOS DE COOPERACIÓN Y TRABAJO EN CASA				
01. Es puntual a la hora de entrar en clase.				
02. Está atento a las explicaciones del profesor.				
03. Acepta las correcciones del profesor e intenta mejorar.				
04. Trae el material necesario.				
05. Trabaja de forma individual en el aula				
06. Sale a la pizarra cuando se le solicita.				
07. Pregunta dudas al profesor en el aula.				
08. Ayuda a sus compañeros en caso de necesidad.				
09. colabora con sus compañeros en el momento de realizar su trabajo por pareja utilizando la computadora.				
10. Realiza los deberes en casa.				



Fig. 1. La Prof. Sady Villao, realiza actividades con los estudiantes previo a la aplicación de la observación sobre juegos recreativos



Fig. 2. Los niños realizando actividades en el patio de la escuela sobre los juegos recreativos



Fig. 3. La actividad física es un requisito indispensable para poder mantener el cuerpo sano y desarrollar las habilidades motrices



Fig. 4. Trabajo de coordinación en pareja, es lo que realizan los estudiantes en el patio



Fig. 5. La Prof. Sady Villao realizando ejercicios físicos en el patio para luego explicar en el aula las actividades ejecutadas



Fig. 6. La Prof. Ligia Villacís le explica a la Prof. del Aula las actividades que se van a ejecutar para luego trabajar con los niños



Fig. 7. La Prof. Ligia Villacís explica a los estudiantes la importancia de los juegos didácticos



Fig. 8. Las explicaciones son dadas a los estudiantes, quienes miran con atención



Fig. 9. Realizando actividades dentro del aula



Fig.10. Luego de las explicaciones en el aula, se realizan las actividades en el patio