



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**TEMA:**

“LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**AUTORA:**

Lidia Del Perpetuo Reyes Granado

**TUTOR:**

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo

La Libertad – Ecuador

**2011 - 2012**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**TEMA:**

“LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**AUTORA:**

Lidia Del Perpetuo Reyes Granado

**TUTOR:**

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo

La Libertad – Ecuador

**2011 - 2012**

La Libertad, Febrero del 2012

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutor del trabajo de investigación “LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”, elaborado por la Prof. LIDIA DEL PERPETUO REYES GRANADO, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes.

**Atentamente**

---

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE TESIS**

Yo, LIDIA DEL PERPETUO REYES GRANADO con Cédula de Identidad N° 0910728831, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia en mi calidad de autora del trabajo de investigación “LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”, me permito certificar que lo escrito en este trabajo investigativo es de mi autoría a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas utilizadas para el proyecto.

---

Lidia Del Perpetuo Reyes Granado

## **TRIBUNAL DE GRADO**

---

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

---

Ed. Parv. Ana Uribe Veintimilla  
DIRECTORA DE CARRERA DE  
EDUCACIÓN PARVULARIA

---

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría  
DOCENTE DEL AREA

---

MSc. Héctor Cárdenas Vallejo  
DOCENTE TUTOR

---

Abg. Milton Zambrano Coronado MSc.  
SECRETARIO GENERAL  
PROCURADOR

## **DEDICATORIA**

### **A mí querido esposo:**

Quien desde en vida se esforzó en ayudarme a culminar mi carrera de Educación Parvularia.

### **A mis hijos:**

Por la comprensión desplegada durante mi trayectoria de estudio.

### **A mis Padres:**

Que con gran esfuerzo dieron inicios a que empezara los primeros pasos de mi preparación académica y por velar en el cuidado de mi persona y de mis hijos.

**Lidia del Perpetuo**

## **AGRADECIMIENTO**

### **A DIOS:**

Por la gran sabiduría que ubica en mí, por el fortalecimiento de esperanzas y fe, que con gran ahínco me aferraba a él para que resolviera todos mis inconvenientes que pase.

### **A LA U.P.S.E.**

Por darme la oportunidad de culminar mis estudios de tercer nivel.

### **A LOS MAESTROS Y MAESTRAS:**

Que tuvieron el talento de desplegar todos sus conocimientos incondicionalmente y dándonos siempre ánimos de lucha para continuar nuestro sueño y el término de nuestra carrera.

Mi gratitud imperecedera a todos....

**Lidia del Perpetuo**

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
Portada	i
Contraportada	ii
Aprobación del tutor	iii
Autoría de tesis	iv
Tribunal de Grado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Índice de cuadros	xii
Índice de tablas	xiii
Índice de gráficos	xiv
Índice de figuras	xv
Resumen	xvi
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	
1.- Tema	4
1.2.- Planteamiento del Problema	4
1.2.1.- Contextualización	5
1.2.2.- Análisis Crítico	6
1.2.3.- Prognosis	7
1.2.4.- Formulación del problema	9
1.2.5.- Preguntas directrices	10
1.2.6.- Delimitación del objeto de la investigación	11
1.3.- Justificación	11
1.4.- Objetivos	13
1.4.1.- General	13
1.4.2.- Específicos	13
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1.- Investigaciones previas	14
2.2.- Fundamentación Filosófica	15
2.3.- Categorías Fundamentales	16
2.3.1.- Estudiantes del nivel inicial	20
2.3.2.- Edad Cronológica	21
2.3.3.- Características del niño en la etapa inicial	22
2.3.3.1. Ampliación del medio social	22
2.3.4. Desarrollo Cognoscitivo	22
2.3.5. Importancia de los juegos infantiles	23
2.3.6. Desventajas de la inadecuada utilización de la actividad lúdica	24

2.3.7. Importancia del juego en la Escuela	25
2.3.7.1. Socialización	26
2.3.7.2. Relevancia del juego para la socialización del niño en la etapa Inicial	27
2.3.7.3. Jugando también se aprende	28
2.3.8. Caracterización de los juegos didácticos	30
2.3.9. El juego didáctico	32
2.3.9.1. Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas	38
2.3.9.2. Características de los juegos didácticos	38
2.3.9.3. Fases de los juegos didácticos	39
2.3.9.4. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos	41
2.3.9.5. Significación metodológica de los juegos didácticos	43
2.3.9.6. Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos	44
2.3.9.7. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	45
2.3.9.8. Clasificación de los juegos didácticos	46
2.3.9.9. Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica	47
2.3.9.10. La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños	48
2.3.10. La influencia de las relaciones de amistad y adolescentes para el desarrollo de su personalidad	52
2.3.11. El juego: Un asunto para tomar en serio	53
2.3.12. Lúdica	56
2.3.12.1. ¿Por qué a través de la lúdica?	56
2.3.12.2. Ejemplos a cerca de los beneficios del juego	57
2.3.12.3. Tipo de juego	58
2.3.13. A la hora de realizar una actividad lúdica	63
2.3.14. Aspectos educativos	64
2.3.15. El derecho a jugar	65
2.3.16. Los derechos de los niños y las niñas	66
2.3.17. El papel del Centro Educativo	67
2.3.18. Orientaciones metodológicas	70
2.3.19. El papel de la familia	72
2.3.20. Consideraciones generales	73
2.3.21. Consideraciones Específicas	74
2.3.22. El desarrollo de la personalidad y la conducta	75
2.3.23. El método Montessori	78
2.3.23.1. Los principios básicos de la metodología Montessori	79
2.3.23.2. Algunas comparaciones del método Montessori con el tradicional	82
2.3.23.3. El aprendizaje infantil para María Montessori	82
2.3.23.4. La importancia de los materiales didácticos	84
2.3.23.5. Los maestros en el sistema Montessori	85
2.3.23.6. Los materiales sensoriales están agrupados por cada sentido	86
2.4. Fundamentación Legal	88

2.4.1. Constitución de la República del Ecuador: 2008	88
2.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural	93
2.4.3. Código de la Niñez y Adolescencia	94
2.5. Hipótesis	96
2.5. Señalamiento de variables	96

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque investigativo	97
3.2. Modalidad básica de la investigación	97
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	98
3.3.1. Por los Objetivos	99
3.3.2. Por el lugar	99
3.3.3. Por la naturaleza	99
3.3.4. Por la factibilidad de acción	100
3.4. Población y muestra	100
3.4.1. Población	100
3.4.2. Muestra	101
3.5. Operacionalización de las variables	104
3.6. Técnicas e instrumentos	106
3.6.1. Técnicas	106
3.6.1.1. La encuesta	106
3.6.1.2. La entrevista	107
3.6.1.3. La observación	108
3.7. Plan de recolección de la información	109
3.8. Plan de Procesamiento de la información	110
3.9. Análisis e interpretación de resultados	111
Resultados de la encuesta realizada a las educadoras comunitarias Y representantes legales	112
3.10. Conclusiones y recomendaciones	122
3.10.1. Conclusiones	122
3.10.2. Recomendaciones	123

### **CAPÍTULO IV: MARCO ADMINISTRATIVO**

4.1.- Recursos	125
4.1.1. Institucionales	125
4.1.2. Humanos	125
4.1.3. Materiales	125
4.1.4. Económicos	125

### **CAPÍTULO V: LA PROPUESTA**

5.1.- Datos informativos	127
5.2. Antecedentes de la propuesta	128
5.3. Justificación	129
5.4. Objetivos	132

5.4.1. Objetivo General	132
5.4.2. Objetivos Específicos	132
5.5. Fundamentaciones	133
5.5.1. Fundamentación Epistemológica	133
5.5.2. Fundamentación Psicológica	134
5.5.3. Fundamentación Pedagógica	134
5.5.4. Fundamentación Teórica	136
5.6. Metodología: (Plan de acción)	138
TALLERES DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO	139
Ejercicios para niños de 0 a 3 meses	141
Ejercicios para niños de 3 a 6 meses	143
Ejercicios para niños de 2 a 3 años	146
Cara con dedos	149
Mi granjita	151
Juego: Paseo en el tren	154
Ejercicios: Por el túnel	157
Ejercicios: La rayuela	160
El juego del trompo	162
Ejercicios: en el campo	165
5.7. Previsión de la evaluación	169
5.7.1. Beneficiarios	170
Bibliografía	171
ANEXO 1 Encuestas para educadoras y representantes legales del centro infantil del buen vivir manitas alegres	
ANEXO 3 Fotografías	

## ÍNDICE DE CUADROS

	<b>Páginas</b>
CUADRO N° 1 Filosofía Montessori Versus Filosofía Tradicional	87
CUADRO N° 2 Población	101
CUADRO N° 3 Muestra	102
CUADRO N° 4 Operacionalización de variables	104
CUADRO N° 5 Plan de recolección de la información	109
CUADRO N° 6 Plan de procesamiento de la información	110
CUADRO N° 7 Presupuesto	125
CUADRO N° 8 Metodología	138

## INDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 Experiencias sensoriales y actividades motoras	112
TABLA N° 2 Capacitación a educadoras parvularias de la estimulación sensorial	113
TABLA N° 3 Planificación de actividades pedagógicas	114
TABLA N° 4 `Participación de los representantes legales	115
TABLA N° 5 Estimulación sensorial y motriz	116
TABLA N° 6 Desarrollo Integral	117
TABLA N° 7 Diversidad de los niños	118
TABLA N° 8 Afecto y calidez de las educadoras	119
TABLA N° 9 Estándares de calidad	120
TABLA N° 10 Proceso Educativo	121

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	<b>Páginas</b>
GRÁFICO N° 1 María Montessori y los niños	79
GRÁFICO N° 2 El Aprendizaje Infantil	83
GRÁFICO N° 3 Experiencias sensoriales y actividades motoras	112
GRÁFICO N° 4 Capacitación a educadoras parvularias /estimulación sensorial	113
GRÁFICO N° 5 Planificación de actividades pedagógicas	114
GRÁFICO N° 6 Participación de los representantes legales	115
GRÁFICO N° 7 Estimulación sensorial y motriz	116
GRÁFICO N° 8 Desarrollo Integral	117
GRÁFICO N° 9 Diversidad de los niños	118
GRÁFICO N° 10 Afecto y calidez de las educadoras	129
GRÁFICO N° 11 Estándares de calidad	120
GRÁFICO N° 12 Proceso Educativo	121

## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Páginas</b>
FIGURA N° 1 Discriminar diversos sonidos	142
FIGURA N° 2 Una boquita	145
FIGURA N° 3 Ratoncitos	148
FIGURA N° 4 Cara con dedos	151
FIGURA N° 5 Como expresar y jugar	153
FIGURA N° 6 Paseo en el tren	156
FIGURA N° 7 Por el túnel	160
FIGURA N° 8 La rayuela	162
FIGURA N° 9 El juego del trompo	165
FIGURA N° 10 En el campo	168



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

“LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”

**Autora:** Lidia Del Perpetuo Reyes Granada

**Tutor:** MSc. Héctor Cárdenas Vallejo

**RESUMEN EJECUTIVO**

El problema objeto de investigación se presentó por las falencias detectadas en la utilización de recursos didácticos y pedagógicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, como es el caso de la Lúdica, reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas, La misma que debe adaptarse a todos los momentos y cambios del entorno del niño o la niña, para ello busca la flexibilidad cualitativa-cuantitativa, funcional y óptima que conlleva a la toma de decisiones. Se consideró además las teorías de **Froebel, Piaget y Vygotsky** centradas en la realización de juegos necesidad e intereses que desembocan en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Y que el desarrollo de los niños es posible mediante una educación cósmica. Las variables ambientales son independientes y los procesos educativos son dependientes. El modelo considera investigaciones previas, Teorías fundamentales, ampliación del medio social, principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos, la Lúdica y juegos de ejercicio. La modalidad de trabajo se fundamentó en un proyecto factible, por lo que su metodología se basó en el paradigma cuanti-cualitativo de carácter descriptivo. La población estuvo constituida por Autoridades, Docentes y Representantes legales. La Muestra se obtuvo por fórmula, dando un total de 49 encuestados. La propuesta correspondió impartir una educación que desarrolle el pensamiento lógico de los niños con la implementación de talleres de juegos infantiles de estimulación y recreación, además de políticas y reglas que permita a los actores delinear innovaciones y creatividad para alcanzar los estándares de la calidad educativa.

**DESCRIPTORES:** Actividades Lúdicas, Desarrollo del pensamiento, Educación.

## INTRODUCCIÓN

La familia tiene un papel fundamental en el proceso de enseñanza -aprendizaje de sus hijos e hijas, del apoyo que se les brinde depende el éxito que tengan en la escuela. En este sentido, los y las docentes tenemos claros que aquellos niños y niñas cuyos padres y madres de familia están pendientes en todo de sus actividades, de lo que hizo y dejó de hacer en la escuela, de apoyarlos en todo, generalmente son niños y niñas que su proceso enseñanza-aprendizaje es un éxito.

De la misma forma, se conoce que hay padres y madres de familias, que no son capaces de revisar el cuaderno de su hijo e hija, los envían sin lápices, hasta sin un cuaderno; como Docentes, hay que conocer el “mundo” que rodea a los/las estudiantes y que a veces se entiende que es la situación económica la que golpea cada núcleo familiar, pero también se ve que tienen para comprar “otras cosas”, y solo se limitan a decir: no tengo maestra/maestros.

Así también, existen aquellos padres y madres de familias preocupados(as) que no tienen medios económicos suficientes, pero buscan resolver y apoyar a sus hijos e hijas. Se hace referencia a estas actitudes de los padres/madres de familias y representantes porque es necesario resaltarlos. El Centro infantil está consciente que hay diversidad de problemas, características, culturas, por ello se debe en base a ese diagnóstico tomar las medidas pertinentes para integrarlos al Centro infantil, y que sean parte de la educación de sus hijos e hijas, y de esta manera apoyar el

proceso que se inicia en la escuela, sea continuado en casa, con esto se ganará elevar la autoestima, confianza y responsabilidad de cada estudiante.

Es así que, en el Centro infantil del buen vivir “Manitas Alegres” de la comunidad de San Pedro Parroquia Manglaralto del Cantón Santa Elena, ubicado en la Provincia del mismo nombre, se llevó a cabo un diagnóstico para detectar las deficiencias en el desarrollo de de integración en los padres, madres de familias y representantes al momento de realizar actividades que le son asignados a los y las estudiantes para el hogar, de esta manera aplicar el Programa de Orientación para padres y representantes Legales, con la finalidad de elevar el autoestima de los y las estudiantes y que su proceso de aprendizaje sea un éxito.

Para lograr tal propósito, esta investigación estuvo conformada por los siguientes aspectos:

**Capítulo I:**Se plantea el problema, así mismo se establecen los objetivos que persiguen la investigación, igualmente se hace mención de la justificación e importancia del cual fue objeto este estudio.

**Capítulo II:**Lo constituye el Marco Teórico este se basa en la investigación documental, indicando los antecedentes de las investigaciones y así como también las bases teóricas y demás soportes que avalan este proceso investigativo.

**Capítulo III:** Se refiere al Marco Metodológico, conformado por la naturaleza de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas de instrumentos de recolección de datos, procesamiento de datos, técnicas de análisis y validación del instrumento. Además del análisis e interpretación de los resultados derivados de la aplicación del instrumento, en el mismo se presenta la data en cuadro estadístico y su respectivo análisis de manera de facilitar la comprensión de ésta.

**Capítulo IV:** Está conformado por el marco administrativo, donde se detalla lo concerniente a los recursos que se emplearon en la realización de este proyecto educativo.

**Capítulo V:** Aquí se presenta la propuesta, la misma que brinda una alternativa de solución a la problemática existente en el Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” motivo de estudio.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

“LOS JUEGOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MANITAS ALEGRES” DE LA COMUNIDAD DE SAN PEDRO PARROQUIA MANGLARALTO. PROVINCIA DE SANTA ELENA. DURANTE EL AÑO 2011”

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Todo comienza por la necesidad. Como categoría filosófica, ella surge de la esencia, de la naturaleza interna de todo fenómeno en desarrollo, cual condición universal de la existencia. En el caso de los seres vivos se manifiesta a través de dos formas concretas e intrínsecamente relacionadas entre sí: la necesidad de subsistencia y la necesidad de desarrollo.

La primera rige principalmente la acción de los organismos individuales en su lucha por la supervivencia. La segunda rige, sobre todo, la acción de los organismos en función de la preservación de su especie.

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia.

Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana.

### **1.2.1. Contextualización**

En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los y las participantes hacia una dimensión espaciotemporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

El acto lúdico es, por definición, un acto de recreación en tanto resulta la concreción de ese vital impulso antropológico destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, lo que equivale a decir en pleno ejercicio de su libertad.

### **1.2.2. Análisis Crítico**

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece a lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

Esto es el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que debe salir adelante frente a cualquier situación, el

fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

### **1.2.3. Prognosis**

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. La recreación es participación, el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido.

Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

## **Causas del Problema y Consecuencia**

### **Causas**

Entre las principales causas que se generan en la problemática existente, se mencionan las siguientes:

- Docentes no se adaptan al medio donde desempeñan su labor, produciéndose vacíos en el desarrollo de las actividades escolares.
- No se aprovecha adecuadamente las actividades de la recreación del niño y la niña por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontánea elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes
- Técnicas inadecuadas dentro del entorno educativo, donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás.
- Proceso inadecuado de estimulación al desarrollo del pensamiento de los niños y niñas, producto de las escasas actividades lúdicas que se aplican dentro y fuera del aula de clases.

### **Consecuencia**

Los indicadores señalados producen las siguientes consecuencias:

- Proceso de enseñanza aprendizaje incoherente, debido a la falta de planificación, y a un adecuado ambiente de trabajo

- Limitación de las actividades lúdicas, lo que impide el desarrollo de las destrezas motrices, lúdicas y creatividad del niño y la niña.
- Escasos conocimientos de los niños en actividades de recreación electiva y participativa para que resulte alternativa lúdica es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes.
- Proceso inadecuado de estimulación al desarrollo del pensamiento de los niño y niñas, producto de las escasas actividades lúdicas que se aplican dentro y fuera del aula de clases.
- Inadecuada práctica de juegos instructivos que respondan al sistema de valores que la sociedad necesita promover principalmente entre niños y niñas, adolescentes y jóvenes, constituye un importantísimo propósito dentro de la recreación física.

#### **1.2.4. Formulación del problema:**

¿Qué importancia tiene la actividad Lúdica, para el proceso de socialización de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Al implementarse las actividades lúdicas para el proceso de socialización de los niños y niñas, contribuirá a que los y las docentes puedan realizar mejor su trabajo dentro del aula de clase. Es así como en manos de los educadores está la especial tarea de formar integralmente a los niño/a y jóvenes forjando en ellos/as un pensamiento constructor con alta dosis de creatividad crítico y transformador

frente a los fenómenos del mundo; y es con ayuda de este proyecto a partir de actividades lúdicas como nos proponemos crear espacios que contribuyan a incentivar los procesos cognoscitivos del y la estudiante.

Propiciar la disonancia cognoscitiva; reflexionar; desarrollar la imaginación, la fantasía, la inquietud por preguntar; el establecer relaciones; reconocer problemas del medio y dar alternativas tomando como base la conquista de la creatividad (pensamiento divergente) y, en general, capacitar a la o él estudiante para que desarrolle capacidades que le permitan enfrentar satisfactoriamente los retos y exigencias del medio circundante.

#### **1.2.5. Preguntas directrices de la investigación**

- ¿Qué es la actividad lúdica?
- ¿Cuáles son las características de las actividades lúdicas existentes?
- ¿Cuál es el comportamiento de un niño y una niña que no practica las actividades lúdicas en el aula de clases y fuera de ellas?
- ¿Qué expresa la Constitución de la República del Ecuador del 2008, en cuanto al incumplimiento de los deberes y derechos de los niños/aS?
- ¿En qué medida ayudará el desarrollo de las actividades lúdicas para elevar la autoestima de los y las estudiantes?
- ¿La autoestima ayuda a los y las estudiantes a ser mejores dentro del aula de clases?

### **1.2.6. Delimitación del objeto de la investigación.**

**CAMPO:** Nivel Inicial.

**ÁREA:** Pedagógica lúdica

**ASPECTO:** Psicosocial - Actividades lúdicas

**TEMA:** Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la comunidad de San Pedro parroquia Manglaralto del Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

A través de esta investigación se pretende demostrar la importancia de la actividad Lúdica como estrategia metodológica dentro del proceso de socialización del niño y niña en edad inicial.

Es evidente que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo Lúdico como fuente de realización personal. Por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que es importante demostrar la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño y niña.

La planificación instruccional de actividades Lúdicas generará un aprendizaje social a través del cual, el niño y la niña comparte; sigue reglas, respeta turnos, crea su propia disciplina.

Hay varias teorías psicológicas y pedagógicas que hablan de lo que es el juego y de lo importante que es para el desarrollo normal de los niños y las niñas.

Se tiene que tener en cuenta que el jugar es para todo niño y toda niña una actividad “seria”, que vivencia un “como si”, o sea, el juego es ficción pero si bien se sabe que no es la realidad, se la representa y se la vive como si fuera tal; por ejemplo cuando juega a la mamá o a la maestra. Al asumir diferentes roles, (doctor, maestra, hijo) se produce un aprendizaje social.

Muchos psicólogos consideran al juego como liberador de tensiones, afectos y energía. Para los psicoanalistas, el juego le sirve al niño y la niña para transformar las situaciones no placenteras, en situaciones placenteras.

Como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorar.

Lo deberían utilizar los/las docentes de todos los niveles educativos (inicial, escolar y secundaria), pues al ser una actividad específica del niño y niña o joven, es útil para el aprendizaje sistemático.

El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad.

#### **1.4. OBJETIVOS:**

##### **1.4.1. Objetivo General.**

- Determinar la importancia de las actividades Lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño/a en el Centro Infantil “Manitas Alegres” de la Comunidad de San Pedro.

##### **1.4.2. Objetivos Específicos.**

- Diagnosticar la utilización de la actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización en el Centro Infantil “Manitas Alegres”.
- Describir las ventajas y/o desventajas de la actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización.
- Elaborar estrategias de orientación para padres, madres de familias y representantes que permitan la interrelación de la trilogía educativa (docentes, padres y estudiantes)

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS**

En la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, no existe un estudio, tesis o proyecto de tesis de grado, que analice la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la comunidad de San Pedro parroquia Manglaralto del Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño y la niña.

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores, donde se exponen lo siguiente: El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño y la niña, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

Se considera a la Filosofía como la búsqueda a nuestras inquietudes, interrogantes y respuestas a los permanentes problemas de la humanidad, debido al cambiante mundo en que se vive. Bajo este contexto, la Filosofía pone el centro de su preocupación en la libertad del ser humano, la bondad, el derecho a enseñar la responsabilidad. En coincidencia con esto se cuestiona el derecho que puede tener un adulto a enseñar a un niño o niña, siendo que por la deformación que el contacto social le ha impuesto es un ser mucho más imperfecto que un infante.

León Tolstoi al hablar de la educación dice "El Maestro no debe interferir en la actividad del estudiante, porque frena sus impulsos naturales de búsqueda o los deforma por la sola razón de ser adulto".

La Sociología, es una ciencia que estudia las sociedades y los grupos humanos y sociales, la organización, modo en que evolucionan, su conservación y las relaciones que mantienen unos con otros. La Sociología de carácter científico; analiza los hechos sociales de manera medible, se refieren al estudio estricto de la realidad.

“El contexto sociocultural determina la formación, la construcción de la personalidad y el desarrollo de sus funciones mentales, percepción, memoria, pensamiento”<sup>1</sup>.

Este proceso es de suma importancia en la teoría educativa, el organizar las actividades de socialización de los niños y niñas. En los procesos de construcción de los aprendizajes, intervienen los tipos de textualizaciones que constituye parte de la fundamentación sociológica; la contextualización en la construcción del conocimiento y en los procesos de interacción social.

La fundamentación Sociológica del constructivismo, la formula Lev Vigostky, a través de su pensamiento que se ubica en un marco sociocultural e histórico, del mismo que se tienen claros referentes que terminan o sirven de base para el desarrollo de la consciencia y la personalidad del o la estudiante.

El contexto socio – histórico en el que se desenvuelve el sujeto, determina la formación, construcción de la personalidad y por tanto el desarrollo de sus funciones mentales.

### **2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES**

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

---

<sup>1</sup> CASTELLANO Cabrera Roxanne Psicología. Selección de textos. Compiladora. Editorial Félix y Varela. La Habana 2003.

### **Friedrich Froebel y la concepción de la etapa inicial:**

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño y la niña, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño y al niña, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre y la mujer en su primera edad. Considerando que por medio de este, el niño y la niña lograban exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Fröebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

### **Jean Piaget:**

La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, “lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida

en que se ejercita, cada actividad mental; tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material”.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños y las niñas, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por si misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños y las niñas, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se

forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños y las niñas ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean.

La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos. Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño y la niña, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad. En otro orden de ideas Enríquez (1996) establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos.

En otras palabras, el desarrollo de los niños/as es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, madres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños y las niñas van construyendo continuamente su modelo de vida para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir

asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan.

De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros(as)

### **2.3.1. Estudiantes del Nivel Inicial**

En los niños y las niñas los cambios son notables, desde el recién nacido, débil y desasistido cuando inaugura el mundo, hasta el niño y la niña que se aprestan a ingresar en la escuela. En esta etapa, se observa seguridad y cierta destreza en el manejo de su cuerpo y manos, habilidades para iniciar algunas tareas de creación elemental como el dibujo, muestra de los importantes progresos motrices, intelectuales y comunicativos que ha alcanzado, emplea el sistema lingüístico propio de su edad y hay control de esfínteres.

Comprende un periodo de vida, cuyo criterio externo de diferenciación es la inmadurez del niño y la niña para ingresar a las actividades sistemáticas de la escolaridad. En este orden de ideas Zazzo (citado por Universidad Experimental 1989) señala que **“el inicio de la edad escolar inicial se produce con el control**

**de esfínteres y para el final de esta etapa se da la aparición de nuevas actividades intelectuales que coinciden con la escolaridad”<sup>2</sup>.**

### **2.3.2. Edad Cronológica**

Se inicia a los tres años, hasta los seis: la acompaña la adquisición de ciertas normas sociales; se destaca por su valor individual y social, el control de los esfínteres vesical y anal, y desde el punto de vista afectivo, la superación por parte del niño y la niña de la separación de la madre, naciendo así el proceso de socialización. Concluye a la edad de seis años, cuando hacen su aparición los primeros hábitos de trabajo en el niño y la niña, la posibilidad de actuar en grupo con predominio de conductas de cooperación y el desarrollo de actividades intelectuales específicas.

La educación preescolar está destinada a los niños y las niñas en la etapa previa a la educación básica y constituye la fase preoperatoria para este nivel, con el cual se debe integrar. Atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, ajuste social, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza, favoreciendo su desarrollo integral.

---

<sup>2</sup>Zazzo (citado por Universidad Experimental 1989)

### **2.3.3. Características del Niño en la etapa inicial.**

Las características más resaltantes del niño y la niña en la etapa inicial son:

- Crecimiento Físico:
- El crecimiento estatural del niño y la niña se hace regular durante toda la edad preescolar.
  
- Desarrollo Psicomotor:
- Logra dominios de la integración perceptiva motriz, coordinación óculomanual, y el dominio del espacio.

#### **2.3.3.1. Ampliación del Medio Social:**

Accede al descubrimiento de un medio social más amplio, el maestro y la maestra, los/as compañeros(as) con quienes comparte juegos y espacios, formalizando las primeras amistades.

#### **2.3.4. Desarrollo Cognoscitivo:**

Alcanza una de sus conquistas más impresionantes: la representación. Descubre que un objeto puede ser sustituido por un símbolo que lo representa. Dos rasgos

son particularmente propios de esta edad; el sincretismo y el egocentrismo. El primero alude a la dificultad de poder tener una representación de conjunto de la realidad, en la cual las relaciones entre los objetos, entre las partes de un todo, guarden la correspondiente exactitud.

El segundo se refiere al carácter egocéntrico del pensamiento infantil: la imposibilidad de ubicar en el punto de vista del otro, la única perspectiva que acepta es la suya.

### **2.3.5. Importancia de los Juegos Infantiles**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño y la niña, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño(a), y es tan seria para él y ella, como lo son las actividades para los adultos.

ChatenJ. (2006), (citado por Domínguez 1970). Comenta, que **“no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego”**<sup>3</sup>. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño y la

---

<sup>3</sup>Chaten J. (2006), (citado por Domínguez 1970), pág. 33

niños desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más.

Entonces, mientras más oportunidades tengan los niños y las niñas para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial. El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños y las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

#### **2.3.6. Desventajas de la inadecuada utilización de la actividad lúdica**

Al no jugar, el niño y la niña pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño y niña que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar. En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño o niña. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como ésta, el adulto, bien sea el docente o el padre, madre del niño o niña, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

### **2.3.7. Importancia del Juego en la Escuela**

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy la investigación psicoevolutiva ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el nivel inicial, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el o la docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño y la niña desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integra

Esta área está diseñada para facilitar a los niños y las niñas experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño y la niña experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

#### **2.3.7.1.Socialización**

El proceso mediante el cual los niños y las niñas aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama

socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos.

Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

### **2.3.7.2.Relevancia del juego para la socialización del niño y la niña en la etapa inicial**

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño y la niña. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social.

Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños y las niñas aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

### **2.3.7.3. Jugando también se aprende**

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

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

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el/la profesor(a) y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los y las estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para

los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El o la estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

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

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos

solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

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

#### **2.3.8. Caracterización de los juegos didácticos:**

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los

niños, niñas y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

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

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad

lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

### **2.3.9. El juego didáctico**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los y las estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los y las estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y la mujer en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad

creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el aspecto volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

**“En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda”<sup>4</sup>.** Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

---

<sup>4</sup>MILLES, V. (2000) en su libro ‘ sociología educativa’ pág. 76

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre y la mujer de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

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 y la estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el educando(a) 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 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 educando(a).
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, sicofisiológicas y psicológicas. Este

último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del educando(a) así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del educando(a).

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores y las profesoras para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad. 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 y las estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor y la profesora en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador(a), llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante y la estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores y las profesoras como los/as 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 y la estudiante en el aprendizaje.

#### **2.3.9.1.Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:**

- Enseñar a los/as 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/as 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/as estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

#### **2.3.9.2.Características de los juegos didácticos:**

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.

- Crean en los/as 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/as estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor y la profesora, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.3.9.3.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/as estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

**c) Culminación:**

El juego culmina cuando un jugador(a) o grupo de jugadores(as) 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 profesores y las profesoras que se dedican a esta tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los/as estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los/as 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.

#### **2.3.9.4.Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:**

##### **– La participación:**

Es el principio básico de los juegos infantiles que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador(a), en este caso el/la 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 día se demanda. La participación del y la estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

##### **– 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.

– **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/as 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.

– **El desempeño de roles:**

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

– **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.

### **2.3.9.5. 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.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los/as estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante 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.

#### **2.3.9.6.Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:**

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del y la estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los/as 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/as participantes.
- Antes de la utilización del juego, los/as 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 y las profesoras.

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 se puede incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los/as estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

#### **2.3.9.7. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:**

- Garantizan en el y la estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los/as 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(as), así como el autocontrol colectivo de los/as 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/as estudiantes y el, la profesor(a) tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

#### **2.3.9.8. Clasificación de los juegos didácticos:**

Han sido escasos, y podría 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 consideran las clases de juegos:

1. Juegos para el desarrollo de habilidades.
2. Juegos para la consolidación de conocimientos o razonamiento.

3. 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/as estudiantes.

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

#### **2.3.9.9.Procedimiento metodológico para la utilización de una técnica**

1. Motivación inicial.
2. Ejecución:
  - Técnicas Auditivas: ¿Qué escuchamos?
  - Técnicas Visuales: ¿Qué vemos?

- Técnicas Gráficas: ¿Qué leemos o apreciamos?
  - Técnicas Vocales: ¿Qué decimos?
  - Técnicas Vivenciales: ¿Qué sentimos?
3. Reforzamiento:
- ¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?
4. Vinculación con la vida:
- ¿Qué relación tiene esto con la realidad?
  - ¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?
5. Sistematización y Generalización:
- ¿Qué conclusión podemos sacar?
  - ¿Cómo resumimos lo discutido?
  - ¿Qué aprendimos?

#### **2.3.9.10. La influencia del juego en el desarrollo psicológico de los niños(as):**

El juego ha significado para el hombre y la mujer una estrategia de socialización, por ello se puede decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños(as) 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(as) generalmente estudiantes y cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Valdría la pena preguntarse: ¿es imprescindible diseñar un juego para contribuir al desarrollo de un niño más identificado con sus valores históricos y patrios?

¿Es necesario crear una metodología que responda a la implementación de acciones concretas para potenciar los juegos infantiles que determinen el desarrollo de las relaciones interpersonales y de amistad en los niños(as)?

Se podría partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño(a), en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el teatro, la narrativa oral y la investigación.

En el caso de los niños(as) de edad escolar, la actividad lúdica se amplía y complejiza y continúa con el desarrollo del juego de roles, aunque cambia en relación a la duración del mismo, los temas que aborda y los contenidos de éste. Aparece, además en esta etapa, el juego de reglas.

El juego de roles cambia en cuanto a su duración, ya que los niños(as) pueden permanecer jugando durante mucho tiempo, o por el contrario, no invertir mucho

tiempo en el juego o simplemente no jugar, aún cuando no tengan ninguna otra ocupación ni actividad que realizar.

Por otra parte, los temas que se incluyen en el juego de roles del escolar resultan más variados y trascienden la experiencia directa del niño(a), lo cual no ocurría en la etapa anterior. A los representantes del sexo masculino, les gusta representar profesiones heroicas como aviador, policía o bombero; mientras que a las mujeres otras profesiones como doctora, maestra, etc.

En relación con el contenido del juego de roles, el escolar va a representar no sólo cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido sus propias cualidades, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del escolar.

Por su parte, el juego de reglas surge y comienza a desarrollarse en esta etapa. Dentro de estos juegos se incluyen todos aquellos en los cuales el escolar tiene que seguir determinadas normas para el desarrollo del mismo, siendo algunos ejemplos el juego de bolas, las damas, parques y las escondidas. Estos juegos son practicados por el niño y la niña con sistematicidad, constituyendo un factor que influye en su desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño y la niña a determinadas normas.

En la edad escolar, la regla es considerada como sagrada e intangible, de origen adulto y esencia externa, y toda modificación constituye una trasgresión. Este respeto unilateral va disminuyendo a finales de la etapa. Por otra parte las relaciones infantiles suponen interacción y coordinación de los intereses mutuos, en las que el niño y la niña adquiere pautas de comportamiento social a través de la actividad lúdica.

En esta etapa escolar durante el juego, el niño(a) entra en contacto natural con los demás niños(as) y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el niño, niña van pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Pues como expresó Vigostky la zona de desarrollo próximo permite el incremento de la asimilación de los contenidos impartidos en los sistemas educativos y la inserción al medio social en sus múltiples alternativas del desempeño generacional y las relaciones interpersonales. Por lo que el juego potencia las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

### **2.3.10. La influencia de las relaciones de amistad en niños(as) y adolescentes para el desarrollo de su personalidad:**

“Se espera que el individuo alcance el status primario, que asuma una independencia que le permita expresarse personalmente y dirigirse hacia roles y metas de acuerdo con sus habilidades y posibilidades ambientales”<sup>5</sup>.

En el caso de los niños(as) de edad inicial la amistad se define por la cooperación y ayuda recíprocas ya que los amigos se perciben como personas que se ayudan una a otras para lograr objetivos comunes. El avance de la capacidad de "descentración" (entiéndase: ponerse en el punto de vista de los otros) concede al niño la posibilidad de analizar, comprender y apreciar no sólo las conductas manifiestas de los otros, sino también las intenciones, los sentimientos y los motivos que los mueven, y comprender que pueden ser distintos a los suyos.

Esta descentración cognitiva permite al niño y la niña entender las relaciones, basándolas en la reciprocidad: yo evalúo el comportamiento de mis amigos(as) conmigo, pero ellos(as) también evalúan cómo me comporto con ellos(as). “La posibilidad cognitiva de realizar evaluaciones recíprocas confiere un nuevo carácter a las relaciones de amistad: se empieza a considerar que la confianza mutua y la ayuda recíproca son los pilares para el mantenimiento de la amistad”<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>Zabala Carlos, (2001), Desarrollo de la personalidad de los niños dentro del proceso educativo.

<sup>6</sup> CUEVAS JIMÉNEZ Adrián, el rendimiento escolar, UNAM México, campus psicología proyecto de aprendizaje humano.

A estas edades, los niños(as) que más amigos(as) tienen son aquellos que más ayudan, aprueban a los otros, prestan atención y cariño a sus compañeros(as) y acceden con gusto a sus peticiones, mientras que los más rechazados son los que se niegan a colaborar, ignoran a los demás o los ridiculizan, acusan y amenazan.

La relación con los otros(as) es más sincera, y no se busca como un medio de referencia para conocerse a sí mismo, sino con un verdadero interés por su valor personal, incluyendo la ayuda y sacrificio si lo necesita.

### **2.3.11. EL JUEGO: Un asunto para tomar en serio**

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplía los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. En algunos casos los padres y madres de familia no reconocen éste como una oportunidad para generar mejores condiciones la interior del hogar.

El aprendizaje de los padres y madres de familia se convierte entonces en una prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan que son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y que a través de éste los menores están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, introyectando normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de

futuro que señalarán su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes que los que actualmente tienen.

Pero el juego no sólo es importante para el niño y la niña; muchos adultos que logran integrar en forma creativa y lúdica su mundo laboral y social, encuentran gran placer y satisfacción en sus actividades, realizando un juego continuo que nunca deja de ser parte de su personalidad. Muchos de los grandes científicos, artistas, creativos y empresarios tienen en común su gran capacidad para la actividad lúdica simbólica, último paso en la evolución del juego, lo que les permite innovar, crear y representar situaciones hipotéticas que ensayan y transforman en realidades a partir de la lúdica.

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan: Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad.

Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social.

Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño y la niña como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible.

Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si por el contrario la cultura surge de la actividad de juego: «la cultura brota del juego - como juego- y allí se desarrolla»; además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social.

Los autores reseñados nos muestran la importancia que la lúdica y el juego tienen para el ser humano en todas las etapas de vida, pero en especial dentro de la infancia. Igualmente cómo es en sí mismo un potenciador de desarrollo, aprendizaje y transformador de experiencias y creencias.

### **2.3.12. LÚDICA**

Lúdica puede considerarse como el conjunto de las diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, propias de una región, un grupo o una sociedad. La lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano entre las que se pueden mencionar: el goce, la estética, el juego, la fantasía, la vida y la muerte, las cuales permiten asumir un lugar e identidad, además de un modo de ser particular.

#### **2.3.12.1. ¿Por qué a través de la lúdica?**

La lúdica puede ser concebida como la forma natural de incorporar a los niños y niñas en el medio que los rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. (todo ello hace referencia a la socialización como el proceso de inducción amplio y coherente de los seres humanos en el grupo social que les tocó en suerte en el momento de nacer, que le permite aprehender y construir la realidad a partir de los parámetros de su grupo de referencia, y posteriormente ampliar su marco de

referencia y cosmovisión a través de su vinculación en otros grupos, subculturas y culturas diferentes a la suya). Por lo que la lúdica es parte fundamental de este proceso, (de socialización) en lugar de “forma natural” porque todo esto es simbólico y por tanto humano.

### **2.3.12.2. Ejemplos a cerca de los beneficios del juego**

Para la Corporación Día del Niño y la niña, a partir de su experiencia en la asesoría técnica y operativa del Plan de la Celebración del Día de la Niñez y la Recreación, desde el año 1999 y el programa Ludotecas NAVES desde el año 2000, el juego desarrollado de una manera adecuada genera beneficios en diferentes etapas del desarrollo humano, que en términos generales son:

- Desarrolla la creatividad
- Es indispensable para la socialización del niño o niña
- Desarrolla y favorece la comunicación
- Genera reflexión
- Colabora con la solución de problemas
- Favorece el aprendizaje
- Permite el descubrimiento del cuerpo
- Desarrolla el pensamiento creativo
- Desarrolla la psicomotricidad
- Desarrolla el vocabulario

- Media la realidad
- Posibilita el desarrollo moral
- Desarrolla destrezas mentales
- Desarrolla destrezas físicas
- Produce confianza en sí mismo y en sus capacidades
- Permite el intercambio generacional
- Propicia la horizontalidad de las relaciones
- Desarrolla la imaginación

### **2.3.12.3. Tipo de juego**

#### **a. Juegos de Ejercicio**

Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos.

Por ejemplo: morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, sonajeros, juegos de manipulación, móviles de cuna, andadores, triciclos, arrastres, vehículos a batería, saltadores, globos, pelotas, bicicleta, monopatín, patines, jugar a la pelota, con yoyos, con trompos, entre otros

- Desarrollo de los sentidos.
- Favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos.
- Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio.
- Suelen fomentar la auto superación, pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

#### **b. Juegos de Ensamblaje o Armado**

Consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas. Este juego se desarrolla cuando un niño o niña se fija una meta, la deconstruir y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue.

Por ejemplo: los puzzles y rompecabezas, los mecanos, las maquetas para construir y todos aquellos juegos en los que la actividad se centre de una forma u otra en apilar, encajar o unir piezas con vistas a conseguir resultados.

- Contribuyen a aumentar y afianzar la coordinación ojo mano.
- La diferenciación de formas y colores.

- Favorece al desarrollo del razonamiento, organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia.
- Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.

### **c. Juegos Simbólicos**

Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde el niño o niña atribuye toda clase de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros, gerentes, periodistas, pintores.

Por ejemplo: los vehículos, las muñecas, los talleres mecánicos, los juegos de médicos, profesores, los superhéroes, las naves espaciales, los tocadores, los disfraces y todos aquellos juegos que de una forma u otra reproduzcan el mundo de los adultos

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje porque los niños y niñas verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.

- Favorecen también la imaginación y la creatividad.

#### **d. Juegos de Reglas**

e. Por ejemplo: juegos de mesa o de tablero, pero también hay otros juegos de reglas con los que se juega en otras situaciones, como por ejemplo el golf, los juegos de puntería, los futbolines, canastas.

- Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Por otra parte, según estudios realizados, jugando con las niñas y niños pequeños de una manera efectiva y divertida se logra desarrollar: Habilidades de lenguaje: cuando juegan juegos de palabras, cantan canciones, y recitan rimas infantiles.

- **Habilidades de pensamiento:** cuando construyen una torre de bloques, siguen las instrucciones de algún juego, o adivinan cómo armar las piezas de un rompecabezas.
- **Habilidades de motricidad fina:** cuando ensartan cuentas, hacen figuras de arcilla y cortan con tijeras.
- **Habilidades de motricidad gruesa:** cuando juegan con una pelota, patinan y corren carreras de relevos.
- **Habilidades creativas:** cuando se imaginan cuentos, presentan un espectáculo de títeres, y se atavían con ropa de juego.
- **Habilidades sociales:** cuando forman los equipos para juegos de pelota, discuten las reglas de un juego de naipes, y deciden quién realizará cuál papel en un juego dramático.

De igual manera, el juego también es beneficioso para la salud mental y física de los mayores, según La Guía del Jugete, sobresalen:

- Disminuye los sentimientos de soledad
- Mejora el estado de ánimo y la motivación interna
- Aumenta la auto eficacia social percibida
- Facilita la adaptación a la jubilación
- Amplía los niveles de satisfacción vital
- Mejora las habilidades comunicativas
- Potencia la percepción sensorial

- Ejercita las habilidades cognitivas
- Incrementa los niveles de autoestima
- Mejora el mantenimiento de hábitos saludables
- Facilita la adaptación al entorno.

### **2.3.13. A la hora de realizar una actividad lúdica**

Algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los y las participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Hora del día y condición climática
- Improvisación
- Involucrar a todos los y las participantes
- Preferiblemente al aire libre
- Seguridad de los y las participantes
- Diferencias de los y las participantes

#### **2.3.14. Aspectos educativos**

Igualmente, se deben tener en cuenta algunos elementos que aseguran el éxito de una actividad lúdica, como por ejemplo:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Organización impecable
- Ingenio
- Mediación – arbitraje
- Señales claras y sencillas
- Utilizar variantes
- Utilizar variantes
- Número de participantes
- Condiciones de espacio y tiempo

- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas

### **2.3.15. El derecho a jugar**

El juego es reconocido como parte fundamental del desarrollo integral de los niños y las niñas, por lo cual: “Los Estados reconocen el derecho de la niñez al descanso y la diversión, a jugar y realizar actividades recreativas apropiadas para la edad, y a participar libremente en la vida artística y cultural”.

Los niños y niñas no solo tienen derecho a jugar, sino que los Estados deben “proveer oportunidades para el desarrollo de actividades culturales, artísticas y recreativas.

Como parte de su compromiso de propiciar una vida sana y proporcionar una educación de calidad, en del Período Extraordinario de Sesiones de las Naciones Unidas sobre la Infancia, en mayo del 2002, los líderes mundiales se comprometieron entre otras cosas a:

- “Promover la salud física, mental y emocional de los niños(as), incluidos los adolescentes, por medio del juego, los deportes, actividades de esparcimiento y la expresión artística y cultural.”
- “Proporcionar instalaciones y oportunidades de acceso a actividades deportivas y de recreación en las escuelas y comunidades”.
- Un mundo mejor para los niños y las niñas “La educación física y la práctica de los deportes son un derecho fundamental de todo el mundo.

La lúdica y el juego como derechos fundamentales de la infancia, que potencian el desarrollo de múltiples habilidades, valores y competencias para la vida, son elementos fundamentales para garantizar el acceso de los menores a otros derechos como el afecto, la educación y la identidad.

### **2.3.16. Los Derechos de los niños y las niñas**

Los derechos de los niños y las niñas se encuentran enmarcados en la Convención Universal de los Derechos de los Niños y Niñas, es un acuerdo formulado por las Naciones Unidas en el año 1959 que establece los derechos que tienen todos los niños y las niñas y define las normas básicas para su bienestar y desarrollo, además de dejar abierto el espacio para la formulación de deberes correspondientes.

Es el primer código universal de los derechos de los niños y niñas e implica obligatoriedad para los países que lo acogen; contiene 54 artículos y reúne en un sólo tratado todos los asuntos pertinentes a los derechos de la infancia. Los países que ratifican la Convención en el año 1989 (y que por consiguiente, se convierten en Estados partes de la misma) aceptan comprometerse legalmente a aplicar y cumplir en sus territorios sus estipulaciones e informar regularmente a un Comité de los Derechos del Niño sobre su cumplimiento y avances.

Los derechos de los niños y niñas consignados en la Convención han sido categorizados por un acuerdo tácito de las diferentes organizaciones, internacionales y nacionales en cuatro grandes grupos temáticos que son:

- a. Derechos a la Vida y Supervivencia,
- b. Derechos al Desarrollo,
- c. Derechos a la Protección y
- d. Derechos a la Participación.

### **2.3.17. El Papel del Centro Educativo**

Los centros educativos constituyen contextos singulares y complejos en relación con el uso de la estimulación sensorial, puesto que en ellos se utiliza como instrumento de socialización y como herramienta mediadora en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Por esta razón es deseable poner en marcha, desde el

inicio de la educación infantil, programas de detección de dificultades en la asimilación de las habilidades de desarrollo sensorial y motriz que hagan posible la intervención temprana en todos los niños(as) que la necesiten.

Cabe destacar el papel relevante del profesorado que incide directamente en el proceso formativo del niño(a) porque desarrolla una función de mediación en el proceso de aprendizaje y contribuye a la normalización de la vida escolar mediante el ajuste de la respuesta educativa.

Como agente educativo, no sólo ha de centrarse en el plano formativo, sino que, además ha de favorecer el desarrollo integral del niño(a) y propiciar su integración, tanto en el centro y en el aula, como en su entorno social. Se debe tener presente que no todos los entornos, tanto familiares como sociales, ofrecen las mismas oportunidades para el aprendizaje. Algunos ofrecen menos y más pobres experiencias.

A menudo se afirma que los niños(as) que provienen de clases sociales más desfavorecidas presentan ciertas limitaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje que, a su vez, provocan un mayor riesgo de fracaso escolar. Berstein introdujo los conceptos de "restringido" y "elaborado" para referirse a dos estilos o maneras de aprender, que él encontró relacionados con dos ambientes o contextos socio-culturales.

El lenguaje restringido (publico) correspondería a las clases socioculturales bajas y el elaborado (formal) a la alta.

En la actualidad se afirma que existen dos códigos que se diferencian en los usos que se hacen de ellos (el elaborado se utiliza en contextos socio-culturales altos, mientras que el restringido se utiliza en ambientes familiares y contextos socio-culturales bajos).

Para afianzar el proceso educativo, los Centros educativos deben:

- El centro educativo debe garantizar las condiciones que favorezcan la estimulación sensorial, motriz, lingüística y la interacción social.
- La respuesta educativa debe partir desde el propio equipo educativo que atiende al niño y la niña.
- Los equipos de orientación y los departamentos de orientación deben apoyar esta función, pero nunca sustituirla.
- Deben desarrollarse programas de estimulación, desarrollo, habilidades, tanto de prevención como de estimulación.
- La organización del centro educativo debe garantizar la coordinación entre las Madres Comunitarias, el profesorado de apoyo, y el resto del equipo educativo, para que todos trabajen en una misma línea y con los mismos planteamientos.

### **2.3.18. Orientaciones Metodológicas**

Antes de entrar en orientaciones metodológicas concretas, se considera de especial interés hacer mención a la necesidad de coordinación entre los distintos profesionales que intervienen con el niño y la niña. Es necesario delimitar el papel de cada profesional: tutor(a), profesor(a) de pedagogía terapéutica, educador(a), fisioterapeuta, auxiliar técnico educativo.

En función de la evaluación realizada, se establecerán una serie de objetivos a cuyo logro debe contribuir cada profesional con su actuación. Como orientaciones metodológicas apropiadamente dichas, podemos recordar las siguientes:

- Adaptarse siempre al niño(a) tanto a sus conocimientos y experiencias como a sus habilidades sensoriales, motrices, comunicativas y lingüísticas. Ahora bien, esto no significa que nuestro desempeño se tenga que empobrecer o infantilizar, sino que tendremos que ajustarnos al desenvolvimiento del niño(a) tratando de favorecer su desarrollo.
- Partir de los intereses, experiencias y competencias del niño(a), lo que supone potenciar el aprendizaje significativo.
- Facilitar interacciones enriquecedoras a través de comentarios acerca de la tarea a realizar.
- Dar tiempo al niño(a) para que pueda expresarse a través de gestos, acciones, juegos, etc.

- Evitar cualquier tipo de burla por parte de los compañeros(as) en el contexto de la clase, así como cualquier situación en la que el niño(a) se pueda sentir incómodo, reduciéndose de esta manera su iniciativa de interacción.
- Reforzar los éxitos, lo que ayudará a mejorar su autoestima y su seguridad personal y redundará positivamente en la manera de afrontar sus déficits.
- Animar el uso del lenguaje gestual, corporal, lingüístico, para distintas funciones: describir experiencias, expresar sentimientos, ofrecer información, realizar juicios y predicciones.
- Proveer oportunidades para ampliar el uso de los distintos tipos de lenguaje más allá de lo concreto, del aquí y el ahora.
- Utilizar todo tipo de representaciones visuales que apoyen el tema del que se habla: gráficos, dibujos, para facilitar la comprensión comunicativa.
- Utilizar siempre que sea posibles situaciones de juego, ya que son contextos que ofrecen oportunidades informales para el uso del lenguaje.
- Establecer colaboraciones con la familia para que las estrategias de intervención se lleven a cabo de forma complementaria por distintos agentes educativos en situaciones diferentes. De esta manera se ayuda a funcionalizar y generalizar los aprendizajes.

### **2.3.19. El Papel de la familia**

La familia es el primer agente con el que el niño(a) empieza a interactuar. Es, por tanto, en la familia donde se empieza a adquirir y de donde se extraen los primeros modelos de interacción. Escuela y familia deben trabajar de manera conjunta.

Los padres de un niño(a) con deficiencia sensorial, y motriz, han de estar informados de la problemática concreta de su hijo(a) y ser conscientes de las posibilidades que presenta, pero sin necesidad de crearles falsas expectativas. También se les deben dar pautas concretas de actuación, para que mejore tanto la interacción, como la comunicación con su hijo(a).

**La orientación a los padres debe perseguir los siguientes objetivos:**

- Disminuir su nivel de angustia para lograr una plena aceptación.
- Conseguir la superación de las actitudes negativas que no permiten el desarrollo armónico y global del niño(a) ni la expresión de sus aptitudes y cualidades.
- Aumentar el sentimiento de competencia paterno/materna.

Así, la familia debe convertirse en un agente activo que potencie el desarrollo integral del niño(a), su autonomía personal y su integración en los distintos contextos.

**2.3.20. Consideraciones Generales**

- Evitar conductas de sobreprotección o de rechazo.
- Estimular y potenciar sus capacidades.
- Fomentar su autonomía personal.
- Reforzar sus logros personales.
- Adecuar no sólo ordenes y demandas, sino también sentimientos, sensaciones, experiencias.
- Colaborar con los distintos profesionales que intervienen en la atención educativa de sus hijos(as).
- Propiciar un mayor contacto con su entorno social y natural.

- Tener un nivel de exigencias acorde a su edad y posibilidades reales.
- Continuar en casa la labor realizada en el centro educativo.
- Implicarles y hacerles partícipes de la vida familiar.

### **2.3.21. Consideraciones Específicas**

- Adecuar las actuaciones a los intereses y necesidades del niño(a).
- Utilizar gestos naturales para facilitar la comprensión.
- Evitar conductas directivas, favoreciendo así las intervenciones del niño(a).
- Adecuar el tamaño y la dificultad de los mensajes al nivel del niño(a).
- Utilizar frases simples pero correctas.
- Evitar enunciados interrumpidos o desordenados.
- Atender y escuchar antes de hablar.
- No responder por él(ellas), dejar que se exprese libremente.
- Adoptar una actitud positiva frente al niño(a), alentar y felicitar de la mejor manera posible ante sus progresos.
- Crear situaciones comunicativas donde el niño y niña vea y oiga a la persona con la que habla, y donde se respeten ciertos espacios de tiempo en el que el niño y la niña se exprese libremente.
- Controlar todo tipo de actitud negativa y de ansiedad ante el lenguaje del niño(a).
- Reforzar sus avances.

- Todas estas recomendaciones son aplicables tanto a la familia como al profesorado que tenga contacto con el niño y la niña.

### **2.3.22. El desarrollo de la personalidad y la conducta**

Los factores genéticos o heredados hacen que cada niño(a) reaccione de forma distinta en su contacto con el ambiente que le rodea, es decir, dispone de su propio temperamento.

La personalidad futura será el resultado del temperamento y las acciones educativas que reciba de los adultos (padres, madres, educadores, hermanos, el niño(a) irá creando una conducta en función de las reacciones que los adultos tengan ante sus comportamientos y las diferentes experiencias que vaya acumulando.

Progresivamente, recibirá un aprendizaje del comportamiento preestablecido por la cultura del grupo social en el que vive. El desarrollo de su conducta será diferente al del resto de los(as) niños(as) de su mismo grupo social porque sus diferencias biológicas le harán reaccionar de modo distinto ante el aprendizaje social y sus experiencias individuales (salud, enfermedad, número de hermanos(as), lugar que ocupa entre ellos(as), separaciones temporales de la familia, escolarización temprana o tardía, etc.) interactuarán con su temperamento.

El niño y la niña desarrollan el aprendizaje de la conducta repitiendo los comportamientos que reciben la aprobación y la atención de los adultos, descartando aquellos en los que fracasa la atención y la aprobación. Aquí radica la importancia que adquiere la actuación por parte de los adultos reforzando los comportamientos positivos y mostrando desaprobación, en muchos casos indiferencia, ante los negativos.

Otros comportamientos que el niño y la niña adopta son aprendidos por imitación, observando a los demás y las consecuencias de sus comportamientos. Si deseamos que el niño y la niña desarrolle una conducta adecuada, deberemos proporcionar modelos de comportamiento positivo a su alrededor.

Es importante destacar que, si el niño y la niña recibe mayor número de aprobaciones, desarrollará realizaciones con seguridad y confianza aunque presenten cierto grado de dificultad porque su autoestima está reforzada. Sin embargo, si su comportamiento produce desaprobaciones continuadas, el niño y la niña será capaz de consolidar una mínima autovaloración y autoconfianza.

Entre los siete u ocho meses comienza la etapa de “crisis de ansiedad”, el niño y la niña diferencia a su madre del resto de personas y comprende que está separada de él y de ella, que puede desaparecer. Por eso el vínculo o apego se estrecha aún más, mostrando mayor dependencia. No tolera separarse de su madre, llora cuando no está en su campo de visión, la busca constantemente y desearía tenerla

siempre junto a él. Este apego también se manifiesta con el padre, o en el caso de estar escolarizado, con el educador(a), pero con ambos la intensidad es menor.

El niño y la niña de esta edad suele elegir un peluche, un almohadón, u otro objeto como “sustituto afectivo” u “objeto compensatorio”, tenerlo a su lado consuela la ansiedad que siente y le da seguridad.

La etapa de “crisis de ansiedad” va superándose a medida que el niño y la niña evoluciona en las diferentes dimensiones madurativas. Las adquisiciones intelectuales, motrices, emocionales, lingüísticas, y sobre todo, afectivas, serán la clave del proceso que irá conformando las bases de su personalidad.

La maduración general le lleva, alrededor de los dieciocho meses, a desarrollar su identidad. Su mayor independencia en los movimientos y en las acciones sobre el entorno le ayuda a progresar como entidad individual, toma conciencia de sí mismo como ser con voluntad propia, capaz de transmitir sus deseos y necesidades.

Este período se denomina de “oposición o negativismo”, el niño y la niña aprende a decir “no”, utilizándolo para expresar su voluntad, con la satisfacción de poder modificar diferentes situaciones. Se opone a todo cambio o situación que le resulte poco atractiva.

En este período también manifiesta conductas egocéntricas y rebeldes como son las rabietas. Estos rasgos de la conducta, aún siendo negativos, son necesarios para reafirmar la conciencia de sí mismo. Su ausencia puede indicar que el niño y la niña sigue considerándose como prolongación de la figura materna y no como ser individual con capacidades propias.

### **2.3.23. El método Montessori**

La Metodología Montessori comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación. Fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños(as) en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y las niñas, en su impresionante capacidad de aprender. Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño y la niña llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz.

El material didáctico que diseñó es de gran ayuda en el período de formación preescolar.

María Montessori y los niños  
Gráfico N° 1



Es difícil actualmente comprender el impacto que tuvo María Montessori en la renovación de los métodos pedagógicos a principios del siglo XX, pues la mayoría de sus ideas hoy parecen evidentes e incluso demasiado simples. Pero en su momento fueron innovaciones radicales, que levantaron gran controversia especialmente entre los sectores más conservadores.

**Montessori M. (1947)El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad. Tenemos que tener claro, eso sí, que el desarrollo del potencial humano no está determinado por nosotros. Solo podemos servir al desarrollo del niño, pues este se realiza en un espacio en el que hay leyes que rigen el funcionamiento de cada ser humano y cada desarrollo tiene que estar en armonía con todo el mundo que nos rodea y con todo el universo<sup>7</sup>.**

### 2.3.23.1. Los principios básicos de la metodología Montessori

#### a. La mente atrayente de los niños(as)

---

<sup>7</sup> Montessori María. (1947), pág. 45

La mente de los niños(as) posee una capacidad maravillosa y única: la capacidad de adquirir conocimientos absorbiendo con su vida síquica. Lo aprenden todo inconscientemente, pasando poco a poco del inconsciente a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría.

Se les compara con una esponja, con la diferencia que la esponja tiene una capacidad de absorción limitada, la mente del niño y la niña es infinita. El saber entra en su cabeza por el simple hecho de vivir.

Se comprende así que el primer período del desarrollo humano es el más importante. Es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil que exigen, para no ser menguadas y heridas, una defensa amorosa e inteligente.

#### **b. Los períodos sensibles**

Los períodos sensibles son períodos en los cuales los niños(as) pueden adquirir una habilidad con mucha facilidad. Se trata de sensibilidades especiales que permiten a los niños(as) ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso, son pasajeras y se limitan a la adquisición de un determinado carácter.

### **c. El ambiente preparado**

Se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño y niña, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Las características de este ambiente preparado le permiten al niño(a) desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto. El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, belleza y orden. Son espacios luminosos y cálidos, que incluyen lenguaje, plantas, arte, música y libros.

El salón es organizado en áreas de trabajo, equipadas con mesas adaptadas al tamaño de los niños y áreas abiertas para el trabajo en el suelo. Estanterías con materiales pertenecientes a dicha área de desarrollo rodean cada uno de estos sectores. Los materiales son organizados de manera sistemática y en secuencia de dificultad.

### **d. El Rol del Adulto**

El rol del adulto en la Filosofía Montessori es guiar al niño(a) y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa. Ser un observador consciente y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal.

El verdadero educador(a) está al servicio del educando(a) y, por lo tanto, debe cultivar la humildad, para caminar junto al niño y niña, aprender de él y ella y juntos formar comunidad.

### **2.3.23.2. Algunas comparaciones del método Montessori con el tradicional**

Los niños y niñas Montessori son usualmente adaptables. Han aprendido a trabajar independientemente o en grupos. Debido a que desde una corta edad se les ha motivado a tomar decisiones estos(as) niños(as) pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos(as) han sido incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos.

Investigaciones han demostrado que las mejores predicciones del éxito futuro es cuando se tiene un sentido positivo de la autoestima. El programa Montessori basado en la propia dirección, actividades no competitivas, ayuda al niño(a) al desarrollo de la propia imagen y a la confianza para enfrentar retos y cambios con optimismo.

### **2.3.23.3. El aprendizaje infantil para María Montessori**

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los(as) niños(as) muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los(as) niños(as). Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos(as) como consecuencia de sus razonamientos. Lo más importante es motivar a los(as) niños(as) a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.

Permitir que el niño y la niña encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos(as) los que construyan en base a sus experiencias concretas.

**Gráfico N° 2**



Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño y la niña tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: «Nunca hay que dejar que el niño y la niña se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar».

Consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado. Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño y cada niña marcan su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

#### **2.3.23.4. La importancia de los materiales didácticos**

María Montessori elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño y la niña, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada estudiante.

Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral.

En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. Otra característica es que casi todo el equipo es auto correctivo, de manera que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño y la niña se dé cuenta de ello por sí mismo. Una tarea realizada incorrectamente encontrará espacios vacíos o piezas que le sobren.

El niño y la niña realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa.

#### **2.3.23.5. Los maestros en el sistema Montessori**

El papel de los y las maestros(as) es el de enseñar a cada niño(a) de forma individual. Lo más destacado es que no impone lecciones a nadie, su labor se basa en guiar y ayudar a cada niño(a) de acuerdo a sus necesidades, y no podrá intervenir hasta que ellos lo requieran, para dirigir su actividad psíquica.

María Montessori llama a la maestra, directora, que ha de estar preparada internamente (espiritual), y externamente (metodológicamente). Ha de organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños(as) a desarrollar una “mente estructurada”.

Los(as) niños(as) esta llenos de posibilidades, pero quienes se encargan de mostrar el camino que permita su desarrollo es el “director”, que ha de creer en la capacidad de cada niño(a) respetando los distintos ritmos de desarrollo. Esto permite integrar en un mismo grupo a niños(as) deficientes con el resto, y a estos con los que tienen un nivel superior. La idea de Montessori es que al niño(a) hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos, y aprendan a pensar por sí mismos.

#### **2.3.23.6. Los materiales sensoriales están agrupados por cada sentido**

El gusto y el olfato. Las plantas y los perfumes proporcionan la gama de los olores.

Aquí el material está constituido naturalmente por productos culinarios, con el complemento de una serie de botes con sustancias olorosas, otra serie idéntica ha de ser clasificada por comparación, de manera que se pueda asegurar el reconocimiento exacto de los olores.

- **El tacto.** Tiene en cuenta el material Montessori el sentido táctil, en todas sus formas (tablillas y rugosidades), así como el sentido térmico (botellas con agua a diferentes temperaturas), la percepción de las formas, etc.
- **La vista.** Percepción diferencial de las dimensiones, colores, volúmenes y formas.
- **El oído.** Discernimiento de los sonidos con cajas metálicas, campanillas, silbatos y xilófonos.

**Cuadro N° 1**

**FILOSOFÍA MONTESSORI VERSUS FILOSOFÍA TRADICIONAL**

<b>MONTESSORI</b>	<b>TRADICIONAL</b>
Énfasis en: estructuras cognoscitivas y desarrollo social	Énfasis en: conocimiento memorizado y desarrollo social
La maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad del salón. El alumno es un participante activo en el proceso Enseñanza- Aprendizaje.	La maestra desempeña un papel dominante y activo en la actividad del salón. El estudiante es un participante pasivo en el proceso Enseñanza- Aprendizaje.
La enseñanza individualizada y en grupo se adapta a cada estilo de aprendizaje según el alumno.	La enseñanza en grupo es de acuerdo al estilo de enseñanza para adulto.
Grupo con distintas edades.	Grupos de la misma edad.
Los(as) niños(as) son motivados a enseñar, colaborar y ayudarse mutuamente.	La enseñanza la hace la maestra y la colaboración no se la motiva
El niño y la niña escogen su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad.	La estructura curricular del niño esta hecha con poco enfoque hacia el interés del niño.
El niño y la niña formulan sus propios conceptos del material autodidacta.	El niño y la niña es guiado hacia los conceptos por la maestra y el maestro.
El niño y la niña trabajan por el tiempo que quiera en los proyectos o materiales escogidos.	Al niño y la niña se le da un tiempo específico, limitando su trabajo.
El niño y la niña marca su propio paso a velocidad para aprender y hacer de él la información adquirida..	El paso de la instrucción es usualmente fijado por la norma del grupo o por el profesor (a).
El niño y la niña descubren sus propios errores a través de la retroalimentación del material.	Si el trabajo es corregido, los errores son usualmente señalados por la profesora.
El aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento del éxito.	El aprendizaje es reforzado externamente por el aprendizaje de memoria, repetición y recompensa o el desaliento.
Material multisensorial para la exploración física.	Pocos materiales para el desarrollo sensorial y la concreta manipulación
Programa organizado para aprendizaje del cuidado propio y del ambiente (limpiar zapatos, fregar, etc)	Menos énfasis sobre las instrucciones del cuidado propio y el mantenimiento del aula.
El niño y la niña pueden trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable de secreto sin molestar a los compañeros(as). El trabajo en grupo es voluntario.	Al niño y la niña usualmente se le asignan sus propias sillas estimulando el que se sienten quietos y oigan, durante las sesiones en grupos.
Organizar el programa para los padres y madres, entender la filosofía Montessori y participar en el proceso de aprendizaje.	Los padres y madres voluntarios se envuelven solamente para recaudar dinero o fondos. No participan los padres en el entendimiento del proceso de aprendizaje.

*Datos de la Investigadora*

**ELABORADO POR: Lidia Del Perpetuo Reyes Granados**

## **2.4.FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

En el contexto legal nos referiremos a lo estipulado en la Constitución, Ley y Reglamento de Educación, Código de la Niñez y Adolescencia, en donde se estipulan los deberes, derechos, y responsabilidades que deben de tener los padres, madres, tutores o apoderados de los niños(as).

### **2.4.1 Constitución de la República del Ecuador: 2008**

#### **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. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural,

democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**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.

## **Sección quinta**

### **Niñas, niños y adolescentes**

**Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio

pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

**Art. 45.-** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

**Art. 46.-** El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

2. Protección especial contra cualquier tipo de explotación laboral o económica. Se prohíbe el trabajo de menores de quince años, y se implementarán políticas de erradicación progresiva del trabajo infantil. El trabajo de las adolescentes y los adolescentes será excepcional, y no podrá conculcar su derecho a la educación ni realizarse en situaciones nocivas o peligrosas para su salud o su desarrollo personal. Se respetará, reconocerá y respaldará su trabajo y las demás actividades siempre que no atenten a su formación y a su desarrollo integral.

3. Atención preferente para la plena integración social de quienes tengan discapacidad. El Estado garantizará su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad.

4. Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o contra la negligencia que provoque tales situaciones.

5. Prevención contra el uso de estupefacientes o psicotrópicos y el consumo de bebidas alcohólicas y otras sustancias nocivas para su salud y desarrollo.
6. Atención prioritaria en caso de desastres, conflictos armados y todo tipo de emergencias.
7. Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos.
8. Protección y asistencia especiales cuando la progenitora o el progenitor, o ambos, se encuentran privados de su libertad.
9. Protección, cuidado y asistencia especial cuando sufran enfermedades crónicas o degenerativas.

## 2.4.2. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN

### INTERCULTURAL

#### TÍTULO I

#### DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

#### CAPÍTULO ÚNICO

#### DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

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

- a. **Universalidad.-** La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;
- b. **Educación para el cambio.-** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y

sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

- c. **Libertad.-** La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa;
- d. **Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.-**El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla;

### **2.4.3.- CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

#### **LIBRO PRIMERO**

#### **LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO**

#### **SUJETOS DE DERECHOS**

#### **TITULO I**

#### **DEFINICIONES**

#### **Capítulo III**

#### **Derechos relacionados con el desarrollo**

**Art. 33.- Derecho a la identidad.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la identidad ya los elementos que la constituyen, especialmente el nombre, la nacionalidad y sus relaciones de familia, de conformidad con la ley.

Es obligación del Estado preservar la identidad de los niños; niñas y adolescentes y sancionar a los responsables de la alteración, sustitución o privación de este derecho.

**Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

**Art. 46.-** Prohibiciones relativas al derecho a la información.- Se prohíbe:

1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;
2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes.

## **2.5 HIPÓTESIS**

La implementación de actividades lúdicas permitirá el desarrollo del pensamiento lógico en los niños/as del centro infantil “Manitas Alegres”, y a la vez ayudará a los representantes legales a conocer cómo ayudar a sus hijos(as) en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **2.5. SEÑALAMIENTOS DE VARIABLES.**

#### **2.5.1. Variable independiente:**

- Los juegos infantiles.

#### **2.5.2. Variable Dependiente:**

- Desarrollo del pensamiento lógico.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO**

La intención de esta fase es determinar el resultado de la investigación de campo empleada para obtener resultados verídicos que pretende solucionar el problema planteado en el Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Para tal fin, se fundamenta una propuesta factible porque se cuenta con el apoyo de autoridades, docentes y representantes legales de la institución.

#### **3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

Este Proyecto educativo está enmarcado dentro de la modalidad de Investigación Acción, la misma que pretende resolver un problema real y concreto, sin ánimo de realizar ninguna generalización con pretensiones teóricas, se utiliza especialmente para mejorar la práctica educativa real en un lugar determinado, en este caso específico se trata de orientar en la educación, administración, pedagogía, del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la Comunidad de San Pedro de la parroquia Manglaralto, y su repercusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños(as).

Por consiguiente el tipo de investigación que se utilizará será la investigación de campo, sujeto al paradigma cualitativo, debido a que se la realizará en el lugar donde se observa el problema objeto de la investigación, considerando las opiniones y percepciones de las personas involucradas, las que se confrontan con la investigación bibliográfica documental

A criterio de Ángela Chong. (2000)

**“Son estudios en profundidad sobre personas, que se llevan a cabo en su entorno natural. El objetivo del investigador es tener información de primera mano acerca de cómo piensa, actúa y siente la gente en relación con el fenómeno que le interesa. La investigación de campo generalmente implica una simultaneidad entre la recolección de datos narrativos y cualitativos”<sup>8</sup>.**

La investigación nos ayuda a mejorar el estudio porque nos permite establecer contacto con la realidad a fin de que la conozcamos mejor. Constituye un estímulo para la actividad intelectual creadora. Ayuda a desarrollar una curiosidad creciente acerca de la solución de problemas.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.**

Indiscutiblemente, el fin inmediato de la investigación educativa es el aportar conocimientos que mejoren nuestra comprensión de los fenómenos que ocurren en el amplio campo de las ciencias de la educación. Sin embargo, muchos de nosotros, al dedicarnos profesionalmente a esta actividad, partimos de que los conocimientos sólo son medios que contribuyen a orientar la praxis transformadora de la realidad y nos olvidamos de nuestra realidad circundante.

---

<sup>8</sup>Ángela Chong. (2000). Introducción a la Estadística. Pág. 24

No nos interesamos, pues, en los conocimientos en sí mismos, sino en tanto puedan ser instrumentos para modificar la realidad educativa. Nos dedicamos a esta profesión con la finalidad mediata de contribuir a solucionar algunos de los problemas que afectan a la educación del país. El proceso investigativo a desarrollarse se acogerá a los siguientes tipos de investigación.

### **3.3.1. Por los Objetivos:**

- **Aplicada:** Debido a que los resultados obtenidos en la investigación serán llevados a la práctica en un futuro inmediato.

### **3.3.2. Por el lugar:**

- **De Campo:** Esta búsqueda de soluciones, la haremos con la aplicación de la Investigación de campo, para lo cual utilizaremos la encuesta como el camino más idóneo para hallar respuestas a las múltiples interrogantes que se nos presentan; en donde involucraremos a: Directivos, Docentes, Padres, madres de Familia, que pertenecen al Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

### **3.3.3. Por la naturaleza:**

- **De acción:** Por cuanto, servirá para mejorar la educación, aspectos pedagógicos, psicológicos, social, administrativos, de los Centros

Infantiles del Buen Vivir de la cabecera cantonal de Santa Elena, en la provincia de Santa Elena dentro de un contexto real y en un lugar determinado. Sobre este contexto, aplicaremos métodos y técnicas para operativizar las variables e indicadores de evaluación.

#### **3.3.4. Por la factibilidad de acción:**

- **Factible:** Porque este problema permite plantear soluciones viables, a través del diseño de una propuesta práctica, la misma que se puede cumplir dentro de los parámetros establecidos.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1. Población**

El Universo de este proyecto está conformado por directivos, docentes y padres, madres de familia de la Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la Comunidad de San Pedro.

Andino P. (2000) **“El Universo o población hace referencia a la totalidad de individuos (personas o Instituciones) involucrados en la investigación.”** (Pág. 30)

Morán (2006) “Es un conjunto de elementos con características similares o comunes, sirven para una investigación en un lugar y tiempo determinado”.

(Pág. 91)

A criterio de estos autores, se puede definir como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

## POBLACIÓN

Cuadro N° 2

N°	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	%
1	Autoridades	1	1%
2	Docentes	15	20%
3	Madres, padres de familia	60	79%
	TOTAL	76	100 %

ELABORADO POR: Lidia Reyes Granado

### 3.4.2. Muestra.

Leiva (1996) “Muestreo es un método o procedimiento auxiliar de los métodos particulares estudiados y especialmente del método descriptivo”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Leiva (1996), pág. 24

En el presente caso, se tomará a las y los educadoras(es) comunitarias y representantes legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Andino P. (2000) “**Muestreo no aleatorio: procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra**”<sup>10</sup>

## MUESTRA

**Cuadro N° 3**

ÍTEMS	ESTRATOS	MUESTRA	%
1	Directora	1	2 %
2	Docentes de la escuela	10	20%
3	Padres de familias	38	78%
	Total	49	100 %

**ELABORADO POR:** Lidia Reyes Granado

Aplicación de la fórmula para Representantes Legales

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

$$n = \frac{60}{0.05^2 60 - 1 + 1}$$

$$n = \frac{60}{0,0025 59 + 1}$$

---

<sup>10</sup> Andino P. (2000), pág. 32.

$$n = \frac{60}{1.1475}$$

$$n = 52.28$$

$n = 52$  Encuestas a Representantes Legales

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

$$n = \frac{15}{0.05^2 15 - 1 + 1}$$

$$n = \frac{15}{0,0025 14 + 1}$$

$$n = \frac{15}{1.035}$$

$$n = 14.49$$

$n = 14$  Encuestas a Docentes

$52 + 14 = 66$  Total Educadoras y Representantes Legales

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

CuadroNº4

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>ACTIVIDADES LÚDICAS:</b></p> <p>La Ludoteca deriva del latín ludus, juego, juguete y de la palabra griega théke caja, lugar donde se guarda algo.</p> <p>con el fin de estimular el desarrollo físico y mental y la solidaridad con otras personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>EDUCACIÓN INICIAL</b></li> <li>• <b>DOCENTES</b></li> <li>• <b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Importancia</li> <li>– Características</li> <li>– Ventajas y desventajas</li> <li>– Rol de docente</li> <li>– Perfil del docente</li> <li>– Función del docente</li> <li>– Cualidades del docente</li> <li>– Importancia</li> <li>– Estrategias didácticas</li> <li>– Motricidad</li> <li>– Habilidades y destrezas</li> </ul>	<p>¿Cómo influyen los juegos infantiles en el desarrollo del pensamiento lógico?</p> <p>¿Los juegos infantiles les permitirán ser más creativos?</p> <p>¿Conocen los representantes legales la importancia que tienen los juegos infantiles para el desarrollo del pensamiento lógico de sus hijos?</p>	<p>Encuestas dirigidas a las Educadoras y Representantes Legales</p>

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p><b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO:</b></p> <p>Activar los procesos mentales generales y específicos en el interior del cerebro humano, para desarrollar o evidenciarlas capacidades fundamentales, las capacidades de área y las capacidades específicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS</b></li> <li>• <b>ESTRATEGIAS</b></li> <li>• <b>CALIDAD EDUCATIVA</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desarrollo de actividades</li> <li>– La escuela como centro de enseñanza.</li> <li>– Recreación para el aula. Cualidades del líder recreativo.</li> <li>– Principios educativos.</li> </ul>	<p>¿Cómo incorporar los juegos infantiles para mejorar la calidad educativa de los niños?</p> <p>¿De qué manera ayudarán los talleres de juegos infantiles en el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Los juegos infantiles les permitirán desarrollar la imaginación y creatividad?</p>	<p>Encuesta, Entrevista Observación</p>

*ELABORADO POR: Lidia Reyes Granado*

## **3.6.-TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

### **3.6.1. Técnicas.**

Las técnicas específicas de la investigación de campo, tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como tema de estudio. Entre las principales técnicas utilizadas en la investigación de campo se destaca: La Encuesta.

Esta investigación se enmarca en los paradigmas cualitativo y cuantitativo, por cuanto requiere de una investigación interna, la información que se obtenga es de carácter interpretativo, los objetivos plantean soluciones inmediatas, y sus resultados no son generalizados, se los obtiene de una manera directa, desde el problema mismo que se investiga.

La técnica a utilizarse para la operabilidad de la investigación será la siguiente:

#### **3.6.1.1 La Encuesta:**

Esta técnica consiste en obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes, sugerencias.

“Es la técnica que a través de un cuestionario adecuado nos permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella. Se caracteriza porque la persona investigada llena el cuestionario”<sup>11</sup>

Este instrumento ayuda en la recopilación de información de las diversas opiniones, actitudes, criterios, se trata de un sondeo de opinión.

Una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

### **3.6.1.2. La entrevista**

Es un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador, la entrevistadora o entrevistadores(as) que interrogan y las o los entrevistados que contestan. La palabra entrevista deriva del latín y significa "Los que van entre sí". Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, investigación, medicina, selección de personal. Una entrevista no es casual sino que es un diálogo interesado, con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes. También la entrevista puede significar mucho para otras personas ya que pueden ayudar a conocer personas de máxima importancia.

---

<sup>11</sup>Pacheco. G. (2000), pág. 112

El diccionario de la real academia española define la palabra Entrevista como: la conversación que tiene como finalidad la obtención de información.

La entrevista es pues una herramienta vital que a partir de un intercambio verbal nos permite obtener información que posteriormente analizaremos en nuestra investigación. Un elemento característico de las entrevistas es su intencionalidad. En efecto, una entrevista no es casual sino una conversación intencional e interesada en la cual existen intereses y expectativas tanto del entrevistador como del entrevistado.

### **3.6.1.3.- La Observación.**

Como instrumento para recopilar datos hay que tomar en cuenta algunas consideraciones de rigor. En primer lugar como método para recoger la información debe planificarse a fin de reunir los requisitos de validez y confiabilidad. Un segundo aspecto está referido a su condición hábil, sistemática y poseedora de destreza en el registro de datos, diferenciado los talentos significativos de la situación y los que no tienen importancia.

Esta modalidad en el tipo de observación, busca la objetividad con la organización sistemática y cuantificación de los datos y usa escalas como medida y punto de referencia para la observación (Cerde, 1991).

### 3.7. Plande recolección de la información

**CuadroNº5**

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	Analizar la aplicación de los juegos infantiles en el Centro del Buen Vivir “Manitas Alegres”
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes padres y/o representantes y docentes.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Juegos infantiles.
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Lidia Del Perpetuo Reyes Granado
5. ¿A quiénes?	Padres, madres y/o representantes
6. ¿Cuándo?	2011 – 2012
7. ¿Dónde?	En el Centro del Buen Vivir “Manitas Alegres”
8. ¿Cuántas veces?	Durante un mes.
9. ¿Cómo?	De forma individual y grupal
10. ¿Qué técnicas de recolección?	Técnicas de observación, entrevistas, encuestas.
11. ¿Con qué?	Cuestionario, Libro diario, cámara fotográfica.

**ELABORADO POR: Lidia Reyes Granado**

### 3.8.- PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

**Cuadro N° 6**

<b>Determinación de una situación</b>	<b>Búsqueda de información</b>	<b>Recopilación de datos y análisis</b>	<b>Definición y formulación</b>	<b>Planteamiento de soluciones</b>
A través de la convivencia diaria con los y las estudiantes del centro del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la Comunidad de San Pedro.	Luego de reconocer el evidente problema que afecta a la mayoría de las y los estudiantes, se procede a buscar toda la información referente al tema en diversas fuentes tales como periódicos, revistas, textos y páginas web.	Luego de conocer el problema, se procedió a recopilar la información respectiva a fin de poder sustentar el proceso investigativo.	Detectado el problema se procede a plantear soluciones a la problemática existente, a fin de solucionar la baja motivación a los juegos infantiles del proceso de enseñanza aprendizaje.	Los Talleres para padre, madres y/o representantes los ayudará a involucrarse en el ambiente de sus hijos, además de darles las herramientas necesarias para ayudar a elevar la confianza que tienen los estudiantes.

*ELABORADO POR: Lidia Reyes Granado*

### **3.9.-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

El procesamiento y análisis de datos de campo de las entrevistas y encuestas, serán organizados, tabulados y procesados, mediante la utilización de la Estadística Descriptiva, la misma que según YÉPEZ A. (2001) **“Es la que organiza, resume los datos, valores o puntuaciones obtenidas para cada variable”**<sup>12</sup>.

Para graficar los diferentes resultados a través de frecuencias y porcentajes se utilizaron hojas de cálculo electrónicas con la aplicación de Microsoft Excel.

El procedimiento que se utilizó fue el siguiente:

- Tabulación de datos de los estratos definidos.
- Representación de los datos en cuadros y gráficos.
- Análisis de los cuadros y gráficos.
- Formulación de conclusiones y recomendaciones

La información proveniente del análisis de los datos recabados se trianguló con la teoría señalada en el Marco Teórico y las preguntas formuladas en la investigación. Si se logra la comprobación de las preguntas formuladas se comprueba el conocimiento empírico formulado.

---

<sup>12</sup> YÉPEZ A. (2001), pág. 235

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA  
REALIZADA A LAS EDUCADORAS COMUNITARIAS Y  
REPRESENTANTES LEGALES**

1. ¿Cree usted que el aprendizaje debe partir de la realidad a través de experiencias sensoriales y de actividades motoras?

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Experiencias sensoriales y actividades motoras**

**Tabla N° 1**

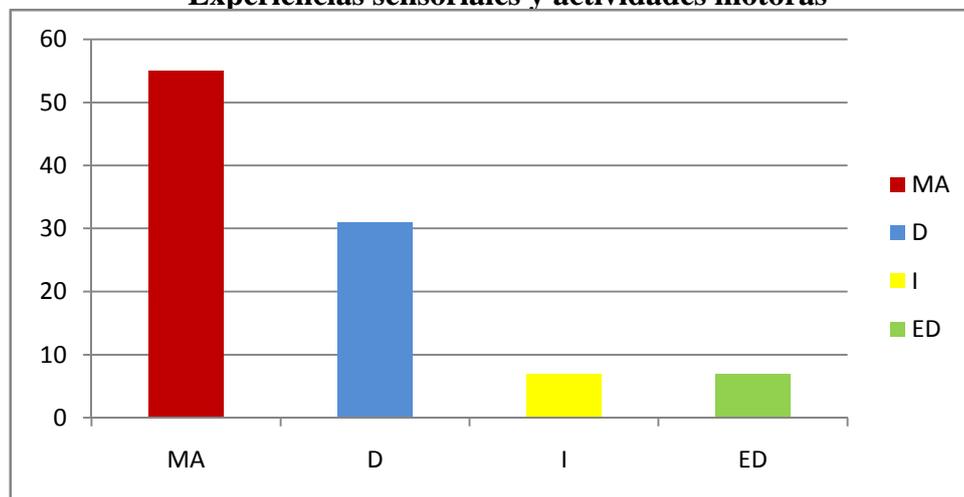
Nº	Variable	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	36	55%
2	De acuerdo	20	31%
3	Indiferente	5	7%
4	En desacuerdo	5	7%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 3**

**Experiencias sensoriales y actividades motoras**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 55% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y de acuerdo un 31% en asistir a los talleres de estimulación infantil organizados por la Institución educativa. Contrario a este criterio se observa un 7% indiferente y en desacuerdo.

2. ¿Cree usted que las educadoras comunitarias deben estar capacitadas para la estimulación sensorial y motriz en los niños?

UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.

Capacitación a Educadoras Parvularias de la Estimulación Sensorial

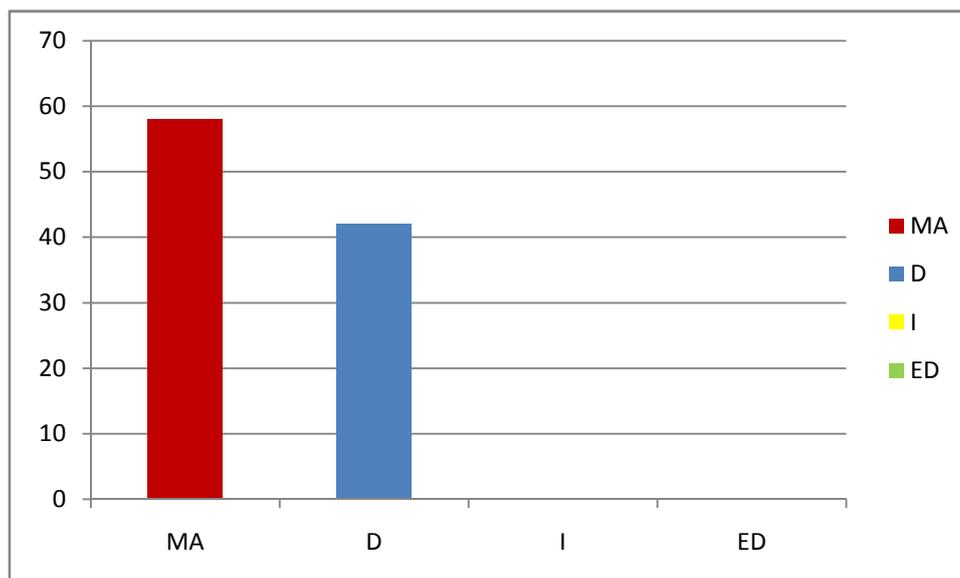
Tabla N° 2

Nº	Variabes	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	38	58%
2	De acuerdo	28	42%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

Fuente: Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Elaborado por: Lidia Reyes Granado

Gráfico N° 3



Análisis

La gráfica que antecede indica que el 58% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y de acuerdo en que las educadoras comunitarias necesitan capacitación para mejorar su desempeño dentro de las aulas de clases y un 42% está de acuerdo.

**3. ¿Deben planificar las educadoras comunitarias actividades pedagógicas y lúdicas para los niños del Centro del Buen Vivir?**

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Planificación de actividades pedagógicas**

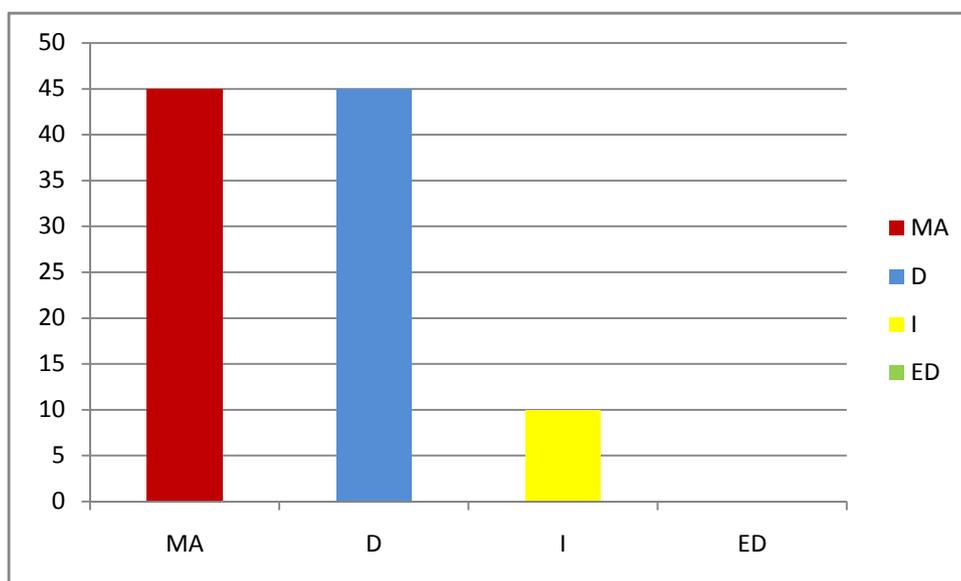
**Tabla N° 3**

Nº	Variables	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	30	45%
2	De acuerdo	30	45%
3	Indiferente	6	10%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 4**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 45% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y de acuerdo en que las educadoras comunitarias deben planificar sus actividades pedagógicas y lúdicas para el desarrollo integral de los niños. Contrario a este criterio se observa un 10 % indiferente.

**4. ¿Piensa usted que los Representantes Legales deben participar activamente en el aprendizaje de los hijos (as)?**

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Participación de los Representantes Legales**

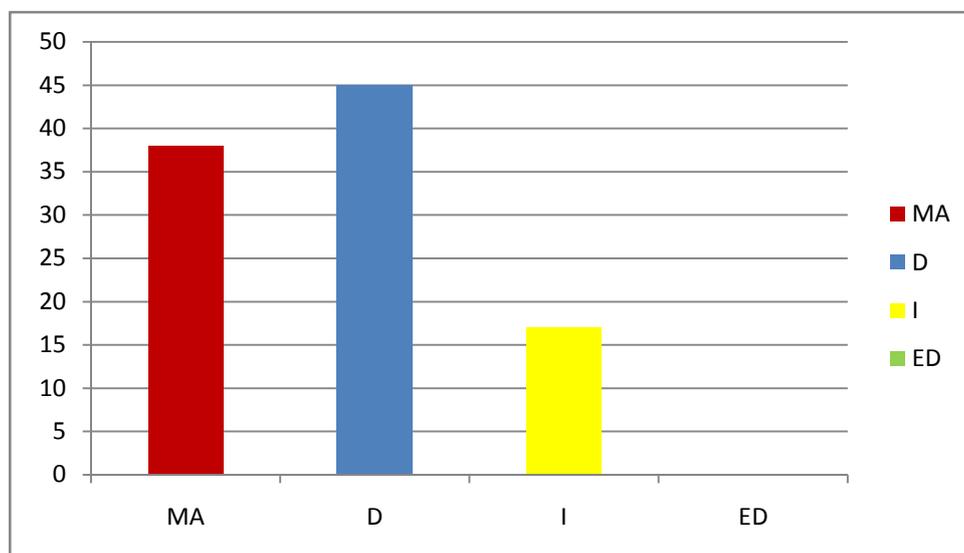
**Tabla N° 4**

N°	Variables	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	25	38%
2	De acuerdo	30	45%
3	Indiferente	11	17%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 5**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 100% de las personas encuestadas el 38% están muy de acuerdo y el 45% de acuerdo en que los representantes legales deben involucrarse activamente para coadyuvar en el proceso de aprendizaje de sus hijos y finalmente un 17% indiferente.

5. ¿Cree Usted, que los niños tendrán un mayor desarrollo motor si se aplica talleres de juegos infantiles?

UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.

Estimulación sensorial y motriz

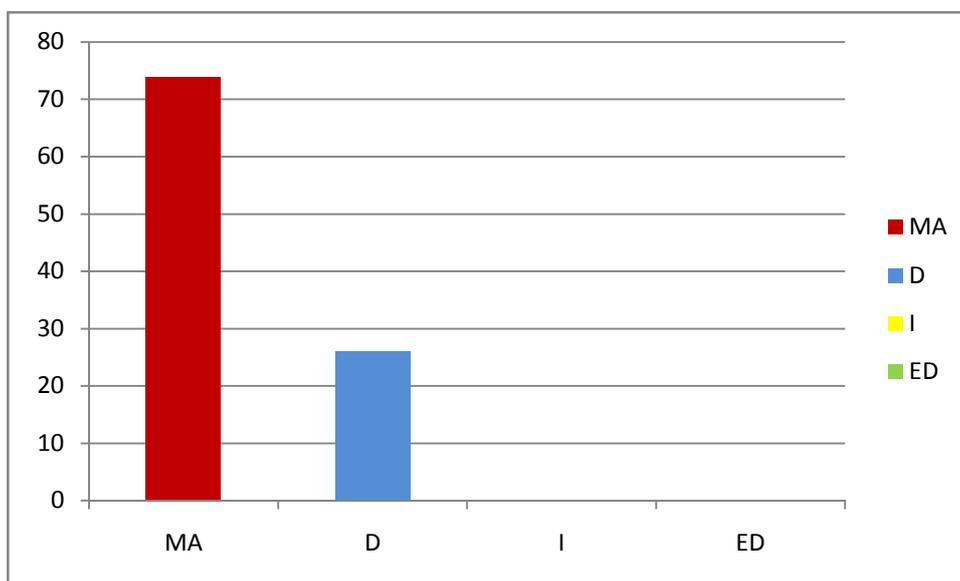
Tabla N° 5

Nº	Variables	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	49	74%
2	De acuerdo	17	26%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

Fuente: Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Elaborado por: Lidia Reyes Granado

Gráfico N° 6



Análisis

La gráfica que antecede indica que el 74% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y un 26% de acuerdo en que los niños tendrán un mayor desarrollo motor si se aplica la estimulación sensorial y motriz

6. ¿Considera usted que los niños del Centro Infantil del Buen Vivir aprenderán y se desarrollarán de manera integral con la aplicación de los talleres de ejercicios?

UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.

### Desarrollo Integral

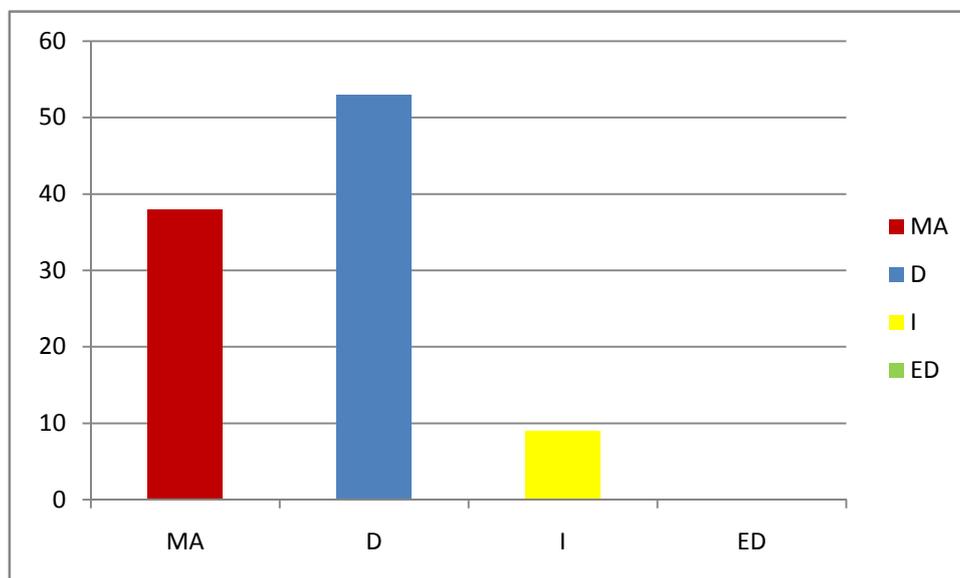
Tabla N° 6

Nº	Variabes	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	25	38%
2	De acuerdo	35	53%
3	Indiferente	6	9%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

Fuente: Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Elaborado por: Lidia Reyes Granado

Gráfico N° 7



### Análisis

La gráfica que antecede indica que el 38% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y el 53% de acuerdo en que los niños tendrán un desarrollo de manera integral si se aplican talleres de ejercicios concernientes a las actividades lúdicas y finalmente un 9% es indiferente.

**7. ¿Debe estar preparada la educadora para atender la diversidad de los niños?**

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Diversidad de los niños**

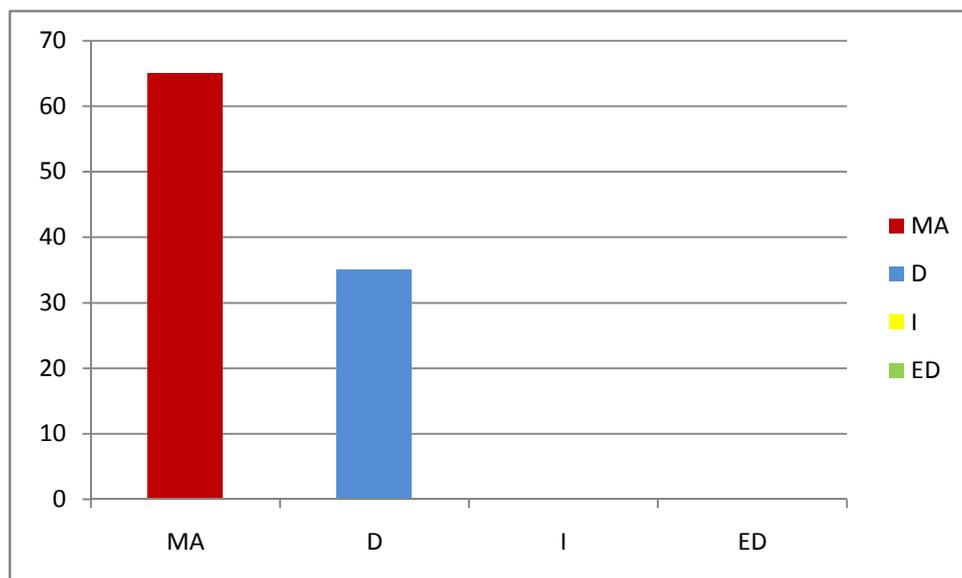
**Tabla N° 7**

Nº	VARIABLES	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	43	65%
2	De acuerdo	23	35%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 8**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 65% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y el 35% de acuerdo en que los niños tendrán un desarrollo de manera integral si se aplican talleres de ejercicios concernientes a las actividades lúdicas.

**8. ¿Influye el afecto y la calidez de las educadoras comunitarias en el desarrollo integral de los niños?**

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Afecto y calidez de las educadoras**

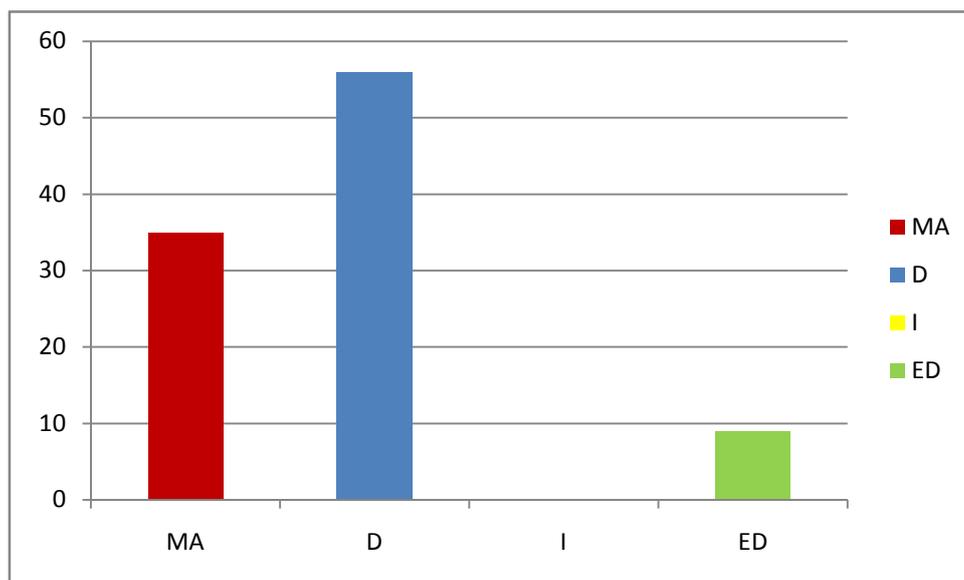
**Tabla N° 8**

Nº	Variabes	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	23	35%
2	De acuerdo	37	56%
3	Indiferente	0	0%
4	En desacuerdo	6	9%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 9**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 35% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y el 56% de acuerdo en que los niños tendrán un desarrollo de manera integral si se aplican talleres de ejercicios concernientes a las actividades lúdicas y un 9% en desacuerdo.

**9. ¿Está usted de acuerdo que el Centro Educativo sea acogedor y cumpla con los estándares de calidad?**

**UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.**

**Estándares de calidad**

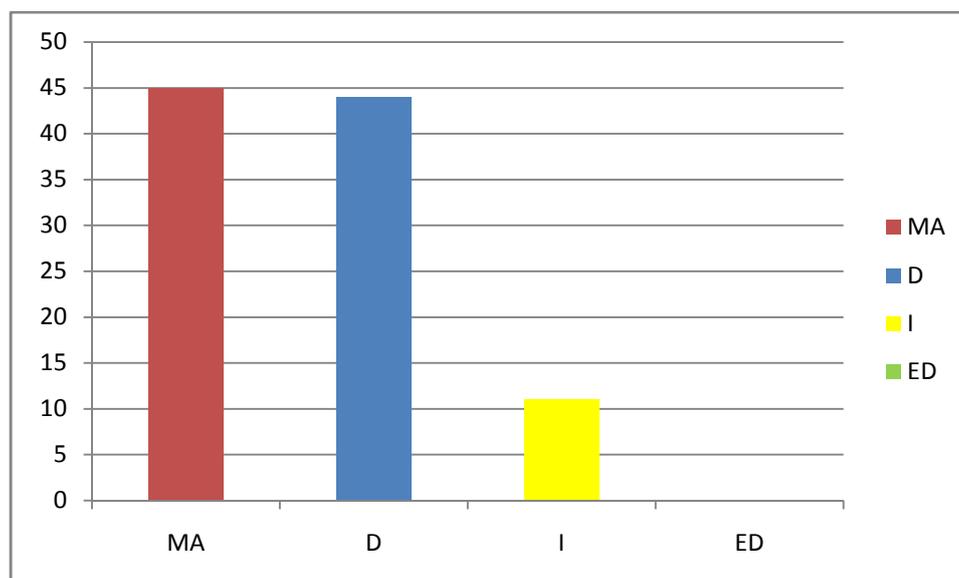
**Tabla N° 9**

N°	Variabes	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	30	45%
2	De acuerdo	29	44%
3	Indiferente	7	11%
4	En desacuerdo	0	0%
		66	100%

**Fuente:** Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

**Gráfico N° 10**



**Análisis**

La gráfica que antecede indica que el 45% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y el 44% de acuerdo en que los niños tendrán un desarrollo de manera integral si se aplican talleres de ejercicios concernientes a las actividades lúdicas y un 11% indiferente.

## 10. ¿Cree usted que los juegos infantiles mejorarán el proceso educativo?

UPSE – 2011  
LR – EDUC. PARV.

### Proceso Educativo

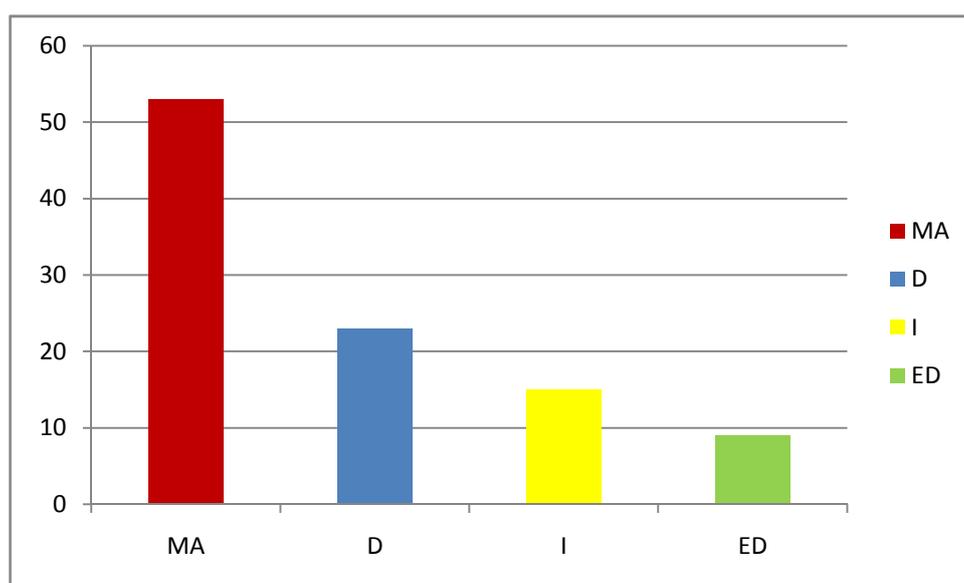
Tabla N° 10

N°	Variables	Frecuencia	%
1	Muy de Acuerdo	35	53%
2	De acuerdo	15	23%
3	Indiferente	10	15%
4	En desacuerdo	6	9%
		66	100%

Fuente: Representantes Legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”

Elaborado por: Lidia Reyes Granado

Gráfico N° 11



### Análisis

La gráfica que antecede indica que el 53% de las personas encuestadas están muy de acuerdo y el 23% de acuerdo en que los niños tendrán un desarrollo de manera integral si se aplican talleres de ejercicios concernientes a las actividades lúdicas, un 15% indiferente y por último un 9% dijo estar en desacuerdo.

### **3.10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.10.1. Conclusiones:**

Del análisis de los resultados proyectados por la encuesta aplicada a la muestra poblacional de las Educadoras Comunitarias y padres, madres de familias representantes legales del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la comunidad de San Pablo, del cantón Santa Elena, se llega a las siguientes conclusiones con sus respectivas recomendaciones, como referentes importantes para el diseño de la propuesta.

- Las Educadoras Comunitarias reconocen la importancia que tiene la estimulación sensorial y el desarrollo motor de los niños(as), para lograr el máximo desarrollo de sus potencialidades, pero consideran que el niño y la niña recibe poca estimulación en su entorno familiar, para un buen desarrollo físico y sensorial.
- Las Educadoras Comunitarias, los Padres, Madres de Familias y Representantes Legales están de acuerdo que se constituya la guía didáctica en apoyo para favorecer los logros del desarrollo de los niños y niñas.
- La estimulación sensorial es muy importante dentro del desarrollo motor de los niños(as), debido a que en ella se realizan los primeros estímulos.
- Las Educadoras Comunitarias deben planificar actividades pedagógicas y lúdicas para mejorar el desenvolvimiento de los niños.

- Las educadoras junto con los representantes legales deben estar en constante capacitación para que puedan manejar los interés de los niños, conocer sus cualidades y habilidades.

### **3.10.2. Recomendaciones:**

- Las Madres comunitarias deben buscar y conocer las estrategias necesarias para incentivar al niño y la niña y favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas y motivar a los Representantes Legales para que se involucren en el proceso.
- Atender con calidad y calidez a los niños y niñas que se educan en el Centro educativo.
- Es necesario favorecer los vínculos entre los miembros de la comunidad educativa para lograr éxito en el proceso de Estimulación, aprendizaje, integración y socialización de niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”.
- Las madres deben realizar ejercicios de estimulación en los niños y niñas, en cualquiera de las actividades que las involucre en su diario vivir.
- El padre de familia también debe de ser parte del proceso de estimulación sensorial en el desarrollo de los niños(as).
- Aplicar y acudir a los talleres de actividades lúdicas para favorecer el desarrollo y estimulación sensorial dirigidos a niños (as).

- Es importante la intervención de los representantes legales para que les apliquen juegos infantiles en sus hogares a los niños ya que esto forma parte de su enseñanza-aprendizaje y de su desarrollo intelectual.
- Se necesita la ayuda de autoridades educativas especializadas para que colaboren con los recursos didácticos para que los niños (as) puedan trabajar junto con sus educadoras.

## CAPÍTULO IV

### MARCO ADMINISTRATIVO

#### 4.1. RECURSOS:

**4.1.1. INSTITUCIONALES:** Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la Comuna San Pedro.

**4.1.2. HUMANOS:** Directivos, Docentes, Estudiantes, Padres; Madres de Familia, Representantes Legales, Director de Tesis, Tesista.

**4.1.3. MATERIALES:** Técnicos, materiales y tecnológicos, de oficina.

**4.1.4. ECONÓMICOS.** Aporte personal de la autora de tesis.

#### Recursos Económicos:

Autogestión de autor de Proyecto: \$ 385.00

#### Presupuesto: Cuadro N° 7

DESCRIPCIÓN	COSTOS
APORTE PERSONAL	
INVESTIGACIÓN EN INTERNET	\$ 48.00
INVESTIGACIÓN BIBLIOTECA	32.00
TEXTOS	50.00
FOTOS	20.00
HOJAS DE ENCUESTAS	10.00
VIATICOS	30.00
ANILLADOS	10.00
IMPRESIONES	85.00
OTROS	100.00
TOTAL	\$ 385.00

Elaborado por: Lidia Reyes Granado

### **Materiales:**

- Libros
- Hojas bond
- Revistas
- Periódicos
- Copias
- Marcadores

### **Tecnológicos**

- Infocus
- Computadora
- Copiadora
- Impresoras

### **Técnicos:**

- Cuestionario
- Formularios
- Entrevistas
- Encuestas

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 DATOS INFORMATIVOS.**

El desarrollo del presente proyecto educativo, se lo realizará en el Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres” de la Comunidad de San Pedro, Parroquia Manglaralto del Cantón Santa Elena, en la provincia de Santa Elena, durante el presente periodo lectivo 2011-2012, y cuyos datos son los siguientes:

- Dirección: Calle Principal.
- Comunidad. San Pedro
- Parroquia: Manglaralto.
- Cantón: Santa Elena.
- Provincia: Santa Elena.
- Jornada: Matutina.
- Régimen: Costa.
- UTE: 11
- Nombre de la institución: Centro del Buen Vivir “Manitas Alegres”

**Título de la propuesta:** Talleres de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas del Centro del Buen Vivir.

## **5.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

El protagonista principal en nuestro taller son los juegos infantiles, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un FIN en sí mismo como actividad placentera para el estudiante
- Como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el educando(a) va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño y la niña:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El MOTRIZ, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

- El AFECTIVO, ya que se establecen vínculos personales entre los, las participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los y las estudiantes.

El juego se puede trabajar de dos formas, tanto de manera vertical, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma horizontal en todos los niveles y cursos.

### **5.3. JUSTIFICACIÓN**

Es impresionante lo amplio del concepto del juego infantil, sus campos de aplicación y aspectos. Siempre se ha relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una

aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

La necesidad lúdica, como mecanismo del desarrollo humano, surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si en la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con las que salir adelante frente a cualquier situación, el

fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores humanos.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. La recreación es participación... el entretenimiento es evasión. Cuando una persona se limita a entretenerse está acudiendo a la práctica del olvido. Quien sólo busca el entretenimiento que puedan brindarle, por ejemplo, el alcohol o la estridencia musical enajenante, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y quedará atrapado en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal.

## **5.4. OBJETIVOS**

### **5.4.1. Objetivo General**

- Desarrollar Talleres con los padres. Madres de familias, docentes representantes legales, promotoras(es), directivos a través de los juegos infantiles para el desarrollo del pensamiento lógico de los, las niños(as) del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”, empleando el juego y afecto como ejes principales de las actividades.

### **5.4.2. Objetivos Específicos**

- Elaborar talleres de actividades de juegos infantiles apropiados utilizando el arte y juego.
- Implementar los ejercicios sensoriales y motrices adecuados para los(as) niños(as) del Centro Infantil del Buen Vivir “Manitas Alegres”.
- Capacitar a las educadoras Comunitarias, Representantes Legales en la aplicación de los talleres.

## **5.5. FUNDAMENTACIONES**

### **5.5.1. Fundamentación Epistemológica**

El análisis en la relación que existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje Significativo; en el presente trabajo de investigación se enmarca en un contexto cambiante y dinámico, en donde el ser humano es agente activo en la construcción de la realidad.

Las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento y el Aprendizaje Significativo se inscribe en un enfoque de totalidad concreta ;es decir dentro de un contexto histórico , social, ideológico, político, económico científico, tecnológico, y cultural en el cual se desenvuelve en permanente interrelación. La construcción de conocimiento científico se logra a través de la investigación cualitativa en el que los sujetos involucrados se hallan comprometidos en el problema; mientras que la teoría científica se construye dentro de una oscilación dialéctica que es característica esencial de la hermenéutica, la ciencia está influenciada por valores; ya que el investigador es un sujeto social.

En la presente investigación esta se relaciona con el materialismo dialéctico porque constituye una ciencia en desarrollo, con cada descubrimiento científico y con el cambio de las formas de la vida social. Esto permite a las actividades lúdicas como ciencia potencia dora de valores en la educación básica evoluciona

de manera positiva coadyuvando en el proceso de enseñanza aprendizaje para bien de la educación.

### **5.5.2. Fundamentación Psicológica**

Este trabajo se apoyó en la teoría del Determinismo Social de Vigotsky (1989), como medio para explicar la conducta social de los(as) niños(as) y el papel que juega la familia en su desarrollo. Además de situarla en el Constructivismo Social, como postura que acepta la construcción del conocimiento por parte del sujeto dentro de un contexto de carácter global.

Se considera que en las actividades lúdicas hay un acto de dominación al trabajo, es decir, de control e imposición de juegos. Sin embargo, no toda dominación implica trabajo, pero si todo acto lúdico, es un acto de dominación.

En este sentido se reconoce a las actividades lúdicas como un fenómeno multifactorial, pues responde a diversos factores, tanto individuales como sociales y se expresa de diversas formas y modos.

### **5.5.3. Fundamentación Pedagógica**

La pedagogía se presenta como una filosofía de la educación, ya que pretende estudiar y mejorar las modalidades y las formas culturales; y, su objetivo es la plena formación humana en el proceso educativo a fin de considerar los adelantos existentes que beneficien al hombre.

Para conseguir una real actividad cognitiva se hace necesario sentarse en las motivaciones intrínsecas; él y la estudiante se siente motivado por sus propios descubrimientos, el ambiente es la carta de presentación y el inicio para presentar nuevas alternativas de percepción pero debe asumirse el siguiente pensamiento: **(Mora 1.995): "El respeto conoce la autonomía de cada ser humano y acepta complacido el derecho a ser diferente"** (Pág. 51).

Esta investigación se fundamenta en el paradigma cualitativo – cuantitativo, por cuanto el paradigma cualitativo posee un fundamento decididamente humanista para entender la realidad social de la posición idealista que resalta una concepción evolutiva y negociada del orden social. El paradigma cualitativo percibe la vida social como la creatividad compartida de los individuos. El hecho de que sea compartida determina una realidad percibida como objetiva, viva y cognoscible para todos los participantes en la interacción social. Además, el mundo social no es fijo ni estático sino cambiante, mudable, dinámico.

El paradigma cualitativo no concibe el mundo como fuerza exterior, objetivamente identificable e independiente del hombre y la mujer. Existen por el contrario múltiples realidades. En este paradigma los individuos son conceptuados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades que encuentran, en vez de responder a la manera de un robot según las expectativas de sus papeles que hayan establecido las estructuras sociales.

No existen series de reacciones tajantes a las situaciones sino que, por el contrario, y a través de un proceso negociado e interpretativo, emerge una trama aceptada de interacción. El paradigma cualitativo incluye también un supuesto acerca de la importancia de comprender situaciones desde la perspectiva de los participantes en cada situación.

#### **5.5.4. Fundamentación Teórica**

La escuela y la familia deben responder a los retos que plantea la sociedad, teniendo como objetivo fundamental la formación de una personalidad fuerte y segura en las nuevas generaciones. Solo una personalidad así podrá enfrentar con claridad y firmeza los cambios, conflictos y contradicciones, sin permitir que corrientes extrañas la arrastren y sin hundirse ante las tormentas sociales. Hay dos metas de especial importancia, dos aspectos que hay que desarrollar en los(as) niños(as): una alta autoestima y la creatividad.

- Es necesario desarrollar la seguridad del niño(a), la aceptación de si mismo y los demás (todos(as) los(as) niños(as) necesitan saber que en algo son valorados/as).
- El niño (a) ha de estar proyectado hacia el futuro, es decir, la esperanza a de estar presente en la educación que le brinde la escuela y la familia. Estas dos entidades deben impulsar el desarrollo personal y social, el vivir en convivencia solo así aprenderá a respetar a los demás y marcar límites de su propia libertad e individualidad.

Todo esto conduce a un niño (a) a la formación de una imagen positiva de sí mismo; y como es evidente, no hay en las escuelas asignaturas, ni en la familia reglas con estos títulos. Son objetivos que deben flotar en el ambiente, que deben ser preocupación constante de padres; madres de familias y maestros. Estas pautas harán que el niño (a) encuentre mucha motivación y por lo tanto seguro de crear, ayudado por su intelecto e imaginación.

Así lo afirma MORAN Eduardo (2001): **“La confianza que tiene el niño en sí mismo inculcado por padres y maestros inspira sentimientos de respeto, responsabilidad ante la vida y afianzan las normas morales que dignifican al hombre”** (Pág. 27). Cabe destacar que la escuela, el colegio y la universidad son prolongaciones de la educación, pero no pueden sustituir ni mucho menos reemplazar la formación familiar.

“Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los y las estudiantes, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los y las educando desarrollen actividades favorables”.

El aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño y la niña participen y se integre. Mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño y la niña, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización”.

## 5.6. Metodología: (Plan de acción)

Cuadro N° 8

Objetivo Especifico	Contenido	Estrategia	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sensibilizar a los padres y representantes sobre su rol de orientador en la familia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valoración de la familia.</li> <li>La relación padre; madre - hijo.</li> <li>La comunicación en la familia.</li> <li>La tolerancia en la familia.</li> <li>La autoridad en la familia.</li> <li>El modelo a seguir en la familia.</li> <li>Descripción de la Escuela para Padres y madres de familias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientación,</li> <li>Colocación de rótulos.</li> <li>Hacer presentaciones.</li> <li>Dinámica rompehielo.</li> <li>Redacción de expectativa.</li> <li>Charla participativa</li> <li>Video – foro – conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitador</li> <li>Padres y representantes</li> <li>Pizarrón – tiza</li> <li>Cartulina</li> <li>Marcadores</li> <li>Televisor – video</li> <li>Trípticos</li> <li>Rota folio</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar los aspectos legales que vinculan a la familia con la escuela.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art. 26 -27- 28 de la Constitución de la república.</li> <li>Ley y Reglamento de educación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientación</li> <li>Realizar dinámica grupal</li> <li>Entrega de extracto legal.</li> <li>Formación de grupos de trabajo.</li> <li>Discusión grupal.</li> <li>Elaboración de conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitador</li> <li>Padres y representantes.</li> <li>Pizarrón – tiza</li> <li>Rota folio</li> <li>Trípticos</li> <li>Constitución</li> <li>Reglamento y ley de educación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Generar un cambio de conducta positiva de los padres hacia la atención integral de sus hijos(as).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Como formar hábitos en los hijos.</li> <li>Como formar valores en los hijos.</li> <li>La orientación del adolescente.</li> <li>Como formar hijos(as) exitosos(as).</li> <li>El proyecto de vida en la familia.</li> <li>La asertividad en la familia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientación.</li> <li>Realizar dinámica grupal.</li> <li>Charla participativa.</li> <li>Video foro</li> <li>Conclusiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitador</li> <li>Padres y representantes.</li> <li>Pizarrón – tiza</li> <li>Rota folio</li> <li>Televisor-video.</li> <li>Trípticos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomentar la participación de los padres; madres y representantes en las actividades escolares.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Como motivar el deseo de aprender.</li> <li>Las técnicas de estudio en el hogar.</li> <li>La tarea escolar y el refuerzo en el hogar.</li> <li>Como prepararse para un examen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambientación</li> <li>Dinámica grupal</li> <li>Charla participativa</li> <li>Video foro</li> <li>Evaluación del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitador</li> <li>Padres y representantes.</li> <li>Rota folio</li> <li>Trípticos</li> <li>Televisor-video.</li> </ul>

Elaborado por: Lidia Reyes Granado



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

## **TALLERES DE JUEGOS INFANTILES**

# **DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO**



**AUTORA:**

**Lidia Del Perpetuo Reyes Granado**

**TUTOR:**

**MSc. Héctor Cárdenas Vallejo**

El presente Taller de ejercicios, se plantean juegos y actividades lúdicas que estimulan el desarrollo de capacidades y conocimientos acordes a la etapa evolutiva de los(as) niños(as). Para iniciar las sesiones se establece lo siguiente:

- Objetivo General.
- Objetivos Específicos.
- Objeto de Aprendizaje.
- Experiencias de Aprendizaje
- Nombre de juego.
- Descripción del juego: Como me expreso y juego.
- Listado o descripción del material a utilizar para el desarrollo de la actividad según el caso.

## **EJERCICIOS PARA NIÑOS(AS) DE 0 A 3 MESES**

### **DISCRIMINAR DIVERSOS SONIDOS**

#### **Objetivo General**

- Apreciar como una persona íntegra, integral e integrada con sus propias características, afectos, fortalezas e intereses.

#### **Objetivo Específico**

- Percibir con los sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) los seres, objetos y acontecimientos del entorno inmediato.

#### **Objetos de Aprendizaje**

- Estímulos auditivos (voces, música, sonidos de la naturaleza).

#### **Experiencias de Aprendizaje**

- Las personas cercanas me llaman por mi nombre y lo hacen con cariño.
- Las personas cercanas escuchan mi llanto con atención y me consuelan tratando de saber por qué lloro.
- Disfruto escuchando música suave y agradable en diferentes momentos del día, cuando estoy despierto.

#### **¿Cómo expresar y jugar?:**

- Mientras cargas al bebé sobre tu regazo, cántale la siguiente canción:

## Arorró

Arorró mi niño(a),  
arorró mi sol,  
arorró pedazo,  
de mi corazón.

Este(a) niño(a) lindo  
ya quiere dormir;  
háganle la cuna  
de rosa y jazmín

**Figura N° 1**



**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

- Mientras le cantas, realiza varios movimientos con la mano, de arriba-abajo, de izquierda a derecha y en forma circular.
- Colocar al bebe en posición boca abajo y llamarlo por su nombre haciéndolo desde diferentes direcciones (derecha e izquierda), así el lograra también girar su cuerpo empujando con sus piernas y brazos.
- Coloca al bebe en posición boca arriba y entregarle varios objetos para que juegue libremente, objetos llamativos que produzcan sonidos como botellitas con granos de arroz, sonajeros con cascabeles, frascos con piedritas y permite que manipule por unos minutos.
- Mientras realizas estas actividades considera lo siguiente:
  - Dile que le amas mucho

- Haz varios sonidos tales como agú, repite las vocales, da besos sonoros.

## **EJERCICIOS PARA NIÑOS(AS) DE 3 A 6 MESES**

### **Objetivo General:**

- Desarrolla a través de su cuerpo diferentes formas de expresión y comunicación en situaciones de aprendizaje.

### **Objetivo Específico:**

- Intenta alcanzar objetos.

### **Objeto de Aprendizaje:**

- Estímulos visuales (móviles llamativos y objetos).

### **Experiencias de Aprendizajes:**

- Encuentro un objeto parcialmente escondido.
- Golpeo un objeto con otro.
- Observo mis manos.
- Paso un objeto de una mano a otra.
- Exploro sensorialmente los objetos y el espacio

## ¿Cómo expresar y jugar

- Colocar al niño(a) sobre una colchoneta o una superficie agradable.
- Esconder bajo su cobija una punta de su juguete preferido, pregúntale: “¿Dónde está el gato? “; haz de la misma manera cubriéndote los ojos con las manos dile:”¡Aquí estoy!” , al descubrirte puedes hacerlo también tapando los ojos del bebe.
- Posteriormente podrás esconder la mayor parte del objeto hasta hacerlo del todo temporalmente.
- Háblale al bebe a medida que te acercas o te alejas, sigue hablando aun cuando no te vea, aparece de nuevo y continua hablándole. Vera que el sonido se mantiene aunque no esté presente quien lo emite. Además, percibe a qué medida que la fuente o la persona se aleja, el volumen del sonido disminuye.
- Iniciar la actividad con un masaje y música suave de fondo o puedes cantar la siguiente canción:

### Una boquita

Una boquita para comer.  
Mi naricita es para oler.  
Mis dos ojitos son para ver.  
Mis dos oídos son para oír,  
¿Y mi cabecita? Para dormir.

**Figura N° 2**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

- Coloca la loción, crema o aceite en tus manos que previamente frotaremos y calentamos.
- Dale un masaje suave por el cuello, los hombros, los brazos y las manos; continúa por la espalda y la nalguita; baja por las piernas y por los pies. Los movimientos deben ser firmes pero suaves, alternando con palmaditas rítmicas y oscilaciones muy suaves.
- Mientras le vamos dando el masaje le nombramos cada parte del cuerpo que estamos tocando.
- Ayúdale al bebé para que con sus manitos, se toque y acaricie su cuerpo: hombros, pecho, cara, manos.

#### **Preparación de las condiciones para la actividad:**

- Utilizar una habitación sin corriente de aire.
- Quitarse anillos, pulseras, reloj o cualquier otra prenda que pueda lastimar al bebé.
- Colocar al niño y la niña en una superficie agradable y en el que esté libre de caídas.
- Póngase lo más cómoda posible de tal forma que nada le moleste.
- Frótese las manos con la finalidad de calentarlas.
- Tener la precaución de que el aceite, crema o loción no toque el rostro del y la bebé.

**Materiales:**

- Una toalla o sábana limpia pequeña.
- Loción o crema o aceite de los que usas para frotarle.
- Tus manos limpias y cariñosas.
- Colchonetas forradas de corosil.

**EJERCICIOS PARA NIÑOS(AS) DE 2 A 3 AÑOS****Objetivo General**

- Descubre y vivencia el arte y otras manifestaciones culturales como medio de gozo, de conocimientos de expresión y comunicación.

**Objetivo Específico**

- Interpreta imágenes y las relaciona con su vida cotidiana

**Objetos de Aprendizaje**

- Observo fotografías
- Láminas grandes.
- Libros

**Experiencias de Aprendizaje**

- Disfruto manipulando y observando libros apropiados para mi edad.

- Me gusta observar y explorar los ambientes de mi casa en compañía de las personas que me cuidan.

### ¿Cómo expresar y jugar?:

- Ponte el guante y mientras juegas con el y la niño(a) sobre tus piernas, cántale la siguiente canción:

### RATONCITOS

Cinco ratoncitos de colita gris,  
mueven las orejas, mueven la nariz,  
abren los ojitos, comen sin cesar,  
por si viene el gato, que los comerá,

**Figura N° 3**



**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

- Realizar con el niño y la niña una actividad motivadora que incluya acciones de imitación y afecto
- Darle al niño y la niña láminas grandes para que las observe y manipule, señalando la figura que se le nombra.
- Relaciona imágenes con personas cercanas.
- Realiza y obedece órdenes sencillas que van acompañadas con gestos o señales.
- Mientras realizas estas actividades haz lo siguiente:
  - Dile que le amas mucho
  - Aplaudes cuando cumple con la acción solicitada reforzando el momento de la actividad.
  - Toma su manito y hazle tocar las partes de la carita alegre e indícale sus nombres.

**Preparación de las condiciones para las actividades:**

- Elaboración de álbum familiar utilizando fotos de la familia
- Revistas o dibujos grandes de las tareas y espacios del hogar
- Revista con dibujos llamativos.

## **CARA CON DEDOS**

### **Objetivo General**

- Se aprecia como una persona íntegra, integral e integrada con sus propias características, afectos, fortalezas e interés de jugar.

### **Objetivo Específico**

- Descubre sus características y posibilidades corporales y las afirma en la relación con los otros y con su medio.

### **Objetos de Aprendizaje**

- Expresemos con nuestro cuerpo diferentes sensaciones, sentimientos y necesidades.

### **Experiencias de Aprendizaje**

- Fijo la mirada en los objetos.
- Sigue la mirada y auditivamente los objetos y sonidos.
- Emite sonidos vocálicos.
- Reacciona a los estímulos táctiles.
- Acepta y disfruta el contacto físico con su madre y/o educadora.

### **¿Cómo expresar y jugar?:**

- Ponte el guante y mientras juegas, cántale la siguiente canción:

## **SOL, SOLECITO**

Sol, solecito, Calientame un poquito  
Por hoy y por mañana  
Por toda la semana.

**Figura N° 4**



**Elaborado por:** Lidia Reyes Granado

- Canta, realiza movimientos con la mano, de arriba-abajo, de izquierda a derecha y en forma circular.
- Acerca la mano y permite que toque el guante y tu rostro.
  - Mueve tu mano mientras y dile que le amas mucho

### **Preparación de las condiciones para las actividades:**

- Elaboración de títeres:
- Corta los dedos del guante.
- En el papel blanco dibuja los ojos.

- En los papeles de brillo o pintados, recorta una nariz roja, una boca amarilla y pégalos formando una carita alegre sobre el guante.
- También puedes utilizar títeres, de los que tú ya dispones y que representen a personas o animales.

## **MI GRANJITA**

### **Objetivo General:**

- Expresa su deseo y su gozo de aprender por medio de actitudes indagadoras y creativas

### **Objetivo Específico:**

- Manifiesta curiosidad y actitud indagadora frente a acontecimientos de su medio inmediato.

### **Objeto de Aprendizaje:**

- Manifestemos curiosidad por los objetos y personas del medio que nos rodea.

### **Experiencias de Aprendizajes:**

- Puedo seguir con la vista objetos en varias direcciones.
- Giro la cabeza cuando escucha sonidos.
- Emito sonidos guturales.

- Reacciono ante los estímulos táctiles.
- Acepto y disfruto el contacto físico con la madre y/o educadora.
- Me mantengo sentado con apoyo anterior.
- Estiro mis manos para coger objetos.
- Descubro un objeto parcialmente escondido.
- Coopero en juegos.

### **¿Cómo expresar y jugar?:**

- Ponte el guante y coloca al niño y la niña en tus piernas.
- Canta la canción: “La Granja”.

Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 El perro guau, guau; el chancho oink, link.

Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 La vaca muuu, muuu; el pollo pio, pio.

Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 El borrego beeee, beee.

Vengan a ver mi granja, vengan todos,  
 Vengan a ver mi granja, vengan todos,

**Figura N° 5**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

- Dobra los dedos de la mano y a medida que vas cantando saca el dedo correspondiente a cada animalito muévelo y haz el sonido respectivo (como indica la canción).
- Mueve toda la mano siguiendo direcciones de arriba- abajo; de izquierda a derecha; movimientos circulares; canta y emite sonidos alternados.
- Siempre permite que el bebé toque con sus manitas cada uno de los animalitos.

**Preparación de las condiciones para la actividad:**

- Confecciona con el hilo el cabello característico a cada animalito y pégalo en la punta de los dedos del guante por el lado de la palma.
- Con el hilo y los retazos de tela elabora los ojos, la nariz y la boca, plumas, orejas, cuernos, y características de cada animal.
- También puedes utilizar títeres de los que tú dispongas y que representen animales.

**Materiales:**

- Un guante de lana de color.
- Cinco ovillas de hilo de colores como: café (perro), rosado (chancho), negro y blanco (vaca), amarillo (pollito) y blanco (borrego).
- Goma, tijeras.

- Retazos de tela de colores brillantes.
- Títeres que representen animales.

### **JUEGO:**

#### **PASEO EN EL TREN**

##### **Objetivo General:**

Expresa su deseo y su gozo de aprender por medio de actitudes indagadoras y creativas.

##### **Objetivo Específico:**

- Muestra entusiasmo y alegría en la ejecución de procesos pertinentes y significativos de aprendizaje, y en la consecución de sus resultados.

##### **Objeto de Aprendizaje:**

- Prestemos atención y exploremos el entorno inmediato.

##### **Experiencias de Aprendizaje:**

- Puedo seguir con la vista objetos en varias direcciones. Miro objetos distantes
- Busco con la vista la fuente sonora
- Giro la cabeza cuando escucha sonidos Emito sonidos frente a un estímulo.

- Con apoyo me mantengo sentado un corto tiempo
- Estiro mis manos para coger objetos
- Coopero en juegos.
- Ríó a carcajadas

### ¿Cómo expresar y jugar?:

- Coloca al niño/niña dentro del tren.
- Hala de la cuerda para que nuestro colorido tren sea arrastrado por ti.
- Mientras se mueve el tren le puedes cantar:

Con su chucu, chucu, chucu,  
 Va cruzando la pradera,  
 Va subiend la ladera,  
 Nuestro tren uh, uh, uh,  
 El trencito del oeste,  
 Va cruzando por el riel,  
 Dibujando con el humo,  
 En un cielo de papel, uh, uh, uh.

**Figura N° 6**



Elaborado por: Lidia Reyes Granado

- Ojo, cuida de que los movimientos sean lentos, en superficies regulares para no dañar el cuello del bebé o que éste se asuste.

### **Preparación de las condiciones para la actividad:**

- Elaboración del tren.
- Haz dos agujeros en la parte delantera de la caja. Engancha o amarra la soga en los agujeros. Asegúrate de hacer un nudo muy seguro de tal manera que no se suelte.
- Pinta la caja de colores vistosos o fórralos con las hojas coloridas de las revistas.
- Coloca las almohadas pequeñas y una toalla o cobijita en la caja "tren" para que puedas sentar a tu bebé seguro y cómodo.

### **Materiales:**

- Caja grande de cartón reforzada.
- Pinturas de varios colores o revistas que ya no te sirvan.
- 3 almohadas pequeñas
- Toallas o cobijitas suaves
- Una soga de dos metros.
- Aprender la canción: "El tren chucu, chucu"

## **EJERCICIOS**

### **POR EL TÚNEL**

#### **Objetivo General:**

- Lograr que el niño/niña cruce el túnel jugando y desarrollando habilidad para desarrollar su pensamiento lógico.

#### **Objetivo Específico:**

- Disfruta de su encuentro con las personas y la naturaleza, a través del juego.

#### **Objeto de aprendizaje:**

- Compartir y disfrutar con los niños y niñas el juego de pasar el túnel.

#### **Experiencias de Aprendizajes:**

- Se mantiene sobre sus rodillas y se con las manos iniciando el juego del Gateo.
- El niño niña Fija la mirada en la boca de su madre y/o educadora mientras le habla.
- Comienza a imitar gestos simples y juega con distintos sonidos mientras le hablan. Responde cuando le llaman por su nombre.
- Juega a esconderse.
- Toma los objetos que están a su alcance y los examina.
- Acepta y disfruta el contacto físico con su madre y/o educadora.

- Busca persistentemente objetos fuera de su alcance
- Juega con las personas y con los objetos que tocan su cuerpo.
- Provoca con su juego la reacción del adulto.
- Reconoce objetos familiares.
- Manifiesta rechazo hacia situaciones desconocidas.
- Alterna con niños/niñas en juegos infantiles.

### **¿Cómo expresar y jugar?:**

- Deja al niño o niña en un extremo del túnel, tú ponte al otro lado y llámalo por su nombre; estimúlalo para que lo cruce, es posible que sienta temor entonces tómallo muy suavemente de su mano y arrástralo lentamente hasta el otro lado.
- Se sentirá feliz cuando su cabecita toque los cascabeles o sonajeros y estos produzcan sonidos interesantes.
- Haz este juego por varias veces.
- Pon la sábana en tu extremo de la caja para que no pueda verte, juega al cuquito, cuquito y nuevamente ayúdalo a cruzar el túnel.
- Estimúlalo para que él y ella intenten hacer el cuquito, se llenará de satisfacción.
- Juega con la pelota, haz pasar la pelota por el túnel, e incentiva al niño/niña a que siga la pelota gateando, le resultará divertido.
- Repita el ejercicio, variando el color y tamaño de las pelotas.

**Figura N° 7**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

**Preparación de las condiciones para la actividad:**

- Con un cartón lo suficientemente grande como para que el niño o niña puedan pasar sin dificultad, corta los dos extremos y haz un lindo túnel.
- En la parte superior del túnel coloca cascabeles o sonajeros sujetos por hilo o por un cordón.

**Materiales:**

- Una caja de cartón un poco más grande que tu niño o niña.
- Una sábana pequeña
- Cascabeles o sonajeros.
- Pelotas de varios colores y tamaños.

## **EJERCICIOS**

### **La Rayuela**

#### **Objetivo General:**

- Potenciar la capacidad creativa del niño/niña mediante el juego de la rayuela para desarrollar su razonamiento lógico.

#### **Objetivos Específicos:**

- Desarrollar la habilidad motriz del niño y niña con el juego de la rayuela.

#### **Objetos de Aprendizaje:**

- Hay que prestar atención y explorar el entorno personal, natural y social.

Experiencias de Aprendizaje:

El juego comienza así:

- Tirar una piedra o tejo pequeña en el cuadro número 1,
- Empujarla con un solo pie al 2
- Luego al 3
- Evitar que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos.
- Descansar en el cuadro 3 (se apoyan los dos pies)
- Pasar al 4, al 5, y por último al 6, cuadro denominado el mundo,
- Finalizando el juego

### ¿Cómo expresar y jugar?:

- Llevar al niño/niña al lugar donde se realiza el juego.
- Dibujar el esquema de la rayuela
- Dividir celdas en la rayuela por partes iguales,
- Selección de las fichas para jugar a la rayuela
- Formar grupo de 3 niños y/o niñas para jugar.
- Nominar al niño/niña según turno.
- Definir reglas del juego.

**Figura N° 8**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

### **Materiales:**

- Tiza, talco, pintura.
- La playa, contra piso del patio o del aula.
- Piedra, tejo, roldanas, disco de madera, entre otros.

- Juez del juego.
- Estímulo afectivo. (aplauzo, una palmada, una frase amable, etc.)

## **El Juego del Trompo**

### **OBJETIVO GENERAL.**

Lograr que el niño/niña haga bailar el trompo, mediante el enrollado de la cuerda y el posterior lanzamiento para propiciar el juego individual o colectivo.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO.**

Aplicar el pensamiento lógico en la precisión de su visión óculo-manual.

### **EL OBJETO DE APRENDIZAJE**

Lograr que niños/niñas perciban las características y propiedades del trompo.

### **EXPERIENCIA DEL APRENDIZAJE**

- Determinar el número de jugadores.
- Delimitar el área del juego.
- Empezar el juego.
- Respetar turno.
- Definir reglas del juego.
- Estimular afectivamente. (aplausos. Frases)

## ¿CÓMO EXPRESAR Y JUGAR?

- Movimientos de pinzas digitales o manuales.
- Enrollar la piola en el trompo ejecutando movimientos circulares.
- Lanzar el trompo con precisión al área de juego.
- Observar el movimiento del trompo.
- Salvar el trompo.
- Socializar el juego.
- Entonar la canción durante el juego.
- El gallito
- La troya
- La palomita
- El quiño
- El quiñar
- La choca.

### CANCIÓN

Para bailar me pongo la capa  
porque sin capa no puedo bailar,  
para bailar me quito la capa  
porque con capa no puedo bailar.

Para bailar, yo me pongo la capa;  
para bailar, me la vuelvo a sacar;  
yo no puedo bailar con la capa,  
sin la capa no puedo bailar.

Yo soy un gran bailarín,  
para bailar me pongo la capa  
y con la capa no puedo bailar,

y cuando bailo me saco la capa  
y sin capa no puedo bailar.

No tengo pies ni manos,  
bailar es mi destino,  
en palma soy llevado  
y entretengo a los niños.

No soy hombre ni muchacho,  
ni tampoco bebo vino,  
cuando me pongo a bailar,  
me dicen que estoy borracho.

**Figura 9**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

## **MATERIALES**

- Trompo
- Peonza
- Peón
- Lienza
- Huaraca
- Cachaillo

- Soga
- Soguilla
- cuerda
- piola

## **EJERCICIOS EN EL CAMPO**

### **Objetivo General:**

- Expresa su deseo y su gozo de jugar por medio de actitudes indagadoras y creativas.

### **Objetivos Específicos:**

- Manifiesta la alegría en el juego con las personas y de la naturaleza expresando sus sentimientos.

### **Objetos de Aprendizaje:**

- Prestan atención los niños y niñas y exploran el entorno personal, natural y social en el juego.

### **Experiencias de Aprendizaje:**

- Se balancea en posición sentado dentro y fuera.
- Fija la mirada en la madre y/o educadora mientras le hablan.

- Comienza la imitación de gestos simples.
- Responde con distintos sonidos mientras le hablan.
- Toma los objetos que están a su alcance y los examina.
- Sostiene objetos en cada una de las manos.
- Disfruta del contacto físico de la madre y/o educadora.
- Explora con el dedo índice todo lo que está a su alcance.
- Juega con las personas y con los objetos que tocan su cuerpo.
- Provoca con el juego la reacción del adulto.
- Cooperar en los juegos.

### **¿Cómo expresar y jugar?:**

- Lleva al niño o niña a conocer el lugar donde estén los animalitos con los que vamos a trabajar y a medida que vaya recorriendo repite cada uno de los sonidos, observa sus reacciones. Canta la canción que te enseñamos en el siguiente punto.
- Los caballitos que están en el campo trotan, trota,
- Las vacas que están en el campo mujen, mujen.
- las gallinas que están en el campo, cocoroco, cocoroco, los gatos miau, miau, el perro guau guauguau, el gallo; kikirikikiriki, el pollito pío pío, el borrego beeee, el pato cua. Cua!
- Ahora ya en casa canta la canción anterior, a la vez que mueves en tu mano los títeres de los diferentes animalitos, así: los caballitos que están

en el campo trotan, trotan, trotan, trotan, trotan iiih, brrbrbrrbrrbrr, luego toma otro animal y sigue cantando las vacas que están en el campo mujen, mujen, mujen,mujen, mujen, mujen... muuuuu, toma otro animal y contiúa, las gallinas que están en el campo juegan, juegan, juegan, juegan, juegan..cocoroco, cocoroco, cocoroco... y así con cada uno de ellos.

- Puedes incorporar más animales, el perro guau, guau, el gato miau, miau, el gallo kikiriki, el borrego beeeeeeee, el pollito pío, pío, el pato cúa, cúa.
- Realiza con tu cuerpo el movimiento característico de cada animal de manera que el niño o niña te imite.
- Toma un animal y pónelo cerca de tu boca, de tal manera que el bebé pueda verte e intente imitar el sonido de ese animal.
- Estimúlalo para que reproduzca el sonido de cada uno y después vuelve tú a repetirlo, sin olvidar realizar el movimiento de cada animal.
- Ponle el casete o CD de sonidos onomatopéyicos para que pueda escucharlos, presenta el gato y pon el sonido y haz una pausa para a que tu bebé intente imitarlos, estoy segura de que le encantará.. Haz lo mismo con cada uno de ellos.

▪

**Figura N° 10**



**Elaborado por: Lidia Reyes Granado**

### **Preparación de las condiciones para la actividad:**

- Elabora animalitos utilizando colores vistosos e interesantes, puedes utilizar hilo, papel brillo, revistas viejas o también fotografías. (caballo, una vaca, una gallina, un chancho, un borrego; un perro, un gato, un pato, un pollito.)
- Pega detrás de cada animal ya elaborado un palo de chuzo con la punta roma o por lo contrario un palo de helado para que tengas mayor capacidad de movimiento.
- Puedes utilizar los títeres con los que ya cuentas y que representan diversos animales.

### **Materiales:**

- Animalitos elaborados en cartulina, de peluche, láminas o fotografías y que sean de tamaños vistosos.
- Palitos de chuzo o paletas de helado.
- Una sillita.
- Tu voz.
- Títeres que representan diversos animales.

## **5.7.PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN**

### **5.8.1. Beneficiarios**

Los beneficiarios directos de la propuesta serán los niños del Centro Infantil del Buen vivir “Manitas Alegres”, padres y madres de familia, como personal docente que mediante la realización de las charlas y aplicación del taller de ejercicios de los juegos infantiles se logrará una mejor comunicación directa entre los involucrados, lo cual conlleva al desarrollo integral de los niños y niñas motivando en ellos un autoestima que propondrá mejorar paulatinamente el rendimiento escolar.

### **Impacto social**

El impacto social que tendrá la implementación de esta Propuesta en la elaboración de talleres de los juegos infantiles de ejercicios para desarrollar el pensamiento lógico, la motricidad fina, de los niños del Centro Infantil del Buen vivir “Manitas Alegres”, será la de reinsertar a estos niños a las aulas regulares como niños normales. El éxito escolar, de acuerdo con la percepción de Redondo, requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan.

Aunque no faltan los que aceptan incondicionalmente el proyecto de vida que les ofrece la Institución, es posible que un sector lo rechace, y otro, tal vez el más sustancial, solo se identifica con el mismo de manera circunstancia

## BIBLIOGRAFÍA

- AYRES Jean La integración sensorial en los niños. Desafíos Sensoriales Ocultos. Ediciones TEA. 2003
- AYRES Jean. La integración sensorial y el niño. Ediciones Trillas. 2004
- BEAUDRY BELLEFEUILLE Isabelle. Problemas de aprendizaje en la infancia. La descoordinación motriz, la hiperactividad y las dificultades académicas desde el enfoque de la teoría de la integración sensorial. Ediciones Nobel. 2005
- BEAUDRY Isabelle La teoría de la integración sensorial. Clínica de Terapia Ocupacional Pediátrica. 2003
- BOWER, T.R.G. Psicología del desarrollo. Madrid. Siglo XXI. Cap. 4 pp. 45-66. 2003
- Diccionario de Pedagogía y Psicología. Cultural S.A. 2005
- Enciclopedia Psicopedagógica de necesidades educativas especiales. Ediciones Uribe. 2005
- GASSIER, J. Manual del desarrollo psicomotor del niño. TorayMasson. pp 92- 127. 2001.
- GINER Marc "MI HIJO APRENDE JUGANDO" Publicado por la editorial Larousse. 2006
- KAYE, K. La vida mental y social del bebé. Barcelona. Paidós. Cap. 5, pp. 91-105. 2001
- MILLER, G.A.. Lenguaje y habla. Madrid: Ed. Alianza Psicología. Cap. 2,3,4 y 6. 1985.
- SÁEZ Marín Ana Isabel Diccionario de Psicología. Psicología 2.000. Libro-Hobby Club
- SCHAFFER, H.P. El desarrollo de la sociabilidad del niño. Madrid: Aprendizaje Visor. Cap. 5, pp. 129-162. 1999.
- URIARTE Rosina. (2002) Estimulación temprana. Centro Bilingüe de Estimulación Temprana BRISBANE
- URIARTE Rosina. Psicomotricidad y desarrollo neuromotor. Centro Bilingüe de Estimulación Temprana BRISBANE. 2005

**AneXOS**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**

**ANEXO 1: ENCUESTAS PARA EDUCADORAS Y REPRESENTANTES LEGALES DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR MANITAS ALEGRES**

**INSTRUCCIONES:** El diagnóstico que se está realizando es con el fin de obtener información acerca del tema: TALLERES DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS. Marque con una X en el casillero que crea correspondiente:

Nº	ALTERNATIVAS
1	MUY DE ACUERDO (M.D)
2	DE ACUERDO (D)
3	INDIFERENTE (I.)
4	EN DESACUERDO (E.D.)

Por favor consigne su criterio en todos los ítems  
Revise su cuestionario antes de usarlo.

Marque con una X si está muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo o indiferente

ENCUESTA SOBRE TALLERES DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS	M.D	D	E.D	I
1. ¿Cree usted que el aprendizaje debe partir de la realidad a través de experiencias sensoriales y de actividades motoras?				
2. ¿Cree usted que las educadoras comunitarias deben estar capacitadas para la estimulación sensorial y motriz en los niños?				
3. ¿Deben planificar las educadoras comunitarias actividades pedagógicas y lúdicas para los niños del Centro del Buen Vivir?				
4. ¿Piensa usted que los Representantes Legales deben participar activamente en el aprendizaje de los hijos?				
5. Cree usted, que los niños tendrán un mayor desarrollo motor si se aplica talleres de juegos infantiles?				
6. ¿Considera usted, que los niños del Centro de Desarrollo Infantil aprenderán y se desarrollarán de manera integral con la aplicación de los talleres de ejercicios?				
7. ¿Debe estar preparada la educadora para atender la diversidad de los niños?				
8. ¿Influye el afecto y la calidez de las educadoras comunitarias en el desarrollo integral de los niños?				
9. ¿Está usted de acuerdo que el Centro Educativo sea acogedor y cumpla con los estándares d calidad?				
10. ¿Cree usted que los juegos infantiles mejorarán el proceso educativo?				

### ANEXO 3: FOTOGRAFÍAS



Los niños/as jugando al salto de las ulas.



Los niños/as junto con la promotora jugando al lobo.



El juego de armar castillos con la arena.



Preparándose para realizar un evento dentro del Centro del Buen Vivir



El juego de competencia de la piola armando el barquito



Juego del desarrollo de la inteligencia como armar diferentes modelos de pajarito.



Las actividades de los niños se desarrollan con mucha dedicación en el aula de clases



El baile también se incluye dentro de las actividades del Centro del Buen Vivir.