



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS

TEMA:

“LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE TRES AÑOS”, DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”.

AUTORAS:

DANIELA CARRERA CARRERA
EULALIA FERNANDA GARZÓN CHUQUIMARCA

DIRECTOR:

Dr. GALO GARCÍA LÓPEZ, MSc.

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

GUARANDA – 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS

TEMA:

“LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE TRES AÑOS” DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”.

AUTORAS:

DANIELA CARRERA CARRERA
EULALIA FERNANDA GARZÓN CHUQUIMARCA

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.

GUARANDA – 2012

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a Dios, porque gracias a él he culminado mis estudios; a mi familia que siempre me apoyo, a mi madre, y de manera muy especial a mi esposo, a mis hijos Daniel y Mateo, quienes me impulsan a salir adelante.

Daniela

Mi trabajo de grado lo dedico con todo mi amor y cariño a ti Dios que me diste la oportunidad de vivir y regalarme una familia maravillosa, a mi madre y de manera muy especial a mi pastora Mercedes Mondragón que me impulso y me ayudo a seguir con mis estudios.

Fernanda

II. AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios dueño de la verdad de la vida y de la Sabiduría quien nos ha dado fortaleza y ha guiado cada uno de nuestros pasos.

Aprovechamos la oportunidad para dejar constancia del agradecimiento eterno a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas y a todos sus docentes por los grandes aportes que han hecho a nuestra vida estudiantil como personas, profesionales, siempre un recuerdo de sabiduría en nuestra mente y corazón.

De manera especial agradecemos al Dr. Galo García MSc .Director de nuestro trabajo, quien fue nuestro apoyo y guía en el desarrollo del mismo para alcanzar al final la obtención de nuestro Título.

Daniela Carrera
Fernanda Garzón

III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

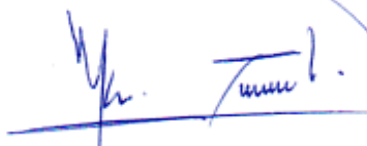
DR. GALO GARCÍA LÓPEZ, MSc.

CERTIFICA

Qué el informe final del Trabajo de Grado titulado “**LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE TRES AÑOS**”, DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “**LOS NIÑOS INQUIETOS**”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”, elaborado por las autoras: Carrera Carrera Daniela y Garzón Chuquimarca Eulalia Fernanda, Egresadas de la Carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, Abril del 2012.



Dr. GALO GARCÍA LÓPEZ, MSc.
Director

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestos en el presente informe final para el Trabajo de Grado, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Daniela Carrera Carrera

C.I. 020135726-6

Fernanda Garzón Chuquimarca

C.I. 1709339624

Dr. JOSÉ CORDOVA NÚÑEZ



R. DEL E.

NOTARIA
PRIMERA

San Miguel
Prov. Bolívar

1 RECONOCIMIENTO DE FIRMAS Y RUBRICAS

2 En la Ciudad de San Miguel, Cantón del mismo nombre, Provincia de
3 Bolívar, República del Ecuador, hoy día miércoles dieciocho (18) de abril
4 del dos mil doce, ante mí, DOCTOR JOSÉ CORDOVA NÚÑEZ,
5 NOTARIO PUBLICO PRIMERO DEL CANTÓN SAN MIGUEL,
6 comparecen las señoras: Carrera Carrera Daniela, divorciada; y, Garzón
7 Chuquimarca Eulalia Fernanda, casada; con el objeto de reconocer sus
8 firmas y rúbricas, que obran al pie del documento que anteceden. Al
9 efecto, siendo conocedoras de los delitos del perjurio e instruidas por mí,
10 el Notario, de la obligación que tienen de decir la verdad, declaran y
11 manifiestan, que las firmas y rúbricas impresas en el mismo, son suyas
12 propias, las mismas que utilizan en todos sus actos públicos y privados y
13 como tal la reconocen; firmando en unidad de acto, de todo lo cual Doy Fe.

14
15
16
17
18
19
20
21

Dr. José Cordova Nuñez
EL NOTARIO



020135726-6

1709339624

V. TABLA DE CONTENIDOS

PORTADA.....	
HOJA DE GUARDA.....	
PORTADILLA.....	
I. DEDICATORIA	I
II. AGRADECIMIENTO	II
III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	III
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	IV
V. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS	IX
VI. LISTA DE ANEXOS.....	X
VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	XI
VIII. INTRODUCCIÓN	XVII
1. TEMA	1
2. ANTECEDENTES	2
3. PROBLEMA.....	4
4. JUSTIFICACIÓN.....	5
5. OBJETIVOS	7
5.1 OBJETIVO GENERAL	7
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	7
6. HIPÓTESIS	8
7. VARIABLES	8
VARIABLE INDEPENDIENTE	8
VARIABLE DEPENDIENTE.....	8
8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	9
8.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.....	9
8.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	10

CAPITULO I.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 TEORÍA CIENTÍFICA	11
1.1.1. “DEFINICIÓN DE JUEGO.....	11
1.1.2. CARACTERÍSTICAS	11
1.1.3. SU FUNCIÓN EN LA INFANCIA.....	12
1.1.4. “SU CARÁCTER”	12
1.1.5. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS.....	13
1.1.6. “EL JUEGO”	14
1.1.7. LA COMUNICACIÓN FAMILIAR	15
1.1.8. RECOMENDACIÓN PARA ESTIMULAR EL JUEGO.	15
1.1.9. FUNDAMENTACIÓN.....	26
1.1.10. CLASES DE JUEGOS.	26
1.1.11. TIPOS DE JUEGOS	27
1.1.12. LOS JUEGOS SE CLASIFICAN EN ESTOS TIPOS:	29
1.1.13. TEORÍA PIAGETIANA.....	30
1.1.14. EXPERIENCIA DEL APRENDIZAJE.....	32
1.1.15. APRENDIZAJE.....	33
1.1.16. EDUCACIÓN INFANTIL	34
1.” Las estrategias de aprendizaje que utiliza el niño”.	37
2. Estrategias de enseñanza.....	39
1.2 MARCO LEGAL	48
1.2.1 Derechos de supervivencia.....	48
1.2.2 Derechos relacionados con el desarrollo.....	49
1.2.3 CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	49
1.2.4 EDUCACIÓN	50

1.3	TEORÍA CONCEPTUAL	51
1.4	TEORÍA REFERENCIAL	53
CAPITULO II		55
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		55
2	TIPO DE ESTUDIO.	55
2.1	POR EL PROPÓSITO.-	55
2.2	POR EL NIVEL	55
2.3	POR EL LUGAR.....	55
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	55
2.5	DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL	56
2.6	UNIVERSO Y MUESTRA.....	56
2.7	PROCESAMIENTO DE DATOS.....	56
2.8	MÉTODOS.....	56
CAPITULO III.....		58
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS		58
3.1	ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”	58
1.	¿Los juegos son importantes para el desarrollo?.....	58
2	¿Juega usted con sus hijos?	59
3.-	¿Su hijo es creativo?	60
4.	¿Su hijo es afectivo con papá y mamá?	61
5.	¿Puede sacar y guardar las cosas de un cajón?	62
6.	¿Cuánto usted mira a su hijo/, responde con una sonrisa?.....	63
8.	¿Su niño imita todo lo que ve en su hogar?.	65
9.	¿El niño comparte sus juguetes con sus hermanos o primos?.....	66
10.	¿Su hijo/a coordina las actividades físicas y motoras de su cuerpo?	67

3.2	GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”	68
	FICHA DE RESUMEN DE LA OBSERVACIÓN	68
	ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	68
3.3	ENCUESTA Y ANÁLISIS A LA MAESTRA DEL CENTRO INFANTIL “LOS NIÑOS INQUIETOS”	71
3.4	CONCLUSIONES.....	74
3.5	RECOMENDACIONES	75
3.6	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	76
4.2	INTRODUCCIÓN.....	77
4.3	OBJETIVOS.....	78
4.3.1	OBJETIVO GENERAL	78
4.3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	78
	Juegos de niños de 0 a 3 meses	79
	JUEGOS DE 3 A 6 MESES	81
	JUEGOS DE 6 A 9 MESES	83
	JUEGOS DE 1 A 2 AÑOS	87
	JUEGOS DE 2 A 3 AÑOS	90
4.5	EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	92
4.6	RESULTADOS DE LA APLICACIÓN	93
	BIBLIOGRAFÍA:	94
	ANEXOS	96

V. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”	61
Cuadro 1º ¿Los juegos son importantes para el desarrollo?	58
Cuadro.-2 ¿Juega usted con sus hijos?.....	59
Cuadro 3.- ¿Su hijo es creativo?	60
Cuadro 4.- ¿Su hijo es afectivo con papá y mamá	61
Cuadro 5.- ¿Puede sacar y guardar las cosas de un cajón?	62
Cuadro 6.- ¿Cuándo usted mira a su hijo/, responde con una sonrisa?.....	63
Cuadro 7. ¿Participan en juegos y bailes tradicionales de La familia?.....	64
Cuadro 8 ¿Su niño imita todo lo que ve en su hogar.	65
Cuadro 9 ¿El niño comparte sus juguetes con sus hermanos o primos.....	66
Cuadro 10.- ¿Su hijo/a coordina las actividades físicas y motoras de su cuerpo?.....	67

VI. LISTA DE ANEXOS

- Guía de encuesta dirigida a los padres de familia de niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos” de la parroquia Guanujo.
- Guía de Observación aplicada a niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos” de la parroquia Guanujo.
- Guía de entrevista dirigida a la maestra del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos” de la parroquia Guanujo.
- Croquis del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos” de la parroquia Guanujo.
- Fotografías.

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En nuestro tema los juegos infantiles como experiencia de aprendizaje en niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir, "Los Niños Inquietos" observamos que como problema mayor existe la poca importancia de incorporar al juego como una estrategia de aprendizaje, pues no se lo concibe como oportunidad para que niños y niñas desarrollen sus aspectos motrices, sociales y afectivos.

Por estas razones, niños y niñas son tímidos y tímidas, casi no socializan sus juegos que se caracterizan en imitar las acciones de los adultos como: cazar, pescar, cocinar, lavar, cargar bebes, cuidar animales, cosechar, y la elaboración de sus propios juguetes; realmente el Centro Educativo no tiene apoyo económico ni talleres de capacitación a las promotoras para el cuidado de niños y niñas y sobre todo para que desarrollen las habilidades y destrezas infantiles, a través de la lúdica.

Sabemos que los juegos son importantes para el aprendizaje y para la socialización con las personas que les rodean. Es un reto como parvularias utilizar material para jugar con los niños y niñas, desarrollar la actividad planteada, en realidad nuestro trabajo es importante ya que a través del juego vamos a estimular y adquirir mayor desarrollo en áreas como psicomotriz, cognitiva y afectivo social, con el juego contribuimos al incremento de sus capacidades creadoras, con el juego experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, por eso nuestro trabajo es permanente porque por falta de conocimiento del juego en el desarrollo socio emocional es necesario aplicarlo en este Centro Infantil del Buen Vivir " los Niños Inquietos, sabemos que no cuentan con planes de mejorar para ir solucionando los problemas en el proceso de aprendizaje, por cuanto es una necesidad satisfacer y contar con actividades recreativas para el desarrollo de los niños y niñas.

Nuestro tema **“LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE TRES AÑOS” DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR, “LOS NIÑOS INQUIETOS”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”,** se deriva del problema planteado en líneas anteriores, mismo que tiene fundamentos investigados por varios autores que dan razón en implementar el juego como experiencia de aprendizaje, en este centro infantil del buen vivir “los niños inquietos” no tiene ni idea de lo que el juego ayuda a los niños para su desarrollo.

Estamos contentos con el apoyo brindado por la zona B de Guanujo, el presidente de la comunidad y el coordinador general, que nos facilitaron la información, nos permitieron observar y analizar el centro para darnos cuenta que nuestro proyecto es necesario en este centro educativo.

Como objetivo general determinamos a los juegos como un factor muy importante para la adquisición de experiencias de aprendizaje de niños y niñas menores de 3 años, del cual se desprenden los objetivos específicos.

Planteamos una hipótesis de donde identificamos las variables Independiente y dependiente, para luego operacionalizarlas en un cuadro demostrativo, que nos permitió disponer también de las preguntas para la elaboración de la encuesta.

En el Capítulo I, relacionado al Marco Teórico, en este punto registramos temas y subtemas de gran importancia que fundamentan científicamente nuestro trabajo, señalando algunos de ellos: EL JUEGO Y LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS, LOS JUGUETES EN LA PRIMERA INFANCIA, EL JUEGO FACTOR QUE FAVORECE AL APRENDIZAJE, EL APRENDIZAJE CONDICIONA TRES ESTRATOS DE LA PERSONALIZACIÓN: PSICOMOTRICIDAD, LENGUAJE Y HÁBITO DE REFLEXIÓN O PENSAMIENTO. LA PSICOMOTRICIDAD, entre otros.

Dentro de este mismo Capítulo, presentamos el Marco Legal, con disposiciones legales que señalan la obligatoriedad de educar a niños y niñas, sus derechos, sus amparos, etc. También presentamos en la Teoría Conceptual, los términos y las frases más importantes que se utilizaron en la teoría científica y que ilustran claramente el propósito de nuestro trabajo: y, finalmente anotamos la Teoría Referencial, en donde presentamos la teoría científica que respalda nuestro trabajo y además, ubicamos a la institución investigada en el contexto social económico, político, educativo.

En el Capítulo de ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, presentamos el tipo de investigación, los métodos, las técnicas, el Universo investigado, el procesamiento estadístico.

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de resultados, con los respectivos cuadros, gráficos y análisis, que permitieron formular, luego, las conclusiones, recomendaciones y comprobar nuestra hipótesis.

Finalmente, en el Capítulo IV proponemos una alternativa para solucionar tan acuciante problema, a través de un guía de juegos didácticos que deberán ser aplicados por la maestra para desarrollar en niños y niñas los aspectos psicomotrices, sociales, afectivos.

EXECUTIVE SUMMARY IN ENGLISH

In our theme children's games as a learning experience in children under 3 years Children's Center of Good Living, Restless Children see that as a major problem there is little importance to incorporate the game as a learning strategy, as not conceived as an opportunity for children to develop their motor aspects, social and emotional.

For these reasons, children are shy and timid, almost do not socialize their games that are characterized mimic adult actions such as hunting, fishing, cooking, washing, carrying babies, caring for animals, harvesting, and preparing their own toys; really Educational Center has no financial support or training workshops for promoters for the care of children and especially to develop children's abilities and skills through the fun.

We know that games are important for learning and socializing with people around them. It is a challenge and ranging from pre-used material to play with children, develop action proposed, in fact our work is important because we dare game and gain a better stimulate development in areas such as psychomotor, cognitive and social emotional, with the game contributed to the increase of their creative capacities, with the game experience, learn, reflect and actively transform reality, so our job is permanent because of lack of knowledge of the game in the social and emotional development needs to be applied in this Good Children's Center " Children living Restless, we know that do not have plans to improve the problems to solve, in the learning process, because it is a necessity to meet and have fun activities for the development of children.

Our theme "GAMES AS A LEARNING EXPERIENCE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS" CHILD CENTER OF GOOD LIVING, RESTLESS CHILDREN OF THE PARISH GUANUJO, GUARANDA CANTON, Bolivar Province, DURING THE PERIOD 2011 - 2012 " is derived for the problem in previous lines, same with foundations investigated by several authors that give

reason to implement the game as a learning experience in this children's center of good living " " restless children have no idea what the game helps children to develop.

We are happy with the support flanged by Guanujo zone B, the president of the community and the general coordinator, who provided the information, allowed us to observe and analyze the heart to realize that our project is necessary at this school.

As a general objective to determine the games as an important factor for the acquisition of learning experiences of children under 3 years, which originates specific objectives.

We propose a scenario where we identify the independent and dependent variables, and then operationalize a table showing which allowed us also have questions for the development of the survey.

In Chapter I, related to the Theoretical Framework, at this point we recorded topics and subtopics major scientific underpinning our work, pointing out some of them: THE GAME AND EDUCATIONAL GOALS, THE TOYS IN EARLY CHILDHOOD, THE GAME FACTOR THAT PROMOTES LEARNING, LEARNING CONDITIONS THREE LAYERS OF PERSONALIZATION: PSYCHOMOTRICITY, LANGUAGE AND THOUGHT OR HABIT OF REFLECTION. PSYCHOMOTOR, among others.

Within this chapter, we present the legal framework, legal provisions that indicate the obligation to educate children, their rights, protections, etc.. We also present the conceptual theory, the terms and key phrases that were used in scientific theory and illustrate clearly the purpose of our work and finally we scored Referential Theory, where we presented the scientific theory behind our work and addition, we place the research institution in the social economic, political, and educational.

Chapter of methodological strategies, we present the type of research, methods, techniques, investigated the Universe, the statistical processing.

It then presents the analysis and interpretation of results, with the respective tables, graphs and analysis, which led to the formulation, then, conclusions, recommendations and test our hypotheses.

Finally, in Chapter IV proposes an alternative to solve such pressing problems through educational games guide which must be applied by the teacher to develop in children psychomotor aspects, social, emotional.

VIII. INTRODUCCIÓN

Nuestro trabajo es importante ya que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano.

Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su experiencia, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron las micro clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional.

En el trabajo realizado en las micro clases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso.

En el capítulo I, Consta de la teoría científica, el marco legal donde anunciamos los derechos que tienen los niños: derecho a la vida, alimentación, salud, y no menos importante la educación y el juego, la Teoría conceptual donde analizamos cada una de las palabras y conceptos importantes que van a destacar la teoría general del juego y del aprendizaje, la Teoría referencial describimos el respaldo que contiene nuestro trabajo y la ubicación de la institución con su debido contexto.

En el Capítulo II, Describimos las Estrategias metodológicas que utilizamos en la investigación.

En el Capítulo III, realizamos el análisis e interpretación de resultados.

En el Capítulo IV, presentamos nuestra propuesta, como alternativa para solucionar el problema de falta de aplicación del juego para el desarrollo de habilidades y destrezas en niños y niñas menores de tres años.

1. TEMA

LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011- 2012

2. ANTECEDENTES

Para la comunidad de Surupukyus donde está ubicado el Centro Infantil del Buen Vivir el juego imitado es cotidiano, pero carecen del juego como aprendizaje.

Desde los inicios de este centro no se aplicaron los juegos como aprendizaje, sino que jugaban por jugar, sin ningún beneficio para niños y niñas; por tal motivo, existe ciertas dificultades de aprendizaje en este Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Estos niños no socializan, juegan solos cada quien por su lado; los juegos de ellos se caracterizan solo por la imitación de ciertas actividades que realizan sus padres en el hogar y en el trabajo en el campo: así, los juegos más comunes son: cazar, pescar, cocinar, lavar, cargar bebes, cuidar animales, la chacra (sembrar, cosechar, cuidar etc., y la elaboración de sus propios juguetes.)

Todos estos problemas se ha dado por falta de apoyo económico y talleres de capacitación a las promotoras del centro infantil del buen vivir "los niños inquietos".

En la actualidad sabemos que los juegos son importante para el aprendizaje, ya por medio de los juegos el niño, la niña aprende, especialmente aprende a socializarse con las personas que lo rodean, realmente es un reto para las parvularias saber utilizar los materiales para jugar con los niños, niñas, y desarrollar sus motricidades finas, gruesas y de socialización.

Es fundamental que de acuerdo al desarrollo real de los niños y niñas usted utilice juegos con reglas, creativos y libres, la importancia es que los niños, niñas tengan un buen motivo para desarrollar la actividad planteada y que mejor motivo que el juego.

En la actualidad, encontrándonos en una época en donde debemos, padres y maestras, tener una conciencia clara de lo que significa el juego dentro del desarrollo de las personalidades de niños y niñas, y de las personas de toda edad, para emprender acciones más prácticas y facilitar con esto el aprendizaje de los educandos, porque ellos y ellas aprenden jugando en medio de un ambiente de afectividad, con ribetes de cariño, amor, comprensión, para crear un ambiente agradable para provocar aprendizajes significativos y sobre todo para conseguir la adaptación rápida al medio escolar,

Es necesario, entonces, dotar al Centro Infantil investigado de una gama de recursos didácticos en el campo de la lúdica para que niños y niñas desarrollen adecuadamente sus funciones básicas y posteriormente estén capacitados/as para ingresar sin dificultad al nivel escolar

3. PROBLEMA

¿COMO INFLUYEN LOS JUEGOS EN LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA?

4. JUSTIFICACIÓN.

Nuestro trabajo es **importante** ya que a través del juego vamos a estimular y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica, por lo cual nuestro trabajo es **pertinente**, porque se ajusta a una realidad educativa.

Por la falta de un conocimiento sobre la verdadera significación del juego en el desarrollo socio emocional de los niños y niñas el presente trabajo es **necesario** aplicarlo en la institución investigada, como en otras, toda vez que sea justa a dichas exigencias.

Por lo general en el Ecuador los centros educativos no cuentan con planes de mejora para ir solucionando los varios problemas que en el proceso de aprendizaje se presentan por cuanto es una **necesidad** que se debe satisfacer y contar con actividades recreativas con sus respectivos recursos para el normal desarrollo de los niños y niñas.

Nuestro tema tiene fundamentos sólidos ya que hemos analizado e investigado conceptos por varios **autores** que nos dan la razón en implementar el juego como experiencia de aprendizaje.

En el centro de la comunidad de Surupukyus no se ha estudiado ni desarrollado este tema que nosotros proponemos, es **original** ya que no tienen ni idea de lo que el juego ayuda a los niños para su desarrollo.

Estamos contentas con el apoyo que nos brindaron la zona “B” de Guanajuato, al presidente de la comunidad y del coordinador general, que nos **facilitó** la información y nos permitieron observar y analizar el centro para darnos cuenta que nuestro proyecto les hace falta en este centro educativo.

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar a los juegos como un factor muy importante para la adquisición de experiencias de aprendizaje, de niños y niñas menores de 3 años en el Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos", durante el periodo 2011-2012

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Identificar si la maestra de niños y niñas menores de 3 años utiliza juegos, para el desarrollo del aprendizaje
2. Capacitar a la maestra acerca de la importancia de los juegos en el desarrollo del aprendizaje de niños y niñas menores de tres años.
3. Proponer una Guía Didáctica acerca de JUEGOS INFANTILES para el desarrollo de experiencias de aprendizaje de niños y niñas del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos", de la Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda.

6. HIPÓTESIS

LOS JUEGOS CONTRIBUYEN EN LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "LOS NIÑOS INQUIETOS" DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011-2012.

7. VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Los juegos

VARIABLE DEPENDIENTE

Experiencia de Aprendizaje

8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

8.1 VARIABLE INDEPENDIENTE.

HIPÓTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
Los juegos contribuyen en la experiencia de aprendizaje en niños, niñas menores de 3 años en el centro infantil del buen vivir "los niños inquietos de la parroquia Guanujo cantón Guaranda durante el periodo 2011-2012	Los juegos	Actividades estructuradas que consiste en el ejercicio de las funciones sensorio motrices intelectuales y sociales,	Actividades estructuradas Funciones sensorio motrices Funciones intelectuales Funciones sociales	Tipos de juegos Motricidad fina y gruesa Coordinación viso motriz Razonamiento Socialización	¿Usted juega con los niños en el aire libre? ¿Qué reglas de juego impone? ¿Qué juego utiliza para desarrollar la motricidad fina? ¿El saltar y brincar es bueno para desarrollar la motricidad gruesa? ¿El niño observa su manito? ¿Sabe usted si el niño tiene una buena coordinación viso motora? ¿Como ayuda al niño a razonar? ¿El niño reconoce a las personas que lo cuidan? ¿El niño sonríe cuando alguien juega con él? ¿El niño disfruta de los juegos sociales?	Entrevista Encuesta Observación

8.2 VARIABLE DEPENDIENTE.

HIPÓTESIS	VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
Los juegos contribuyen en la experiencia de aprendizaje en niños, niñas menores de 3 años en el centro infantil del buen vivir "los niños inquietos de la parroquia Guanaju cantón Guaranda durante el periodo 2011-2012	Experiencia de aprendizaje	Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio la enseñanza o la experiencia.	Adquisición de conocimientos Habilidades Valores Actitudes Experiencia	Progreso Saber hacer Solidaridad Respeto Responsabilidad Personalidad Animo Oportunidades	¿El avance de un niño se puede notar en un día o en semanas? ¿Qué juego utilizaría para que el niño empiece a gatear? ¿Jugando con los niños al juego popular dime tu nombre el niño responde? ¿Expresa sus emociones y sentimientos de manera espontanea? ¿El niño comparte los juguetes? ¿Con que juego les enseña a los niños a ser responsables? ¿Ha identificado un problema en el desarrollo de función	Entrevista Encuesta Observación

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 TEORÍA CIENTÍFICA

1.1.1. “DEFINICIÓN DE JUEGO¹”

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 A.C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

1.1.2. CARACTERÍSTICAS

El Juego infantil es: Libre, Produce placer, Implica actividad, Aunque se puede practicar durante toda la vida, es una actividad propia de la infancia .Es algo innato. Organiza las acciones de un modo propio y específico. Ayuda a conocer la realidad .Permite al niño afirmarse. Favorece el proceso socializador. Cumple una función integradora y rehabilitadora .En el juego el material no es indispensable.

¹ El Juego Infantil. Web. 15 Nov. 2011. <http://enlapaginadedore.blogspot.com/2009/08/la-importancia-del-juego-en-los-ninos_13.html>.

1.1.3. SU FUNCIÓN EN LA INFANCIA

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en: Facilitar las condiciones que permitan el juego, Estar a disposición del niño, No dirigir ni imponer el juego porque el juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

Interactuar con sus iguales.

Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación”.

1.1.4. “SU CARÁCTER”

El juego tiene carácter universal, es decir, que los niños de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.

1.1.5. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS²

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano Desarrollo de la personalidad infantil. Este cambio de postura se refleja tanto en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, como en el interés manifestado por numerosos fabricantes de juguetes por dotar de valor educativo a sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo. Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que Adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

¿Qué es el juego? La respuesta a esta pregunta parece fácil, ya que habitualmente resulta sencillo para el observador reconocer el carácter de juego de una acción, del mismo modo que quién está jugando tiene conciencia de este carácter lúdico. Así, cuando vemos a una niña acunando cariñosamente su muñeca, a otro modelando figuras en plastilina, a un grupo atareado en torno a unas cuantas bolitas, o a un pequeño que salta repetidas veces desde el mismo escalón, sabemos que

² "El rincón de jardín." Blog spot. N.p., n.d. Web. 14 Nov. 2011.
<<http://elrinconcitodeljardin.blogspot.com/2008/06/la-importancia-del-juego-en-los-niñez.html>El juego simbólico>.

están jugando, pese a que la conducta es muy similar a la realidad "en serio".

1.1.6. “EL JUEGO”

El juego para el niño y la niña. Es un proceso de aprendizaje en el que se expresan y aprenden mediante actividades de ejercitación y placer. Del juego depende su desarrollo físico, emocional y espiritual, porque del juego los niños y niñas aprenden a compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, respetar, conocer límites, asimilar la realidad, a soñar y mucho más...

En los niños y niñas el juego es una actividad importante para su desarrollo físico y mental ya que empiezan a descubrir su cuerpo y a repetir actividades que lo ponen en movimiento y mejoran su coordinación. Jugar para el niño/a es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras.

Hacer, en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico para explorar, manipular, conociendo el ambiente y relacionándose con la realidad circundante integrándose paulatinamente a ella.

Es importante que los padres y madres se incorporen a los juegos de sus hijos/as y dejar que se expresen ampliamente, que se comuniquen

¿QUÉ ES COMUNICARSE?

Hacer al otro partícipe de lo que uno piensa, siente y hace, por tanto éste en un elemento indispensable para la relación entre la pareja, o padre, madre, hijos e hijas sea sincero y sólido.

1.1.7. LA COMUNICACIÓN FAMILIAR³

La comunicación familiar permite a sus integrantes: Crecer, desarrollarse, madurar, resolver sus conflictos, comprometerse entre sí y en la sociedad. **¿Por qué es importante que los adultos se incorporen a los juegos de sus hijos?** Se crea una situación interpersonal en las que están presentes la emoción, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Compartir con un niño/a es de las cosas más hermosas de la vida. Además recordemos que es un regalo por tiempo limitado. Se crea un lazo mucho más fuerte entre la familia al compartir un juego.

1.1.8. RECOMENDACIÓN PARA ESTIMULAR EL JUEGO.

- ✓ Mostrar una actitud alegre y cariñosa.
- ✓ Darle cosas que pueda manipular.
- ✓ Darle objetos que pueda sacar y meter de un depósito.
- ✓ No darles juguetes muy pequeños o quebradizos.
- ✓ No burlarse, ignorarle o regañarle.
- ✓ Jugar con él o ella para enseñarle como hacerlo.
- ✓ No interferir en discusiones, arreglos y pleitos del juego.
- ✓ Aprender valores morales sin importar la cultura y la religión.
- ✓ Desarrollar capacidad de solucionar problemas.
- ✓ Investigar, generar ideas, la mente se plantea nuevos proyectos.
- ✓ Los sentimientos no son propiedad de un sexo. Niños y niñas pueden reír, llorar, amar, enojarse se les debe permitir expresarlos.
- ✓ Estimular y valorar toda actividad espontánea de un niño.
- ✓ Corregir con respeto.
- ✓ Cumplir lo que se promete.
- ✓ Poner a los niños y niñas tareas de acuerdo a sus capacidades.
- ✓ Las principales conductas esperadas vinculadas con el juego.

³ Slide share. Importancia del juego en niños y niñas, n.d. Web. 20 Nov. 2011.
<<http://www.slideshare.net/adalbertomartinez/importancia-del-juego-en-nios-y-nias>>.

- ✓ El juego se vuelve una actividad social.
- ✓ Hay presencia y seguimiento de reglas.
- ✓ Existe cooperación entre los y las participantes.
- ✓ Surge la competencia.

En resumen: El juego es una oportunidad para que el niño y la niña expresen sus sentimientos, desarrollan valores de mutuo apoyo, solidaridad, cooperación, tolerancia, opresión, diversión, actitudes positivas como la confianza, enfrentarse a conflictos, desahogarse de conflictos de sus hogares, a saber perder y a saber ganar, aprender a conocer y aceptar a otras personas.

Existen diversas formas para que las personas adultas acompañen y enriquezcan el juego de los niños y las niñas, entre ellas están: jugar, proporcionarles materiales, responder a sus preguntas, brindar información y sobre todo comprender que el juego es indispensable para su sano crecimiento y desarrollo”.

“Importancia y valor del juego en la niñez: El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.

El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro

El juego estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación ayuda a utilizar energía física y mental de maneras

productivas y/o entretenidas, es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo

El juego facilita el desarrollo de⁴:

- ✓ Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse
- ✓ Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes
- ✓ Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos
- ✓ Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar
- ✓ Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- ✓ Su cuerpo- habilidades, limitaciones
- ✓ Su personalidad- intereses, preferencias
- ✓ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños
- ✓ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites
- ✓ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores
- ✓ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas
- ✓ Solución de problemas- considerar e implementar estrategias
- ✓ Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias”

“El juego a través de las etapas de desarrollo de los niños:⁵

Un año- estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes

⁴ MARTÍNEZ, L.(2003).Aprende Jugando (6°ed).Lima:EditorialEl Comercio.

⁵ El rincón de jardín.” Blog spot. N.p., n.d. Web. 14 Nov. 2011.

<<http://elrinconcitodeljardin.blogspot.com/2008/06/la-importancia-del-juego-en-los-nios.html>El juego simbólico>.

Uno a tres años- movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.

Tres a cinco años- arte, construcción, juego con otros niños o adultos

Ayudando a Niños a Desarrollarse y a Aprender a Través del Juego

- ✓ El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada
- ✓ El área debe ser cómoda en iluminación, ventilación, y espacio
- ✓ El área de juego debe ser segura y supervisada
- ✓ Al escoger juguetes, se ve instrucciones y toma precauciones.
- ✓ Los niños que juegan con adultos desarrollan más su creatividad
- ✓ Observar a sus niños para descubrir sus habilidades y preferencias
- ✓ Dejar que sus niños dirijan la actividad; usted puede añadir complejidad
- ✓ Se puede usar el mismo juguete; usted estimula la creatividad
- ✓ Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando sus niños hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento
- ✓ Describir en voz alta el juego, demostrando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje
- ✓ Imitar el juego apropiado de sus niños, demostrando aprobación, implicación, y dando ejemplo de cómo imitar y compartir con otros
- ✓ Reflejar el habla apropiada de sus niños durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos, y comprendemos lo que dicen, y ayudándoles a desarrollar sus destrezas de comunicación
- ✓ Reconocer las conductas apropiadas de sus niños durante el juego, dejándole saberlo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación y causando que se repitan con más frecuencia.
- ✓ Ignorar las conductas inapropiadas durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reduciendo la frecuencia.

- ✓ Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando seguridad.
- ✓ Establecer límites, enseñando a sus niños lo aceptable y lo que no.
- ✓ Hacer preguntas al niño en el juego, sin que sea un interrogatorio.
- ✓ Observar el juego, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica).
- ✓ Notar si el juego de sus niños parece inmaduro para su edad
- ✓ Notar si el juego de sus niños parece atascado, repitiendo lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo.
- ✓ Notar si el juego parece haber regresado a una etapa más atrasada
- ✓ Notar si son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración
- ✓ Notar cómo sus niños expresan sus emociones durante el juego
- ✓ Notar cómo el niño se conduce cuando juega con otras personas.

El tipo de juego característico del niño de tres años es el juego simbólico o juego de ficción ("hacer como si"). Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo).

El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vívida con otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación.

En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto.

Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Esta función la cumple el juego simbólico, que transforma lo real, por asimilación casi pura, a las necesidades del yo. En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo, hacer "como si" tomara la sopa. etc.) atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, "hacer dormir" a su osito, "hacer pasear" a su muñeca, etc.)

Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.). Por ejemplo, hace "como si" arreglara el auto, se pintara los labios, hablara por teléfono. El niño practica esos juegos por el placer de ejercer sus poderes y revivir sus experiencias. Son un modelo de expresión y afirmación del yo. A veces, pueden tener el carácter de compensación, cuando se quiere corregir la realidad. Por ejemplo, un niño tiene prohibido comer chocolate porque le hace mal; entonces le dice a su muñeca que no coma, que podrá enfermarse.

El juego también puede convertirse en "catarsis", una forma de reaccionar contra el miedo que una situación le provoca. Por ejemplo, tiene temor de acercarse a un perro, entonces juega a que lo acaricia, que lo lleva a pasear, etc.

Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

1. Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).
2. No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como en un "monólogo colectivo")
3. Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).
4. Los roles son casi siempre los mismos (todos son "mamá" o "papá", etc.).
5. No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.
6. No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. Alrededor de los cuatro años, el juego simbólico adopta las siguientes notas distintivas:

1. Los niños comienzan a aceptar el simbolismo y comparten esa ficción.
2. Paulatinamente, se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad).
3. Los roles se hacen más variados. El juego se torna más socializado, comienza la interacción.
4. Se observa mayor orden y coherencia.
5. El sentido del juego no se agota en el simple placer: existe ya cierta intencionalidad, en relación a un motivo de juego propuesto.

Dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que el maestro lo favorezca. Al respecto, es particularmente efectiva la

influencia de su estímulo en el perfeccionamiento del simbolismo del niño, cuando éste orienta y organiza su juego, favoreciendo la coherencia y estructuración. En este sentido, el maestro utilizará el Juego Centralizador y más adelante el Juego Trabajo con sus niños.

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar", etc. situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil.

El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc.

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

1. Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.
2. El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.
3. El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.
4. A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:
5. El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).
6. Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras, etc.).

El recurso metodológico que utilizamos en el jardín para canalizar y favorecer esta evolución del juego y efectuar su aprovechamiento pedagógico es el Juego Trabajo.

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño.

El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

Durante los primeros años de vida el juego debe ser libre y espontáneo surgido a partir de su propia iniciativa, no dirigido por el adulto. Esto no quiere decir que el niño deba jugar solo, por el contrario, la

compañía de los padres en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo.

El juego en la infancia no es sólo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje. Los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A través del juego aprenden a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea.

Juego libre sin directivas de los adultos

Jugar libremente ofrece innumerables alternativas de juegos donde los niños eligen el desafío que más les interesa.

Escogen con qué jugar, dónde jugar y organizan sus tiempos. Dan rienda suelta a la imaginación y arman sus propios proyectos de juego sin mediar los adultos, haciendo que asuman sus propias decisiones y por ende, fortaleciendo su autoestima.

El juego libre puede ser individual, en el que el niño escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas, sin recibir ningún tipo de directriz por parte del adulto, o bien puede surgir el deseo de unirse a otro u otros niños, lo cual contribuye al desarrollo de una conducta social positiva, a la vez que refuerza la identidad personal y la autoestima”.

El placer de jugar

Si nos preguntamos por qué juegan los niños, la respuesta es porque les apetece. El juego es (y debe ser) una actividad placentera en sí misma. No lo hacen porque deban, ni por una recompensa, sino porque quieren.

Para los niños jugar es gratificante pues libera su capacidad creadora sin ataduras. Ahora quieren jugar a correr, ahora a la casita y luego a médicos, a su forma y con sus propias reglas.

Es una pena que los niños jueguen cada vez menos, pues significa que están perdiendo la necesidad de buscar ese placer que les brinda el juego, o buscándolo en ocasiones en otras cosas.

A su ritmo

En la actualidad, pareciera que los niños desde que nacen van quemando etapas. En gran parte por culpa de los adultos que buscamos satisfacer a través de nuestros hijos nuestras propias expectativas.

Es importante que los niños crezcan a su ritmo y desde luego que también jueguen a su ritmo.

El exceso de estímulos, la sobrecarga de actividades y las prisas difícilmente ayudan pues el cerebro en desarrollo del niño necesita su tiempo para procesar lo aprendido a través del juego.

Respetar sus tiempos es entonces primordial para su desarrollo y para que el aprendizaje que aporta el juego se consolide.

La importancia del juego libre⁶

En conclusión, el juego que tiene lugar en la etapa infantil es el pilar sobre el que se sostienen luego otras habilidades como la imaginación, la creatividad, la perseverancia, el esfuerzo, etc. De ahí la importancia del juego libre.

⁶ La importancia del juego libre.” Bebés y más. N.p., n.d. Web. 10 Nov. 2011.
<<http://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>>.

Permitirles experimentar esta fase lúdica de los primeros años libremente, dando espacio a la creatividad, y conteniéndoles pero sin entrometernos, contribuirá a construir una personalidad sólida, basada en la autoestima y en la capacidad para llevar a cabo actividades y resolver conflictos más complejos a lo largo de la vida.

1.1.9. **FUNDAMENTACIÓN**

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual nos ayudara, entre otros aspectos, a conocer características y teorías sobre el juego, sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindara información para los futuros docentes y padres sobre cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y el juego”.

1.1.10. **CLASES DE JUEGOS.**

Los juegos entretienen, educan y favorece el equilibrio afectivo de tu pequeño. Desde los tradicionales ludos y rayuelas hasta los video juegos en red. Todos, si lo utilizas de acuerdo a su edad y hacia una meta, serán beneficiosos. De ellos tu pequeño aprenderá las reglas de probabilidad, de causalidad y de conducta. Identifica el juego que emplea a través de esta clasificación:

- ✓ **Juegos Funcionales:** Son los juegos donde el niño podrá adquirir y fortalecer sus habilidades sensoriales y motrices. Puede aplicarlo desde su nacimiento.
- ✓ **Juegos de Ficción:** También conocidos como juegos simbólicos o de representación. Esta es recomendable cuando tu bebé a partir de los 2 años hasta los ocho años. En ese lazo tu pequeño desarrolla su pensamiento preoperatorio y las operaciones concretas.
- ✓ **Juegos Estructurados:** Son juegos donde existen normas que al incumplirlas recibirá un castigo. Requieren concentración y incentivan la competencia. Aplícalos a partir de los 11 años.

1.1.11. TIPOS DE JUEGOS

El juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo. Existen distintos tipos de juegos:

Juegos Tradicionales: Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas.

Juegos Populares: Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos

populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida.

Juegos de Mesa: Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de este tipo de juegos son el ajedrez, el ludo, el Monopolio, etc.

Juegos de Presentación: Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender nombres y algunas características mínimas. Cuando los participantes no se conocen es el primer momento para ir creando las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

Juegos de Conocimiento: Son juegos destinados a permitir a los alumnos conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital. Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos pero facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los alumnos no se conocen.

Juegos de Distensión.- Si bien la dimensión de la “distensión” como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, se recoge en este epígrafe los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo. El movimiento y la risa actúan en estos juegos como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión son útiles en cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados

con diferente finalidad: entrar en calor, tomar contacto, romper la monotonía.

Intentan eliminar también los aspectos de la competitividad de los juegos en los que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en todos participan.

Juegos de Confianza.- Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo .Construir confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Para que el juego se realice en buenas condiciones el grupo ha de estar en silencio absoluto.

1.1.12. LOS JUEGOS SE CLASIFICAN EN ESTOS TIPOS⁷:

- ✓ Juegos de habilidad o destreza, (Juego de las Chapas, Canicas, Macatetas, disparar a un objetivo).
- ✓ Juegos de estrategia, (damas, ajedrez).
- ✓ Juegos de azar, (dados, piedra papel o tijeras, lotería).
- ✓ Juegos de aventura.
- ✓ Juegos de acción.
- ✓ Juegos educativos (Trivia).
- ✓ Juegos de manos, (pulseada, tortillas, pin-pon-papas, marinero se fue a la mar, sombras, gallitos o pelea de pulgares).
- ✓ Juego de palabras, (trabalenguas, Veo veo)

⁷ MARTINEZ,L.(2003).Aprende Jugando (10°ed).Lima: Editorial. El Comercio.

1.1.13. TEORÍA PIAGETIANA.⁸

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

⁸ TARINGA! La importancia del juego en educación, n.d. Web. 21 Nov 2011. <<http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/5677079/La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html>>.

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo”.

1.1.14. EXPERIENCIA DEL APRENDIZAJE

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente estable de la conducta de un individuo como resultado de la experiencia. Este cambio es producido tras el establecimiento de asociaciones entre estímulos y respuestas.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje receptivo (el sujeto comprende el contenido y lo reproduce, pero no descubre nada), el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de forma pasiva, sino que son reordenados para adaptarlos al esquema cognitivo), el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los contenidos sin comprenderlos ni relacionarlos con conocimientos previos) y el aprendizaje significativo (cuando el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos y los dota de coherencia respecto a su estructura cognitiva).

1.1.15. APRENDIZAJE⁹

El aprendizaje se produce cuando un conocimiento nuevo se integra en los esquemas de conocimiento previos llegando incluso a modificarlos. Para que esto suceda, el alumno tiene que ser capaz de establecer relaciones significativas entre el conocimiento nuevo y los que ya posee. Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

Experiencia (saber aprender): los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinadas técnicas de estudio:

- ✓ Instrumentales básicas: observación, lectura, escritura.
- ✓ Repetitivas: copiar, recitar, adquirir habilidades.
- ✓ De comprensión: vocabulario, estructuras sintácticas.
- ✓ Elaboradas subrayar, completar frases, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales, seleccionar, organizar...
- ✓ Exploratorias: explorar, experimentar...
- ✓ De aplicación de conocimientos a nuevas situaciones.
- ✓ Regulativas (meta cognición): analizando y reflexionando.

Durante el primer año de vida, los sonidos y la música juegan un rol sumamente importante en su evolución intelectual y emocional. Cada experiencia del bebé, como ver la sonrisa de su madre o escuchar una charla entre sus padres, fortalece y forja la unión entre estas células. Aquellas partes del cerebro que no son usadas, tienden a atrofiarse. Por esta razón, las primeras experiencias de un niño, pueden ayudar a determinar cómo será cuando crezca.

⁹ Acción Pedagógica. N.p.: n.p., 2004. Print. Vol. 13, No. 2 Páginas 85-88

Si bien los adultos normalmente tienen la capacidad de escuchar como una actividad única, para los bebés no es frecuente que hagan otras cosas mientras escuchan música. Es precisamente éste el momento en que los padres deben aprovechar para estimular los músculos de su hijo. Pueden tomarle en los brazos para aplaudir, o estirar y recoger sus piernas, siguiendo los ritmos musicales de Mozart. Estudios recientes han revelado que las capacidades musicales ya se encuentran en neonatos. Desde el momento en que el niño está en el útero puede hacersele escuchar música, ya que el oído está completamente operacional a partir del cuarto mes de gestación y lo hace a través de vibraciones.

Esta disertación analiza, a partir de los principios del constructivismo, de las inteligencias múltiples, de los diferentes estilos cognitivos y conforme con el nuevo paradigma del aprendizaje estratégico o aprender a aprender, un conjunto de estrategias de enseñanza para el docente del nivel infantil y estrategias de aprendizaje que los niños de estas edades están en capacidad de utilizar para que la construcción de su conocimiento Resulte con sentido y significado. También, orienta a los maestros en cuanto a una metodología para Seleccionar y negociar con los niños y niñas los contenidos a planificar, desarrollar y evaluar.

1.1.16. **EDUCACIÓN INFANTIL**¹⁰

“La perspectiva de Ausubel”: En la década de los 70’s, las propuestas de Bruner sobre el Aprendizaje por Descubrimiento estaban tomando fuerza. En ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje

¹⁰ DÍAZ Barriga, F, and G Hernández. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. N.p.: n.p., 1998. Print. Páginas 45-47

escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Tipos de Aprendizaje Significativo: Aprendizaje de representaciones: es cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él. Sin embargo no los identifica como categorías:

- ✓ Aprendizaje de conceptos: el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos como "gobierno", "país", "mamífero"
- ✓ Aprendizaje de proposiciones: cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos: **Por diferenciación progresiva:** cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores. **Por reconciliación integradora:** cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que ya conocía. **Por combinación:** cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe las nociones previas en esquemas de conocimiento, que son la representación que posee una persona en un momento dado, incluye hechos, sucesos, experiencias, anécdotas, actitudes, normas, etc.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

- ✓ **Significatividad lógica del material:** el material es organizado, para que haya construcción de conocimientos.
- ✓ **Significatividad psicológica del material:** que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda.
- ✓ **Actitud favorable:** ya que el aprendizaje no puede darse si él no quiere.

Ventajas del Aprendizaje Significativo:

- ✓ Produce una retención más duradera de la información.
- ✓ Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- ✓ La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
- ✓ Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- ✓ Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo.- Vigotsky sistematiza en tres, las posiciones teóricas respecto al aprendizaje y el desarrollo. Estas son:

1. **Cuando los procesos de desarrollo del niño son independientes del aprendizaje:** El aprendizaje se considera como un proceso puramente externo que no está complicado de modo activo en el

desarrollo. Simplemente utiliza los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo para modificar el curso del mismo.

2. **Cuando el aprendizaje es desarrollo:** Teorías como las basadas en el concepto del reflejo, esto es una reducción del proceso de aprendizaje a la formación de hábitos, identificándolos con el desarrollo.
3. **Cuando el desarrollo se basa en dos procesos distintos pero relacionados entre sí:** Por un lado está la maduración, que depende directamente del desarrollo del sistema nervioso y por otro lado el aprendizaje, que a su vez, es también un proceso evolutivo.

El proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar el proceso de maduración. El punto nuevo y más notable de esta teoría, según la perspectiva de Vigotsky es que se le atribuye un extenso papel al aprendizaje dentro del desarrollo del niño”.

1.” Las estrategias de aprendizaje que utiliza el niño”. El aprendizaje es un proceso dinámico que se construye en el marco de un determinado contexto, en el que el aprendiz juega un rol fundamental.. Pero el aprendizaje no se produce de la misma forma en todas las personas, debido a sus diferentes estilos, cognitivos, al desarrollo de sus múltiples inteligencias (Gardner1995) y a la cosmovisión de las distintas culturas.

Al revisar la literatura especializada encontramos que muchos estudiosos del tema de las estrategias de aprendizaje han considerado que el niño pequeño no es capaz de usar estrategias (Oleron, 1981). Sin embargo se ha podido comprobar que es oportuno enseñar a los niños, desde edades tempranas, cuándo y por qué es necesaria y provechosa su utilización (Monereo, 1998). Las investigaciones sobre el desarrollo del cerebro están aportando información muy rica sobre las capacidades del niño pequeño que antes nos parecían imposibles.

Por ejemplo, la plasticidad del cerebro del bebe de cortos meses, le permite aprender paralelamente dos lenguas, pues en esta etapa él está dotado de la capacidad de emitir todos los fonemas de todas las lenguas. Estos hallazgos, están siendo usados por especialistas de educación bilingüe. En cuanto al tema de las estrategias, puede decirse que las que más frecuentemente utiliza el niño es posible mencionar las siguientes:

La formulación de Hipótesis o el adelanto de opinión sobre una situación o tema para luego comprobarla, como por ejemplo ante la pregunta ¿Qué pasa si ponemos estos materiales en el agua? Los niños adelantan opinión ante cada uno diciendo se hundan o se van al fondo y estos se quedan arriba, flotan, luego realizan la comprobación en un depósito con agua. A veces a pesar de las evidencias algunos niños se resisten a aceptar que se han equivocado porque la «teoría» elaborada sobre el tema no le permite aceptar la evidencia.

Los niños están habituados a adelantar opinión en diversas actividades de la vida cotidiana y por eso tienen predisposición a formular hipótesis sobre los distintos temas que se abordan en las Unidades didácticas, en los juegos, frente a situaciones de diverso tipo.

La interrogación de textos de los diferentes portadores (libros, afiches, envases de productos, carteleras, tarjetas, etc.), en todos hay ilustraciones y texto escrito compuesto por letras y a veces también números, que el niño tiene interés en descifrar. Para lograrlo utiliza indicios en la ilustración del cuento, el logo de un producto en el afiche o cartel, así como el formato, el color u otras señales como por ejemplo alguna palabra que le es familiar por el impacto visual y auditivo de la televisión. Esta es una estrategia compleja que el niño va adquiriendo en función de las oportunidades que se le ofrezcan.

La producción de textos es un procedimiento que usa el niño a partir de una necesidad de comunicación. En la producción de textos los niños proponen ideas, discuten entre ellos, llegan a acuerdos y finalmente dictan a la profesora el texto que ha acordado, para que ella lo registre en un papelote. Con relación a la creación de cuentos éste puede ser escrito en papel del tamaño del libro, ilustrado por los niños y ubicado en la biblioteca o en el área o rincón de cuentos. Freinet descubrió que niños de 3 y 4 años dictaban a su madre una carta dirigida a una persona ausente, y observó que algunas veces el niño simulaba leer el mensaje o lo guardaba para «leerlo» después. Es bueno recordar y por eso es importante valorarlo.

La solución de problemas; cuando los niños encuentran dificultad para resolver una situación que se les presenta ellos tienen que reflexionar sobre la forma en que la van a resolver a partir de las experiencias y conocimientos previos sobre el problema y el contexto donde se presenta. Por ejemplo, en el caso de ¿cómo vamos a repartir la bolsa de caramelos para que cada niño reciba la misma cantidad? Para resolverlo tienen que comprender lo que tienen que hacer, idear un procedimiento discutiendo con los otros niños la mejor forma de hacerlo, ejecutar el plan y luego verificar los resultados”.

2. Estrategias de enseñanza¹¹.

La acción educativa también implica al docente y la enseñanza aunque de manera distinta a la tradicional, actualmente se define a la enseñanza como un conjunto de ayudas que el docente brinda al niño para que éste realice su proceso personal de construcción de conocimientos. Las ayudas que proporcione el docente van a crear las condiciones necesarias para optimizar y enriquecer el aprendizaje de los niños.

¹¹ PÉREZ, Calbaní M. La enseñanza y el Aprendizaje. N.p.: n.p., 1997. Print. Páginas 22,25,28,30,32

Para lograr este objetivo la profesora utilizará también estrategias, pero en su caso de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza deben ser consignadas en la programación como una parte importante de la misma, debido a que es un elemento nuevo que va a incorporar y es necesario que seleccione previamente cuál utilizará en cada caso, de tal manera que su acción sea estratégica. Entre ellas es posible mencionar las siguientes:

Planteo de situaciones problemáticas que en la Teoría de Piaget se denomina *conflicto cognitivo*, es una situación que se produce en el aprendizaje cuando el niño encuentra una contradicción entre lo que sabe y comprende de la realidad y la nueva información que recibe de otros niños, del docente o de su familia. Desde una perspectiva pedagógica el docente debe ofrecer al niño el apoyo necesario para restablecer el equilibrio.

Este apoyo puede consistir en preguntas que estimulen la reflexión del niño y contribuyan a abrir nuevos caminos para la modificación o reestructuración de sus esquemas previos, o programando experiencias directas a través de las cuales los niños tengan la oportunidad de manipular materiales que le permitan realizar comparaciones, establecer relaciones para finalmente realizar el cambio conceptual.

Aunque esta estrategia se utiliza más en el área de matemáticas también se ha podido observar que es aplicable a otras áreas.

El aprendizaje significativo, tiene por finalidad hacer que frente a un conocimiento previo vinculado con el nuevo para que tenga lugar el aprendizaje. Para lograr este propósito el docente debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar materiales que tengan un significado

lógico para incrementar la motivación por aprender y propiciar el establecimiento de relaciones.

A fin de facilitar el aprendizaje significativo el docente utilizará los puentes cognitivos, que son conceptos o ideas generales que permiten establecer los lazos entre los conceptos previos del alumno con el nuevo aprendizaje.

Los puentes cognitivos para el nivel Inicial son:

Los organizadores previos que ofrecen una información general motivadora (los objetivos que nos proponemos lograr) o una experiencia directa que busca relacionar la nueva información con la previa.

Los mapas semánticos y los mapas conceptuales que representan gráficamente el esquema del conocimiento. Dirigen la atención del docente y del niño hacia un número reducido de ideas fundamentales en las que se debe concentrar el aprendizaje.

Las analogías que utilizan un hecho familiar o conocido para relacionarlo con otro semejante pero desconocido facilitando la comprensión de éste.

Las ilustraciones que representan visualmente las situaciones del tema específico a tratar.

La motivación, que tradicionalmente se utilizó al comienzo de la sesión de aprendizaje, hoy se ha comprobado su importancia durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje afín de mantener el interés de los niños por aprender. En ese sentido, es importante que el docente deje de lado los hábitos rutinarios que lo llevan a repetir los procedimientos sin tener en cuenta que lo que en una oportunidad fue interesante y motivador para el niño puede no serlo en otra ocasión.

Sin embargo, es posible que si son los niños los que han participado en la selección y planificación de la Unidad didáctica, ya exista una motivación intrínseca en ellos por el tema a tratar.

Pero eso no es motivo para descuidar el desarrollo de la misma introduciendo diferentes formas de presentar el tema y que lo pueden hacer más interesante. En este contexto hay que escoger la alternativa que más se preste para el tema de la Unidad didáctica: Una vez puede ser un paseo alrededor del Centro Educativo, otro una excursión un poco más lejos. Alguna vez la visita de un personaje o servidor de la comunidad o de una mamá que les contará un cuento o una historia sobre la comunidad o barrio en que viven, también puede incorporarse algún animal doméstico pequeño en el rincón de ciencias, etc.

Por otra con el interés de la aproximar al niño a la lectura y escritura se usa casi diariamente los papelotes o ampelógrafos (papelotes) para registrar los productos elaborados por los niños. Esta es una actividad muy rica para el niño pero sucede que puede volverse rutinaria cuando se sigue un mismo proceso o se utilizan los mismos materiales. Generalmente se usa el plumón o marcador azul o negro olvidando que existen otros colores más atractivos y que pueden favorecer el reconocimiento por parte del niño de las palabras que él ha dicho por el color del plumón con el que el docente registro su opinión. También es sugerente el uso de iconos, siluetas, tickets no dibujos para las actividades de evaluación y autoevaluación.

Una sugerencia interesante es la relativa al procedimiento que utilizan algunos docentes para registrar el interés de los niños por los temas que van surgiendo espontáneamente en el desarrollo de una Unidad didáctica. Para ello colocan un cartel, en un lugar visible del aula, con el título ¿QUÉ QUEREMOS APRENDER?

En este cartel se van anotando los temas que surgen a partir de las experiencias que están realizando o los temas que se están desarrollando como por ejemplo cuando se trata el tema ¿Quién soy yo? Surge la inquietud por saber ¿Cómo somos por dentro? Otras veces la motivación puede ser un suceso inesperado que les despierta la curiosidad por conocer más sobre él como por ejemplo, ante un temblor quieren saber las causas que lo originan en otros casos un hecho como encontrar cerca de su comida hormigas los lleva a preguntar ¿Cómo nacen las hormigas? ¿Por qué no son todas iguales? El docente anota entonces el tema que proponen los niños y queda registrado para ser tratado posteriormente.

Indagación de los saberes previos, aunque este tema ya se ha mencionado anteriormente, el objetivo ahora es la recuperación de los saberes previos de los niños. Los conocimientos que tienen los niños sobre el mundo físico y social los han ido construyendo en contacto activo con la realidad. El docente los recoge a través de preguntas, dialogando con los niños, observándose mientras juegan en los rincones o en el juego libre en el patio. Esto significa que durante la jornada escolar cotidiana hay múltiples oportunidades para la identificación de estos saberes.

A veces ese conocimiento es erróneo y, por tanto, se debe propiciar el cambio conceptual mediante la construcción de nuevos significados. Un error muy común es decir al niño que está equivocado y darle la respuesta correcta quitándole la oportunidad de encontrar la solución por sí mismo. Es muy probable también que al indagar los conocimientos previos de los niños encontremos diferentes niveles de información, pero ello no es obstáculo para que todos participen en las actividades programadas.

Guiar la observación, análisis y sistematización de la información

Si bien los niños desde pequeños son observadores natos, en algunas oportunidades esta observación se produce teniendo en cuenta los aspectos

gruesos o globales y se descuidan los detalles. En ese sentido, el maestro debe tener un concepto claro de los que quieren que los niños aprendan a fin de tener un repertorio de preguntas que oriente la observación de los niños y les permita percibir los detalles más pequeños.

Esa observación minuciosa, permite recoger abundante información que es necesario organizarla para su posterior análisis.

Para organizar la información los niños con ayuda de la docente pueden elaborar cuadros simples o de doble entrada, marcando con aspas o palotes los resultados obtenidos, por ejemplo en una encuesta. En otros casos, se utilizan las dramatizaciones o la recreación del ambiente visitado.

El análisis y sistematización de la información recogida permitirá sacar conclusiones, verificar las hipótesis que formularon antes de la experiencia, ratificar, rectificar, o modificar sus ideas previas, etc.

Los niños de 5 años pueden comunicar la información recogida a sus padres y a otros adultos utilizando cuadros, pictogramas y códigos creados por ellos.

La mediación en el aprendizaje

Se ha visto ya, que el docente tiene un nuevo rol que es el mediar el aprendizaje es ofrecer apoyo al que aprende para «facilitar» su aprendizaje. Al respecto, Bruner propone una estrategia a la que denomina andamiaje.

El andamiaje es la estructuración que el adulto hace de la tarea y de la interacción en la que ésta tiene lugar, con el objeto de proporcionar la ayuda que el niño requiere para determinada situación de aprendizaje. Está

basada en la teoría de la zona de desarrollo próximo de Vigotsky. Los pasos que considera el andamiaje son:

Dar el ejemplo: El adulto modela la acción construyendo delante del niño un rompecabezas.

Dar pistas: El niño ha adquirido un tipo de rutina y el adulto le da pistas para usarla.

Dar apoyo: El adulto ayuda al niño a superar una dificultad, por ejemplo pone en su lugar la pieza que el niño no logra ubicar.

Elevar el nivel: Cuando el niño ha dominado un componente de la tarea el adulto lo estimula a aplicarla en un contexto más complejo.

Dar instrucciones: Cuando el niño puede resolver solo la tarea y explicar como lo hace es cuando el adulto comienza a utilizar las instrucciones verbales.

Evaluación

La evaluación es una de las tareas más complejas del proceso enseñanza aprendizaje pues involucra a todos los componentes de este proceso, la evaluación implica la emisión de juicios de valor de naturaleza cualitativa sobre lo que se ha evaluado, y la toma de decisiones para producir información que permita realizar los reajustes y modificaciones necesarias con la finalidad de optimizar la acción educativa.

Aunque la evaluación se aplica a todos los componentes de la acción educativa en este caso nos centraremos específicamente en niño y las estrategias usadas por el docente para recoger información relevante sobre el proceso de aprendizaje.

Nuevamente destacamos la importancia de la participación del niño, esta vez en la evaluación de sus aprendizajes a través de la autoevaluación y la evaluación grupal.

Esta experiencia contribuirá a la valoración de su desempeño y a la formación de su auto concepto, así como a aceptar la opinión de los otros niños.

Para concretar este objetivo se elabora un cuadro de doble entrada que en el lado izquierdo consigna los nombres de los niños y el símbolo con el que identifican, (cuando aún no son capaces de reconocer su nombre) y en la parte superior se colocan las capacidades que nos proponemos evaluar.

Para cada capacidad se considera dos casilleros:

Uno para la autoevaluación y otro para la evaluación grupal. La frecuencia con que se utiliza este cartel es decisión compartida entre el docente y los niños. El profesor también debe diseñar una estrategia a fin de ir registrando la evaluación de los procesos de aprendizaje de los niños al inicio, durante y al finalizar el proceso a fin de ofrecer las ayudas necesarias en cada caso.

Para ello, utiliza:

- ✓ La lista de cotejo u otro instrumento similar que le permite tener una información inicial del desarrollo de los niños.
- ✓ El registro de los saberes previos antes de desarrollar cada unidad que le ofrece información sobre la evolución de los niños.
- ✓ La formulación de indicadores de logro para cada Unidad didáctica para identificar los aprendizajes realizados y el nivel alcanzado en cada uno.

Una forma original para que los niños tomen conciencia y comprueben lo que han aprendido es realizando un mapa semántico al iniciar un tema donde el docente registra los conocimientos previos de los niños, Posteriormente, al finalizar la unidad, realizan otro mapa semántico incorporando todo lo aprendido.

Se concluye comparando el primer mapa con el segundo y estableciendo las diferencias entre lo que sabían y lo que han aprendido.

«A través de varios trabajos Flavell, (1970)...logró demostrar que los niños preescolares si eran capaces de hacer uso de los procedimientos estratégicos y podían utilizar las estrategias, aunque no en forma espontánea sino bajo condiciones de inducción. Sólo después de la práctica...llegaban a mostrarse competentes para usar las estrategias a voluntad» (En Díaz Barriga, 1998).

En ese sentido, encontramos que otra estrategia importante para el aprendizaje futuro es hacer que los niños reflexionen sobre su propio aprendizaje o el proceso seguido en la experiencia o acción realizada, con lo que se inicia el desarrollo de la capacidad meta cognitiva. Desde los 3 años el niño es capaz puede hacer un análisis de lo realizado respondiendo a preguntas tales como ¿qué hiciste primero? ¿Y después? ¿Crees que lo has hecho bien? ¿Por qué? ¿Y si tuvieras que volver a hacerlo, lo harías igual? (Monereo, 1998)

Esto supone un cambio importante en el resultado de la actividad realizada porque lleva al niño a tomar conciencia sobre el proceso seguido, así como a seleccionar los procedimientos más adecuados para la solución de un problema o para abordar una nueva actividad.

1.2 MARCO LEGAL

1.2.1 Derechos de supervivencia

Art. 20.- Derecho a la vida.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la vida desde su concepción. Es obligación del Estado, la sociedad y la familia asegurar por todos los medios a su alcance, su supervivencia y desarrollo. Se prohíbe experimentos y manipulaciones médicas y genéticas desde la fecundación del óvulo hasta el nacimiento de niños, niñas y adolescentes; y la utilización de cualquier técnica o práctica que ponga en peligro su vida o afecte su desarrollo integral.

Art. 22.- Derecho a tener una familia y a la convivencia familiar.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir y desarrollarse en su familia biológica. El Estado, la sociedad y la familia deben adoptar medidas apropiadas que permitan su permanencia en dicha familia. Cuando aquello sea imposible o contrario a su interés, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a otra familia, de conformidad con la ley. En todos los casos, la familia debe proporcionarles un clima de afecto y comprensión que permita el respeto de derechos y desarrollo integral. El acogimiento institucional, el internamiento preventivo, la privación de libertad o cualquier otra solución que los distraiga del medio familiar, debe aplicarse como última y excepcional medida.

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Incluye prestaciones que aseguren alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, servicios de salud, educación de calidad, vestuario, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos. Para niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones garantiza las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

Art. 32.- Derecho a un medio ambiente sano.- Todo los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, que garantice su salud, seguridad alimentaria y desarrollo integral. El Gobierno Central y los gobiernos seccionales establecerán políticas claras y precisas para la conservación del medio ambiente y el ecosistema.

1.2.2 **Derechos relacionados con el desarrollo**

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a 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 piense sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación.- Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;
2. Seleccionar una educación acorde a sus principios y creencias;
3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;
4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas a los planteles;
5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;
6. Aprovechar los medios que proporciona el estado y la sociedad;
7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,
8. Denunciar la violación a los derechos, de que tengan conocimiento.

1.2.3 **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

Art. 45.- Las niñas/os 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 en su idioma y en los contextos culturales pueblo y nacionalidad; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes salvo que fueran perjudicial para su bienestar.

El estado garantiza su libertad de expresión, asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y otras formas asociativas.

1.2.4 EDUCACIÓN

Art. 27.- La educación se centrara en el ser humano y garantizara 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, impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara 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. 29.- El Estado garantiza la libertad de enseñanza, de cátedra en la educación superior, y el derecho de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres a tendrán la libertad de escoger para sus hijos e hijas una educación acorde con sus principios, creencias y opiniones pedagógicas.

1.3 TEORÍA CONCEPTUAL

El juego.- Es una actividad espontanea, libre, desinteresada y gratuita, por lo cual el niño se manifiesta sin barreras ni inhibiciones, tal cual se puede decirse que el juego es la actividad, el trabajo propio de los niños, niñas.

La función esencial del juego es la de dar placer al niño, no solo por el éxito que obtenga, si no por el simple hecho de jugar. Mediante el juego y la diversión se satisface algunas de las necesidades básicas, tanto en el campo físico como en psíquico y social.

Jugar.- es lo más importante en la vida de un muchacho. B.P. pudo comprobar, a lo largo de muchos años de ilusión y esfuerzo, que el juego es el gran educador.

Psicomotricidad.- es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

Lo **cognitivo.-** Es aquello perteneciente o relativo al **conocimiento**. Éste, a su vez, es el **conjunto de** información almacenada mediante la experiencia o el **aprendizaje** (a posteriori), o a través de la introspección.

El **conocimiento**.-Es más que un conjunto de datos, visto solo como datos es un conjunto sobre hechos, verdades o de información almacenada a través de la experiencia o del aprendizaje (**a posterioridad**), o a través de introspección socialización o **sociabilización** al proceso a través del cual los individuos **aprenden e interiorizan** las **normas** y los **valores** de una **determinada** sociedad y cultura específica.

Este **aprendizaje** les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la **interacción social**.

La educación.- Es el proceso por el cual, el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que sabemos cómo actuar y comportarnos sociedad. Es un proceso de sociabilización del hombre, para poder insertarse de manera efectiva en ella. Sin la educación, nuestro comportamiento, no sería muy lejano a un animal salvaje.

Aprendizaje.-Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Este proceso puede ser analizado desde diversas perspectivas, por lo que existen distintas **teorías del aprendizaje**.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales.

La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo.

¿Qué es aprender?- Uno de los objetivos de la psicología es describir, predecir y controlar la conducta humana.

1.4 TEORÍA REFERENCIAL

Nuestra investigación está respaldada por Jean Piaget ya que él opina que la fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales. "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con advertencias como: "No

hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

El centro educativo de nuestra investigación se encuentra en el cantón Guaranda, en la parroquia urbana de Guanujo, en la comunidad de Surupukyus su economía está basada en la agricultura y la ganadería, ellos subsisten con la venta de la leche, queso, y papas. La población de esta comunidad es de 400 personas las cuales son católicos y son fieles devotos de San Pedro.

Este Centro Infantil de la comunidad de Surupukyus está en funcionamiento desde hace unos 5 años. Empezó como guardería y hoy en día es LA MODALIDAD CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR (CIBV) "los niños inquietos atiende, preferentemente, a los niños y niñas de 3 a 59 meses de edad, cuyos padres y madres trabajan fuera de casa, no tienen un adulto que se responsabilice de su cuidado o no está en capacidad de protegerlo/a adecuadamente.

EL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR (CIBV) "LOS NIÑOS INQUIETOS" son comunitarios porque contemplan la participación activa de los padres de familia, pensando como los primeros educadores/as responsables de sus hijos/as, así como la dirigente, líderes y demás miembros de la comunidad, afín de lograr una mejor calidad de vida para los niños/as y sus familias.

En nuestro centro infantil del buen vivir los niños/as reciben: Buen trato, cuidado amoroso, alimentación sana, saludable y suficiente, oportunidades y espacios para la recreación y educación inicial.

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2 TIPO DE ESTUDIO.

2.1 POR EL PROPÓSITO.-

Nuestra investigación es cualitativa ya que nos apoyamos en la información obtenida para la utilización y solución del problema.

2.2 POR EL NIVEL

Descriptiva.- La investigación es descripta en su totalidad incluso en las variables independiente y dependiente.

Explicativa.- Se aplicará cuando se compruebe la hipótesis y su enunciado en la propuesta que será planteado como un capítulo aparte

2.3 POR EL LUGAR.

De Campo.- El trabajo investigativo que planteo será ejecutado en el centro de los niños inquietos, por lo cual se convierte en nuestro campo de investigación.

Bibliográfica.- La investigación bibliográfica es necesaria es por eso que acudimos a varias fuentes de información para la investigación de nuestro trabajo.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Encuesta.- Son preguntas tipificadas mediante las cuales recibiremos información.

Entrevista.- La entrevista es planificada ya que anteriormente se realiza preguntas que serán aplicadas a las maestras.

Observación.- Son aplicados a los niños para observar su comportamiento.

2.5 DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

TRANSVERSAL.- Porque lo realizaremos en un determinado periodo de tiempo, es decir, en el periodo 2011-2012.

2.6 UNIVERSO Y MUESTRA

UNIVERSO.- La población se a la que se dirige La presente investigación está integrada de la siguiente manera:

12 niño/as

2 maestras

1 promotora

12 representantes

Que dan un total de 27 personas

2.7 PROCESAMIENTO DE DATOS

La población o universo es de 27 personas, por lo tanto no amerita que se extraiga muestra, por lo que se tomará en cuenta a todas las personas.

- ✓ Elaboración y aplicación de instrumentos de resolución de datos
- ✓ Preparación de un cuestionario
- ✓ Tabulación de los datos
- ✓ Elaboración de cuadros y gráficos
- ✓ Análisis e interpretación de resultados.
- ✓ Formulación de conclusiones y recomendaciones.
- ✓ Comprobación de hipótesis.

2.8 MÉTODOS

Método Científico.-Es el que nos ayudó a proyectar el problema, y contribuirá a que comprobemos la hipótesis; además, nos permitió construir la Teoría Científica del Marco Teórico.

Método Inductivo.- El presente método nos presentó el caso investigado en forma particular, determinar cuáles son sus características y como se llegó a producir un fenómeno en el contexto educativo, de una manera general.

Método Deductivo.- Contrario al primero, no menos importante, es este método ya que por medio de su aplicación la hipótesis planteada será analizada en forma general para dar paso a sus variables, es decir ir de lo mas general a lo particular.

Método Analítico.-En nuestro trabajo investigación sacamos un análisis de lo que hoy en día es el juego como actividad fundamental en la vida del niño y niña ya que le permite conocer así mismo y a desarrollar su creatividad del pensamiento.

Método Sintético.- Con este método se hará más fácil la tarea de resumir, sintetizar y extraer ideas principales o citas, etc. Que nos servirán de mucha utilidad para nuestra investigación.

Método Histórico.- Hoy en día sabemos que es importante que tanto los juegos, actividades y materiales recreen las distintas expresiones culturales de las cuales vienen nuestros niños, niñas, y reflejen estas distintas realidades culturales, son una señal de respeto a nuestros pueblos, por ello aplicamos este método para retrotraer los juegos tradicionales e incorporarlos en la práctica diaria.

Método Lógico.- Por lógica sabemos que el juego es un método de desarrollo para estimular sus creativities donde el niño expresa con libertad lo que proporciona satisfacción y alegría para el crecimiento diario de su vida.

CAPITULO III
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

3.1 ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”

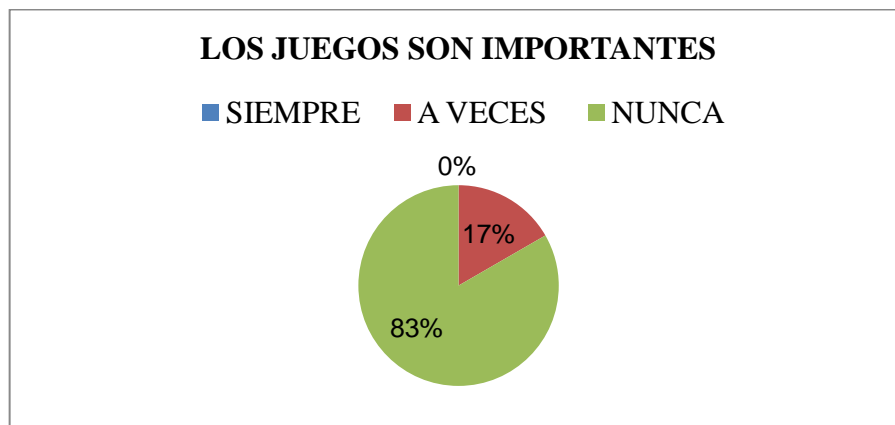
1. ¿Los juegos son importantes para el desarrollo?

TABLA N° 1

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	0	0 %
A VECES	2	17 %
NUNCA	10	83 %
TOTALES	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Niños Inquietos”.

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

Los padres de familia no conocen la importancia de los juegos para el desarrollo de sus hijos; mientras que en menor proporción, si conocen en el desarrollo normal de sus hijos; Por tanto, es necesario que los padres den la importancia y significancia del juego.

2 ¿Juega usted con sus hijos?

TABLA N° 2

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	2	16 %
A VECES	2	17 %
NUNCA	8	67 %
TOTALES	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

Ocho de cada diez padres de familia no juegan con sus hijos; en cambio, dos de cada diez padres de familia aseguran que si realizan esta actividad lúdica con sus hijos; y en un mismo porcentaje anterior, los padres de familia juegan a veces con sus hijos, por lo que es necesario que tomen conciencia que es muy importante para el desarrollo social de sus hijos.

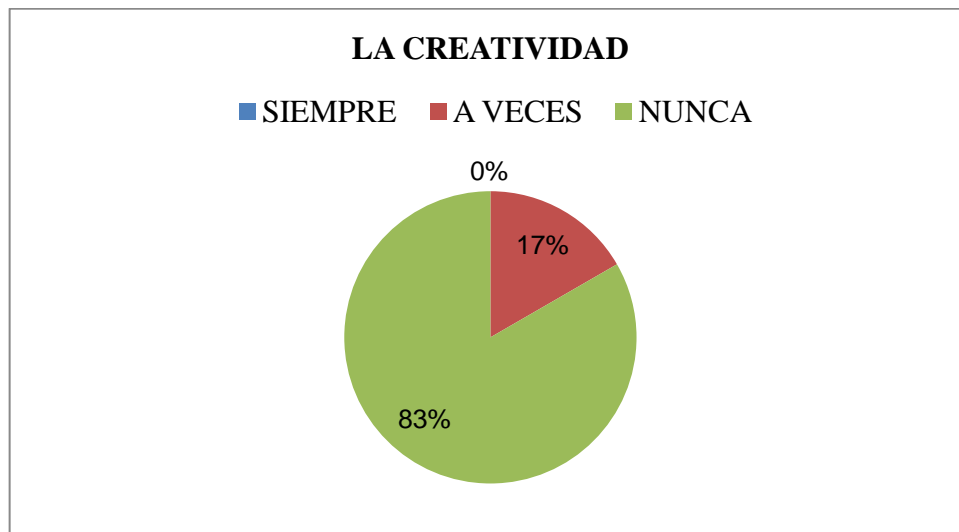
3.- ¿Su hijo es creativo?

TABLA N° 3

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	0	0 %
A VECES	2	17 %
NUNCA	10	83%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

Del análisis se puede deducir que los .padres dicen que sus hijos no son creativos; tan solo un mínimo porcentaje señalan que a veces. Consideramos, que este fenómeno ocurre porque no les permiten desarrollar la creatividad con el juego. Debido a que no conocen el juego en el desarrollo de sus hijos.

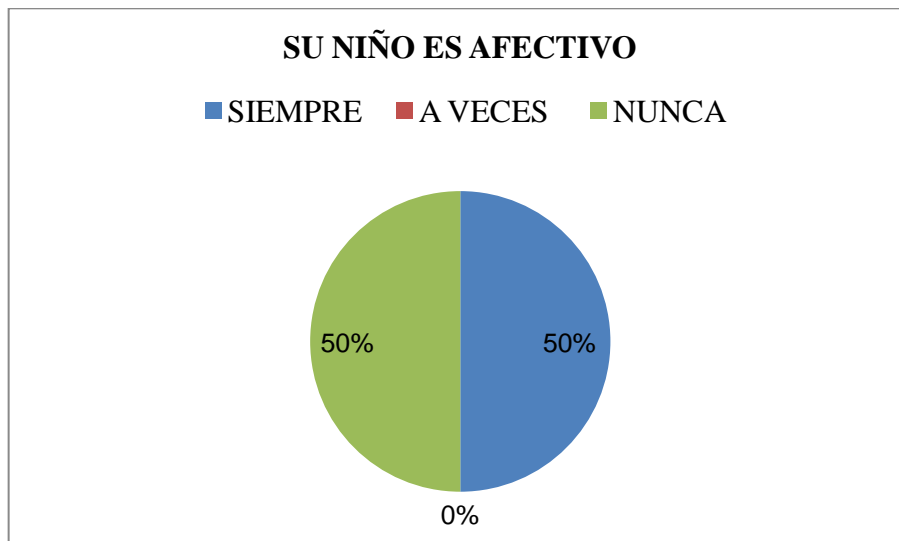
4. ¿Su hijo es afectivo con papá y mamá?

TABLA N° 4

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	6	50 %
A VECES	0	0 %
NUNCA	6	50 %
TOTAL	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS.

La mitad de padres de familia comunican que sus hijos si son afectivos, ya que los niños pasan la mayoría con ellos, quienes les proporcionan cariño y amor, y la otra mitad no dan oportunidad porque no pasan el mayor tiempo con ellos. Deducimos entonces que, son las circunstancias de la vida la que no ofrece a los padres cumplir el verdadero rol, pues no disponen de tiempo para que gocen de una niñez normal y sin limitantes afectivos.

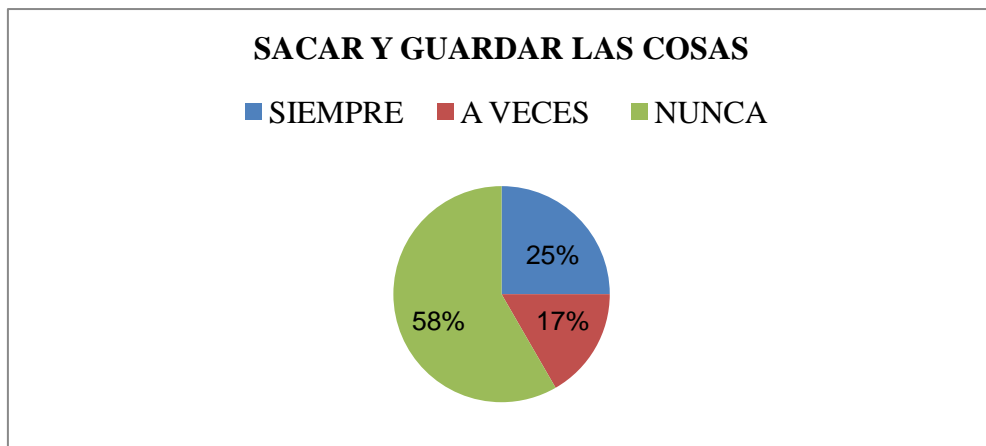
5. ¿Puede sacar y guardar las cosas de un cajón?

TABLA N° 5

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	3	25 %
A VECES	2	17 %
NUNCA	7	58 %
TOTAL	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

La mayoría de padres de familia manifiestan que sus hijos no guardan juguetes en un cajón, porque no conocen de orden, ya que sus padres no le inculcan a tener las cosas en su lugar; la minoría de padres en cambio indican que sus hijos si guardan las cosas en los cartones pero solo cuando imitan a sus hermanos mayores que vienen cada mes, y el porcentaje mínimo restante, expresan que si son ordenados. Se debe entonces esta situación a que no se desarrollan valores en los hogares.

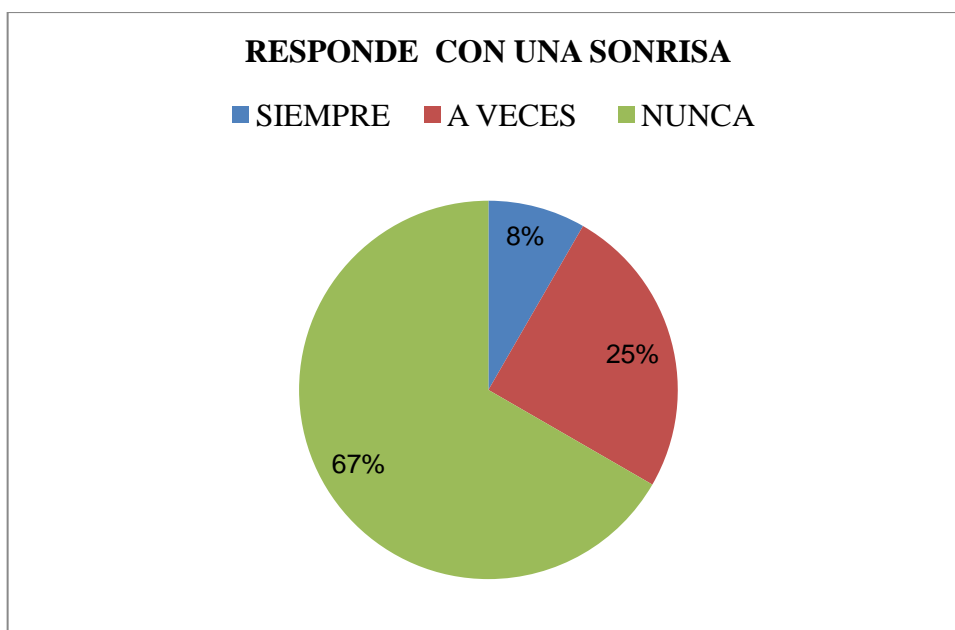
6. ¿Cuánto usted mira a su hijo/, responde con una sonrisa?

TABLA N° 6

VARIABLE	Frecuencia	porcentaje
SIEMPRE	1	8%
A VECES	3	25%
NUNCA	8	67%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

La gran mayoría de padres de familia encuestados manifiestan que sus hijos no responden con una sonrisa a alguna estimulación que los hagan; tan solo un mínimo porcentaje indican que sus hijos si son expresivos en sus sentimientos. Hace falta que en los hogares la demostración afectiva para lograr en niños y niñas una madurez afectiva que contribuya al desarrollo psicológico normal en la convivencia social.

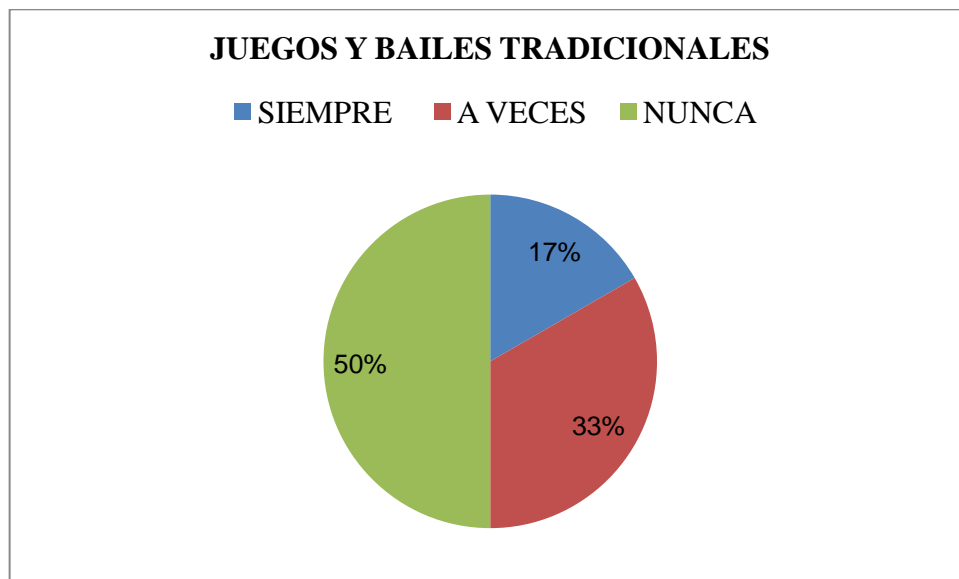
7. ¿Participan en juegos y bailes tradicionales de La familia?

TABLA N° 7

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	2	17 %
A VECES	4	33 %
NUNCA	6	50 %
TOTAL	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

Se observa que en un alto porcentaje de padres encuestado no participa en aspectos: socio-familiar; mientras que un menor porcentaje indica que a veces si participan de fiestas siempre y cuando haya colaboración económica por parte del gobierno; en juegos y fiestas por verles feliz a sus hijos ya que son los únicos momentos que se reúnen en familia.

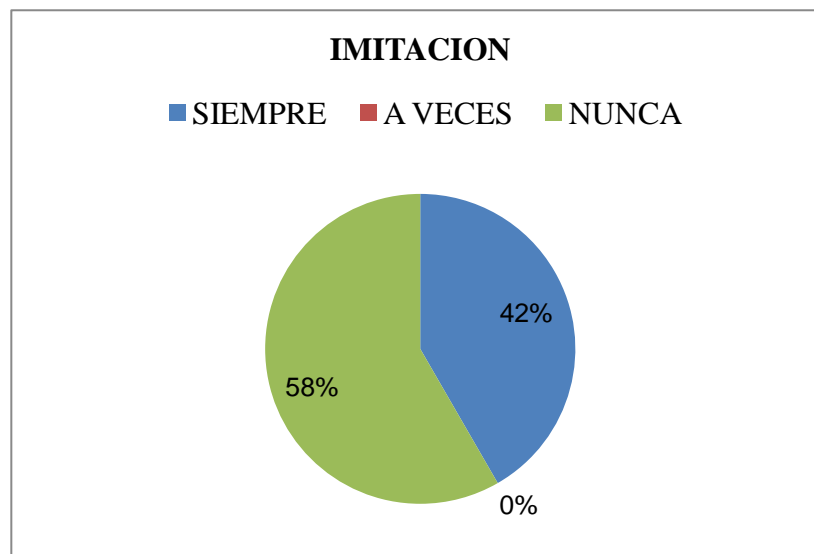
8. ¿Su niño imita todo lo que ve en su hogar?.

TABLA N° 8

Variable	Frecuencia	Porcentajes
SIEMPRE	5	42%
A VECES	0	0%
NUNCA	7	58%
TOTAL	12	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

El porcentaje mayor se manifiesta que sus hijos no imitan lo que hacen por miedo al castigo, ya que, ellos piensan que es una falta de respeto, el porcentaje menor de padres de familia manifiestan que si les imitan ya que estos niños se sienten seguros de sí mismo y sus padres les dan confianza para que no tengan miedo ni temor.

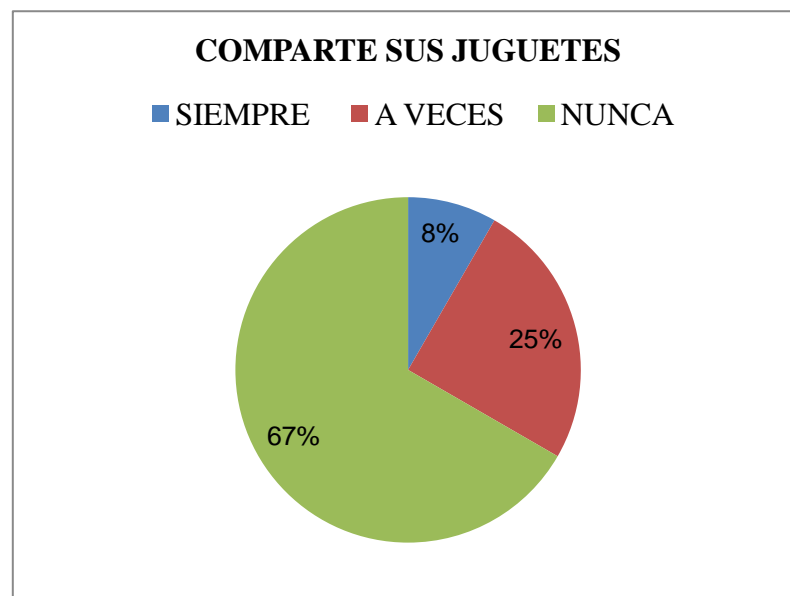
9. ¿El niño comparte sus juguetes con sus hermanos o primos?

TABLA N° 9

Variable	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	8 %
A VECES	3	25 %
NUNCA	8	67 %
TOTAL	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

Después de haber observado las respuestas a esta pregunta, encontramos que la gran mayoría de padres de familia sostienen que sus hijos no comparten sus juguetes con sus hermanos; y, tan solo un porcentaje mínimo señala lo contrario.

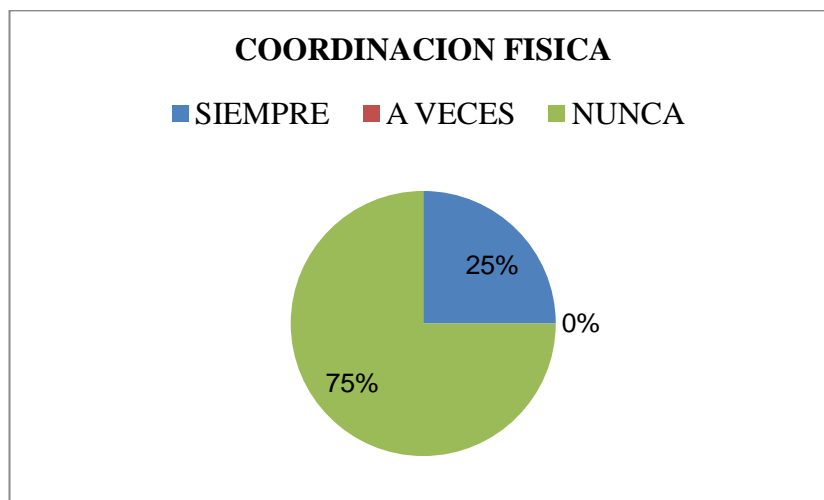
10. ¿Su hijo/a coordina las actividades físicas y motoras de su cuerpo?

TABLA N° 10

VARIABLE	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	3	25 %
A VECES	0	0 %
NUNCA	9	75 %
TOTAL	12	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de niños y niñas menores de 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Niños Inquietos".

Equipo de trabajo: Daniela y Fernanda



ANÁLISIS

El porcentaje mayoritario dicen que sus hijos no coordinan las actividades físicas y motoras de su cuerpo, a que no tienen confianza en sí mismo, ya que, sus padres no les permiten que experimenten por miedo a que se caigan, el otro porcentaje dicen que sí tienen confianza de sí mismo y explora por medio del juego y se divierten sin parar.

3.2 GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”.

FICHA DE RESUMEN DE LA OBSERVACIÓN

Aspecto a evaluar	Logrado	Logra con ayuda	No logrado
El niño reconoce a las personas que lo cuidan	4	6	2
El niño sonríe cuando alguien juega con el	1	5	6
Jugando con los niños el juego popular dime tu nombre el niño responde	3	9	0
El niño comparte los juguetes.	0	8	4
El niño observa su manito	3	5	4
El niño tiene una buena coordinación viso motora.	5	0	7
El niño brinca salta.	1	3	8
El niño es creativo.	5	0	7
El niño obedece las reglas del juego	1	2	9
El niño juega con sus compañeros.	2	7	3

ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

1.-Del total de niños la mitad logran reconocer a las personas que lo cuidan con ayuda, por que hace falta que los niños tengan un acercamiento afectivo con sus padres por lo que deducimos que esta deficiencia se debe a unos casos la separación temprana de padres de familia por las obligaciones que tiene que cumplir en los trabajos, situación que impide a tener sobre todo la parte afectiva

2.- En el segundo indicador observado, notamos que la gran mayoría de niños y niñas no expresan con su sonrisa las emociones que son propias de ellos, jugando. Mientras que un mínimo porcentaje se observa una emoción satisfactoria,

consecuentemente estos resultados es producto de la falta de relación afectiva permanente en el hogar.

3.- Si bien es cierto que a los niños se los llama por el nombre para que aprendan, pero en la mayoría de esta observación los niños repiten su nombre con la ayuda de la promotora, ya que estos niños son tímidos, en cuanto a la minoría si responden su nombre con alegría y entusiasmo ya que tienen confianza en si mismo.

4.- La mitad de niños no comparten sus juguetes porque es natural que a la edad de ellos vean sus juguetes como una extensión de ellos mismo y que son solo para ellos, pero no es una regla generalizada ya que existen la otra mitad que si comparte sus juguetes con los demás niños ya que tienen confianza y saben que les van a devolver.

5.- La mayor parte de niños observan y juegan con sus manitos con ayuda de las promotoras, la minoría de niños si observan sus manitos y juegan con ellas, la cantidad intermedia de las dos anteriores no juegan ni observan sus manitos.

6.-La mayor parte de niños observados no tienen una buena coordinación visomotora ya que no realizaron movimientos y juegos impuestos, en cambio la menor parte si logran realizar estos juegos para desarrollar la coordinación visomotora.

7.- La mayor parte no logra tener una motricidad gruesa ya que no pueden brincar, saltar ni sostenerse en un solo pie, en cambio la menor parte si demuestra tener una motricidad gruesa firme.

8.-De todos los niños observados la mayor parte de niños no son creativos ya que al entregarle una caja de cartón solo se dedicaron a romperla en cambio la menor parte manifestaron su creatividad de diferente forma.

9.- La mayor cantidad de niños no obedecen las reglas del juego, la cantidad intermedia obedecen con ayuda las reglas del juego, y la menor parte si obedecen las reglas del juego que se les aplica.

10.- La mayoría de niños juegan con sus compañeros con ayuda de las promotoras, la minoría juegan entre ellos sin problema, la cantidad intermedia de las dos anteriores no juegan con sus compañeros.

3.3 ENCUESTA Y ANÁLISIS A LA MAESTRA DEL CENTRO INFANTIL “LOS NIÑOS INQUIETOS”

1. ¿Usted juega con los niños al aire libre?

Repta. Poco, ya que piensan que el juego es un pasatiempo

La maestra entrevistada responde que muy poco juega con niños y niñas porque considera que el juego es pasar tiempo; es preocupante el criterio que imite la maestra, misma que da a entender un desconocimiento total de las características del juego y de su influencia en el desarrollo socio afectivo de niños y niñas.

2. ¿Qué juego utiliza para desarrollar la motricidad fina?

Repta. Jugamos con la plastilina haciendo bolitas etc.

En la segunda pregunta la maestra da una respuesta muy general, que si bien es cierta es correcta pero muy limitada, toda vez que existe un sin número de actividades de desarrollar la motricidad fina.

3. ¿Saltar y brincar es bueno para desarrollar la motricidad gruesa?

Repta. Si ya que con estos ejercicios corporales se desarrolla la escritura y la matemáticas. Y que como se debe conocer y como docente se debe conocer las características psicomotrices de las diferentes etapas evolutivas.

Que la motricidad gruesa es importante ya que por medio de esta los niños desarrollan su sistema óseo y muscular y se incrementa el metabolismo influye en su crecimiento y desarrollo normal perteneciente a cada edad.

4. ¿Sabe usted si el niño tiene una buena coordinación viso motora?

Repta. En este centro casi pocos son los que tienen problemas de coordinación viso motora. Analizamos que en este centro educativo no realizan ejercicios de movimientos controlados y deliberados que

requiere de mucha precisión, en realidad observamos que le dan poca importancia a lo que es la coordinación motora porque no existe juegos para desarrollar estas destrezas

5. ¿Como a ayuda al niño a razonar?

Repta. En realidad hay varios juegos para razonar uno de ellos el rompecabezas, se da por edades, hay de 2 piezas hasta de 8 piezas.

Observamos que el jugar con un rompecabezas ayuda al desarrollo mental de los niños en su temprana edad. Estos juegos no solo desarrollan la inteligencia sino también la destreza manual y ayudan al niño a razonar

6. ¿El niño disfruta los juegos sociales?

Repta. No, les gusta jugar solos

La maestra no aplica métodos ni técnicas para juegos de integración para que los niños se socialicen unos con otros y no jueguen solos.

7. ¿El avance de un niño se puede notar en un día o semana?

Repta. Para mí siquiera ocho días para tener resultados de su avance

Nos damos cuenta que la maestra no sabe como evaluar a los niños cada día ya que para ella tiene que pasar ocho días para saber el avance educativo del niño.

8. ¿Con que juegos les enseña a los niños hacer responsable?

Repta. Casi todos enseñan responsabilidad siguiendo las reglas

En realidad conocemos que los juegos son importantes para que el niño aprenda a ser responsable, a prenda valores, se afectivo y socialice con todos los niños siempre y cuando nosotros utilicemos los juegos correctos

9. ¿Qué reglas de juegos impone?

Repta. El orden y responsabilidad

Si bien es cierto que el orden y la responsabilidad sale de casa donde como padres inculcamos ese valor a nuestros hijos, pero también existen reglas de disciplina de a mitad de confianza, generosidad y de colaboración; para obtener un logro y mayor bienestar para sí mismo y para las personas que lo rodean

10. ¿Qué juego utilizaría para que el niño empiece a gatear?

Repta. En una alfombra se pone lejos los juguetes o una pelota para que el niño intente gatear hacia los objetos.

Sabemos que el gateo desarrolla la visión, el equilibrio, la motricidad gruesa y fina, la medida del medio y su adaptación, además de otras importantes funciones en un solo ejercicio.

El gateo es una etapa importante en el desarrollo del niño, una destreza básica que le permite explorar y conocer el medio, así cuando el bebé gatea, sostiene su propio cuerpo, tiene mayor resistencia muscular, mejora su control corporal, aprende a coordinar los movimientos alternativos de piernas y manos favoreciendo el ejercicio y la coordinación entre los hemisferio cerebrales.

3.4 CONCLUSIONES

Una vez que se ha completado con el estudio y análisis de los datos obtenidos en el trabajo investigativo o de grado podemos establecer las siguientes conclusiones:

1. El trabajo diario desarrollado por el personal docente de la institución en la aplicación curricular no se orienta en la aplicación de juegos recreativos con fines de interaprendizaje
2. Los padres de familia piensan que los juegos no contribuyen para el desarrollo de aprendizajes en el proceso formativo de sus hijos, por ello, los niños no juegan con sus padres y no les dedican el tiempo necesario.
3. Los niños y niñas no manifiestan la creatividad por falta de libertad, en el juego y no participan en las actividades y programas que realizan en el Centro Infantil.
4. La socialización no forma parte de los niños y tienen deficiencia en la coordinación viso motora como también desconocen de juegos que les ayude a desarrollar sus motricidades.
5. En el centro escolar consideran que jugar es la actividad que abarca todo en la vida de un niño, sin embargo no practican y los niños se alejan de la realidad cognoscitiva y no adquieren hábitos de orden y se vuelven egocéntricos.
6. El Juego lo utilizan los docentes como entretenimiento o un singular pasatiempo especialmente para descansar y no con el fin de adquirir nuevas experiencias o como forma de explorar el mundo que lo rodea.

3.5 RECOMENDACIONES

Al finalizar nuestro trabajo queremos sugerir a quienes interese este trabajo y especialmente a los maestros de este bello centro educativo que nos brindaron la oportunidad de realizar nuestro trabajo investigativo lo siguiente:

1. Que el trabajo curricular diario sea desarrollado por el personal docente de la institución mediante la aplicación de juegos recreativos con fines de interaprendizaje y desarrollo intelectual
2. Que los padres de familia desde el hogar y en sus actividades diarias implementen el juego como una actividad potenciadora de trabajo e involucren a sus hijos para aprender y enseñar jugando, que piensen que el juego socializa mejor las relaciones y los valores.
3. Que en la institución educativa incluyan los diversos tipos de juegos para permitir la participación, creatividad, libertad y dinamicen las actividades y programas del Centro Infantil.
4. Que se desarrolle la motricidad fina y gruesa en el campo educativo sea dinamizada con la creatividad y aplicación de una serie de juegos infantiles que les permita coordinar acción y visión. Así de esta manera contribuir a la fijación de las actividades motrices.
5. Que los maestros consideren que el juego que abarca todo en la vida de un niño, y por ello, que practiquen esta actividad para fomentar hábitos de orden y se vuelven egocéntricos.
6. Que Docentes, Padres de Familia y la comunidad en general usen el juego como estrategia que generen y permitan adquirir nuevas experiencias y vivencias en relación al entorno social.

3.6 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Una vez obtenida la información, de los sujetos investigados, a través de los instrumentos de recolección de datos aplicados, y revisados los objetivos planteados, determinamos la comprobación de nuestra hipótesis, misma que es: **LOS JUEGOS INFLUYEN EN LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "LOS NIÑOS INQUIETOS" DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR; DURANTE EL PERIODO 2011-2012**, en términos de verdadera, porque los juegos siendo la oportunidad para desarrollar en niños y niñas las destrezas y habilidades, así como el fortalecimiento de los aspectos sociales, afectivos y psicomotrices, todo esta gama de elementos tributan a la provocación de aprendizajes, pues son experiencias que todos los educandos deben cursarlas para su formación integral.

Por estar nuestro Trabajo de Grado dentro de un nivel explicativo – descriptivo, forma parte de un proceso cualitativo, por lo que, la comprobación de la hipótesis no requiere de trámite estadístico. Por tanto, las conclusiones y recomendaciones dejan evidencia de alcanzar la comprobación de la hipótesis en función de los objetivos. Además las preguntas, 1 y 3, sus porcentajes permiten comprobar la hipótesis planteada. Ejemplo: **¿Los juegos son importantes para el desarrollo?** de igual manera: **¿Su hijo es creativo?**

VARIABLE	FRECUENCIA Y PORCENTAJE			TOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
¿Los juegos son importantes para el desarrollo?	0	2	10	12
	0%	17 %	83 %	100 %
¿Su hijo es creativo?	0	2	10	12
	0%	17 %	83 %	100 %

La comprobación de la hipótesis se ha logrado en su totalidad.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 TITULO

GUÍA DIDÁCTICO-LÚDICA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 3 AÑOS, DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "LOS NIÑOS INQUIETOS"

4.2 INTRODUCCIÓN

El Referente curricular propone el juego como líneas metodológicas básicas, que deben ser coherentes con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje. Se propone el juego como líneas metodológicas básicas porque es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño. En la infancia el juego tiene un fin y va acompañado por sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión; es intrínsecamente motivador; estimula sus capacidades físicas, intelectuales y afectivas.

El juego se enmarca en el nuevo paradigma, que concibe al niño y niña como personas libres, educables, irrepetibles, capaces de autor regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos a derechos y deberes. El juego es un medio que posibilita al niño y niña a la construcción y descubrimiento globalizado de sí mismo: de su cuerpo, de sus pensamientos, de sus emociones; de sus pensamientos, sentimientos y afectos; de sus posibilidades de sus conquistas espaciales creativas y de sus expresiones.

Le permitirán construir su propia identidad en el encuentro cultural con las personas y en su relación con el mundo de las cosas podrá descubrir sus espacios de participación en círculos sociales cada vez más amplios.

Por las características neuropsicologías de la etapa de evolutiva comprendida entre el nacimiento y los tres años de vida, el eje principal del Referente Curricular será la afectividad, que comienza con el apego biológico a la madre y culmina con el establecimiento de vínculos afectivos entre el niño y su medio. Los juegos, planteados en esta guía para la comunidad, la familia, educadores y mediadores que faciliten los niños aprendizajes que le permitan establecer estos vínculos afectivos positivos con su madre, familia y entorno social y natural.

Por ello, en la presente propuesta expresamos nuestra sana intención de conceptualizar primero al juego y luego ofrecer una serie de actividades lúdicas para que la maestra las aplique en procura de lograr en niños y niñas desarrollar sus aspectos motrices, sociales, afectivos y cognoscitivos.

4.3 OBJETIVOS

4.3.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar actividades lúdicas para el desarrollo de los aspectos motrices, sociales, afectivos y cognoscitivos de niños y niñas menores de tres años en el Centro Infantil Del Buen Vivir “Los niños inquietos”

4.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Lograr que niños y niñas menores de tres años se incorporen a una convivencia social normal y feliz. Desarrollar en el niño a través del juego su creatividad e imaginación, para que las utilice en sus actividades pre-escolares y luego en su vida escolar.



4.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Juegos de niños de 0 a 3 meses

4.4.1 “MIRA, MIRA BEBÉ”

Objetivo: Desarrollar el control cefálico.

Recursos:

Una sonaja o juguete con colores contraste rojo, blanco negro.

Procedimiento:

Con el niño acostado boca arriba, acercamos nuestro rostro y con tono de voz agudo le presentamos el juguete o sonaja, se lo acercamos a una distancia de 20 a 30 cm. de su rostro, luego lo animamos a girar la cabeza a ambos lados, procurando que realice seguimiento visual del juguete presentado.

Tratamos de motivarlo diciéndole:

Mira, mira, bebé
este juguete para ti
mira como se mueve así
y ahora por aquí.

Beneficios:

Esta actividad permitirá fortalecer los músculos y tener mayor control al mover la cabeza.

4.4.2 “TE TOCO LA CARITA”

Objetivo: Desarrollar el control cefálico.

Recursos: Chupete o chupón de un biberón.

Procedimiento:

Tocar la mejilla de nuestro bebé suavemente con nuestros dedos hablándole cariñosamente, le podemos decir: “Hola bebé ya estoy aquí, te toco la carita una y otra vez, que lindo eres bebé”.

Luego tocamos las comisuras de sus labios con el chupón para que el bebé gire la cabeza en una respuesta de búsqueda del estímulo.

Beneficios:

Esta actividad es recomendada para bebés recién nacidos a un mes, permitirá fortalecer los músculos y tener mayor control al mover la cabeza, además de estimular el reflejo de succión.

4.4.3 “JUGANDO CON CARICIAS”

Objetivo: Desarrollar el área táctil.

Procedimiento:

Con el bebé en posición boca abajo, anímalo a levantar la cabeza y los hombros apoyándose en sus antebrazos, luego lo acariciamos en las distintas partes del cuerpo, en la espalda, la nuca y luego en las piernas mientras le decimos:

“Esta es tu espaldita,
la acaricio con amor
y éstas tus piernitas
que lindas que son.

Podemos cambiar el poema nombrando otras partes del cuerpo.

Beneficios:

Además de favorecer el control cefálico, esta actividad permite, a través de las caricias, que el bebé sea consciente de las partes de su cuerpo. Las caricias de los padres favorecen el desarrollo cognitivo del bebé y permiten fortalecer el vínculo afectivo entre ambos.

JUEGOS DE 3 A 6 MESES

4.4.4 EL GUSANITO

Objetivo: Cuando los pies del bebé hacen presión sobre una superficie dura, éste estira las piernas. Éste es el “reflejo de caminar”. Usa este reflejo para ayudarlo a practicar el gateo.

Procedimiento:

1. Colocar al niño en el suelo boca abajo, sobre una superficie suave.
2. Poner un juguete de colores a unos cuantos centímetros de su cabeza para llamar su atención.
3. Sentarse detrás del niño, con las piernas o las manos haciendo presión sobre sus pies. El niño, al sentir la presión, estirará las piernas y se desplazará un poco hacia delante, en la dirección del juguete.
4. Seguir moviendo el juguete y haciendo presión en los pies del niño hasta que se haya desplazado un trecho.

Seguridad: No mover al niño demasiado deprisa. No dejar que se acerque mucho al juguete pues podría golpearse la cabeza contra él.

4.4.5 COSQUILLITAS Y PALABRAS

El niño empieza a aprender el lenguaje y el habla mucho antes de decir la primera palabra. Además de hablarle normalmente, intenta también hablarle en la barriga. Esto hace del lenguaje y el habla una divertida experiencia sensorial.

Procedimiento:

1. Quítele la ropa al niño y ponerlo boca arriba sobre una manta.
2. Ubíquese cerca y háblele, frótele suavemente la barriga.

3. Ha llegado el momento. Ponga la boca contra la barriga del niño y hable, cante y recite versos infantiles, o simplemente invente palabras graciosas. Varía el tono y el volumen de la voz.
4. Dele unos cuantos besos después de decir unas cuantas palabras.
5. Incorpórese y sonríale al niño después de cada vez que le hables en la barriga. El niño estará riendo cuando le hables y esperará la siguiente conversación con cosquillas.

Seguridad: No hable muy alto para no asustarle. Si practica este juego con el niño desnudo, tenga a mano un pañal por si se hace pipí.

4.4.6 **¡DESAPARECIÓ!**

Puesto que el niño es nuevo en este mundo, pasa mucho tiempo tratando de descifrar su entorno. Ayúdale a desaparecer los objetos, jugando con él.

Qué hay que hacer:

1. Reúna varios muñecos de peluche de colores y póngales donde el niño no pueda verlos.
2. Siéntele al niño en su silla y siéntese frente a él.
3. Saque un juguete y enseñe al niño. Mantenga el juguete cerca de su cara y háblale al niño para captar su atención.
4. Mientras el niño mira, cubra el juguete con una tela.
5. Dígale que: “¡Ha desaparecido!”
6. Espere unos segundos y descubra el juguete al tiempo que dice: “¡Aquí está!”
7. Repita el juego con los demás juguetes.

Seguridad: Si el niño se inquieta porque el juguete ha desaparecido, oculte lentamente para que vea lo que ocurre con el juguete.

No deje cubierto el juguete durante demasiado tiempo.

JUEGOS DE 6 A 9 MESES

4.1.1 ¿QUIÉN SALE DE LA CAJA?

A los bebés les encanta el juego de la caja de sorpresas, y el juego se vuelve más divertido cuando sus padres son la sorpresa. Lo único que tienes que hacer es buscar una caja grande y hacer que el niño se deleite con la sorpresa.

Qué hay que hacer:

1. Consiga una caja lo suficientemente grande para que pueda caber dentro una persona. Ponla en el salón y ingrese dentro de la caja
2. Haga que su pareja lleve al niño al salón y le pregunte: “¿Dónde está mamá/papá? y cantar una canción. Aquí os proponemos esta: Caja de sorpresas, el muñeco se ha marchado, ¿volverá a salir? ¿Podré jugar con él otra vez? Caja de sorpresas, caja de sorpresas, el muñeco se ha escondido, ¿volverá a salir? ¡Haga que salga para poder jugar!
3. Inmediatamente después del último verso de la canción, el que está en la caja tiene que salir.
4. Cámbiese con su pareja y repita el juego.

Seguridad: Salga de forma lenta y silenciosa para no asustar al niño. El propósito de este juego es entretener y hacer disfrutar al niño, no asustarlo.

4.4.7 CASCABELES OCULTOS

En esta versión musical del escondite el niño tiene que buscar cascabeles escondidos. No es muy difícil pues lo único que tiene que hacer para encontrarlos es seguir su sonido.

Qué hay que hacer:

1. Busque un juguete que tenga un cascabel o haga una pulsera de cascabeles. (Asegúrese de usar cascabeles lo suficientemente grande para que el niño no se pueda atragantar con ellos.)
2. Coloque al niño en el suelo y ponga a su alrededor varios objetos que puedan hacer de escondite, por ejemplo muñecos de peluche y mantas.
3. Haga que el niño vea los cascabeles y mueva para que los oiga.
4. Sin que el niño se dé cuenta, esconda los cascabeles en uno de los escondites.
5. Pregúntele al niño: “¿Dónde está los cascabeles?”
6. Levante uno a uno los escondites y mueva. Mueva también el objeto en que está los cascabeles cuando le levante, pero no deje que el niño le vea.
7. Mire cómo cambia la expresión del niño cuando mueve los cascabeles.
8. Descubra los cascabeles al tiempo que dice: “¡aquí está los cascabeles!”
9. Repita el juego cambiando de escondite.

Seguridad: Asegúrese de que los cascabeles estén bien sujetos a algo para que el niño no pueda tragárselos.

4.4.8 VIAJE POR EL TÚNEL

Cuando el niño empiece a desplazarse por la habitación, será más divertido si lo hace por un túnel. Descubrirá una nueva manera de moverse y tendrá una sorpresa al final del túnel. Lo único que necesita es una caja grande de cartón.

Qué hay que hacer:

1. Consiga una caja de cartón un poco más grande por donde el niño pueda ingresar al cartón y pueda salir al otro extremo. Corta ambos extremos de la caja para que se forme un túnel.
2. Ponga al niño en el suelo en uno de los extremos del túnel.
3. Póngase en el otro extremo y llame al niño para que pase a través de la caja. Si necesita ayuda, cójale y tire de él suavemente desde el otro lado.
4. Repita el juego varias veces.
5. Coloque una manta en su extremo de la caja para que el niño no le pueda ver y luego coja al niño y hágale pasar al otro lado.

Seguridad: La caja no debe ser demasiado pequeña. No dejes al niño solo en la caja pues podría asustarse.

JUEGOS DE 9 A 12 MESES**4.4.9 GATEANDO POR UN TÚNEL**

El gateo es una aventura para el bebé; una habilidad que le abre un mundo nuevo a medida que examina a gatas su entorno. Haga un sencillo túnel con obstáculos para estimularlo y para que disfrute de esta nueva experiencia.

Qué hay que hacer:

1. Corte las tapas de las tres cajas, recorta algunos agujeros en los lados para que entre el aire y une las cajas con cinta americana de manera que forme un túnel.
2. Coloque el túnel en el centro de la habitación.
3. Ponga dentro del túnel, animales de peluche o una manta a manera de obstáculos (la manta hará que la superficie del suelo sea un poco resbalosa).
4. Ponga al niño en un extremo del túnel y póngase usted en el otro extremo.

5. Llame al niño desde su lado del túnel animándolo a que gatee hacia usted. Si se muestra reacio a entrar en el túnel, atraiga su atención con un juguete.
6. Anímele mientras atraviesa el túnel.
7. Repita el juego dejando que curiosoee dentro del túnel y lo disfrute.

Seguridad: Si el niño tiene miedo del túnel, no le insista. Deje durante un rato el túnel en la habitación, espere a que se acostumbre a él e inténtelo de nuevo. Si el niño se inquieta cuando hay mantas cubriendo los extremos, retírele.

4.4.10 **DEDOS, PELO, NARIZ, CARA...**

Para que el niño se familiarice más con las partes del cuerpo juega a este sencillo juego musical. Hará que el niño se mantenga de puntillas al tiempo que intenta encontrarse la nariz. Puede inventar letras para otras partes del cuerpo.

Qué hay que hacer:

1. Siente al niño en su silla o en el suelo frente a usted.
2. Cante la siguiente canción y mueve el dedo del niño a la parte del cuerpo indicada.

Ponga el dedo en el aire

Ponga el dedo en el aire, luego ponlo en tu cabeza,

Póngase el dedo en la cabeza, en la cabeza.

Póngase el dedo en la nariz, en la nariz,

Póngase el dedo en la nariz, luego tóquese los pies,

Póngase el dedo en los pies, en los pies.

(Repita La canción con los brazos/las piernas, las mejillas, la barbilla, los labios, las caderas, el cuello la espalda...)

¡Aplauda al final de la canción!

Seguridad: Juegue con delicadeza para que el niño disfrute y no se haga daño en los dedos.

4.4.11 **¡DERRIBA LOS BLOQUES!**

Cuando el niño ha aprendido a construir una torre se divertirá derribándola. ¡Haga que se convierta en una bola de demolición humana!

Qué hay que hacer:

Compre algunos bloques o fabrique usted misma: coja unas cuantas cajas de leche de un litro, lave bien, y seque; corte los extremos. Doble los lados hacia dentro para hacer cubos y paralelepípedos y ciérrele con cinta adhesiva.

1. Ponga al niño en el suelo con los bloques a su alrededor.
2. Muéstrole cómo construir una torre apilando los bloques uno a uno. Anímele para que haga lo mismo.
3. Cuando la torre sea alta, deje que el niño le derribe.
4. Construir la torre varias veces hasta que el niño se canse.

Seguridad: Si usa objetos distintos a los bloques, éstos tienen que ser ligeros para que no lastime a los niños.

JUEGOS DE 1 A 2 AÑOS

4.4.12 **AGUA Y ARENA** La arena y el agua son elementos que ofrecen al niño una amplia gama de actividades de duración indefinida. Lo único que necesita es una caja de arena y un cubo de agua para jugar a que está en la playa.

Qué hay que hacer:

1. Ponga una caja grande de cartón o madera en el jardín, el parque o la playa y llénele de arena fina hasta una profundidad de unos 30 cm.

2. Prepare un cubo de agua, juguetes para la arena y elementos de cocina.
3. Deje que el niño use su imaginación y se divierta cavando en la arena, pasando y derramando.

Seguridad: Vigile que al niño no le caiga arena en la cara.

4.1.1 EL TEATRO DE LOS CUENTOS

Si el niño tiene un cuento, conviértelo en una representación real con máscaras, accesorios y trajes; O también lo puede realizar con títeres construyendo un teatrín. Mira cómo se divierte cuando los personajes que le son familiares pasan del papel al escenario.

Qué hay que hacer:

1. Extienda una manta en el centro de una habitación para hacer el escenario.
2. Elija uno de los cuentos favoritos del niño, por ejemplo La Cenicienta o Peter Pan.
3. Crea disfraces de los personajes del cuento.
4. Leer el cuento al niño.
5. Saque los disfraces y disfrácese usted y los niños de los personajes del cuento. Recree el cuento sobre la manta o el escenario.

Teatro con títeres:

1. Construcción del teatrín, con una caja de cartón grande se le debe adecuar con colores y diferentes figuras para llamar la atención de los niños.
2. Colocar a los niños en frente del teatrín con sus respectivas sillas

3. La persona que va a narrar el cuento debe colocarse detrás de la caja sin que los niños le vean para que el cuento sea más real.

Seguridad: Si el niño se asusta durante la representación, recuérdale que se trata sólo de un juego. Para hacer que el juego resulte más entretenido, haga que el niño elija el personaje que desee representar.

4.4.13 JUEGO DE IMITACIÓN

Los niños son grandes imitadores y ésta es una manera que tienen para aprender. Invierte los papeles y juega a las imitaciones, pero esta vez, emítela usted.

Qué hay que hacer:

1. Lleve al niño a la habitación de los juegos y haga que se siente en el suelo.
2. Siéntese cerca de él e imite con exactitud la posición de su cuerpo.
3. Cuando el pequeño se mueva o haga algo, haga exactamente lo mismo.
4. ¡A ver si se da cuenta del momento en que usted le está imitando.

Seguridad: Si el niño va a hacer algo peligroso, deja de jugar y continúa una vez resuelto el problema. No se burle del niño ni le inquiete con tus imitaciones.

JUEGOS DE 2 A 3 AÑOS

4.4.14 ADIVINA LOS SONIDOS

A los niños les encanta escuchar música, voces animales, si es posible realice caretas de los animales para que el niño escuche el sonido y también vea la careta del animal. Mejore su capacidad para escuchar poniéndole diversos sonidos que reconozca. Todo lo que usted necesita es un grabador de casetes portátiles y caretas

Qué hay que hacer:

1. Grabe diversos sonidos, por ejemplo, el ladrido de un perro, canciones infantiles conocidas, el sonido de juguetes musicales, la voz del padre, el ruido del teléfono, el tintineo de las llaves, etc. Deje silencios entre los ruidos.
2. Reproduzca la cinta y mire si puede distinguir los sonidos. Si no ha dejado suficiente espacio entre éstos, detenga la reproducción después de cada uno para que el niño tenga tiempo de pensar.
3. Reproduzca de nuevo la cinta, esta vez mostrándole la fuente de cada uno de los sonidos mientras suenan.

Seguridad: Los sonidos deben ser lo suficientemente altos para que el niño los oiga, pero no demasiado pues podría sobresaltarse.

4.4.15 MEZCLA Y ORDENA

A medida que el niño empieza a estructurar su mundo, practique juegos que mejoren su capacidad de ordenar secuencias. El niño debe dominar esta habilidad antes de tratar de aprender a leer.

Qué hay que hacer:

1. Escoja de tres a cuatro frutas puede ser de plástico, de fomix o de cartulina.

2. Del mismo tamaño de las frutas escoja otras figuras que no sean frutas.
3. Indicar a los niños y explicar lo importante de consumir y conocer a las frutas.
4. Luego se debe mezclar y decirle al niño o niña que escoja solo las frutas.

4.4.16 TESOROS ESCONDIDOS

¿Se puede engañar a un niño de entre uno y dos años? Cuando era más pequeño era posible, pero ahora que es más grande no resulta tan sencillo.

Qué hay que hacer:

1. Siéntele al niño a la mesa.
2. Coloque boca abajo sobre la mesa tres tazas de distintos colores.
3. Ponga un caramelo o una galleta frente a una de las tazas.
4. Cubra la golosina con una taza.
5. Mezcle las tazas y haga que el niño centre su atención en la golosina escondida.
6. Pregúntele, “¿Dónde está la golosina?”.
7. Deje que levante una taza para ver si esta se encuentra allí.
8. Si acierta, deje que se la coma.
9. Juega de nuevo.

Seguridad: Mueva las tazas despacio para que el niño pueda seguir la golosina. El propósito de este juego es que el niño acierte, no que se frustre. Use golosinas con las que no se corra el riesgo de que el niño se ahogue.

4.5 EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

ACTIVIDADES	OBJETIVO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLE	BENEFICIARIOS
Socialización de la propuesta	Concienciar en maestra y padres de familia la gran importancia del juego en el desarrollo de los aspectos motrices, sociales y afectivos de niños y niñas.	Charla	25- 26 de Octubre del 2011	Daniela y Fernanda	- Autoridades - Maestra - Niños y niñas - Padres de familia.
Elaboración de guía didáctico-lúdica	Disponer de un instrumento técnico para ser aplicado en el proceso de aprendizaje de niños y niñas menores de tres años.	Taller	7- 12 de Noviembre del 2011	Daniela y Fernanda	- Autoridades - Maestra - Niños y niñas - Padres de familia.
Aplicación de la propuesta	Aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar las capacidades de creatividad e imaginación de niños y niñas	Trabajo en el aula y fuera de ella.	14- 26 de Noviembre del 2011	Daniela y Fernanda	- Autoridades - Maestra - Niños y niñas - Padres de familia.

4.6 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

- ✓ Se logró despertar en la maestra de una mayor y mejor conciencia sobre el rol que desempeña en el Centro Infantil, en donde el aprendizaje de niños y niñas se consigue fundamentalmente por la aplicación de estrategias lúdicas, porque estas permiten que educandos se adapten pronto al medio educativa y se fortalezcan las cualidades sociales vistas en una mejor relación interpersonal.
- ✓ En niños y niñas se despertó un mayor interés por aprender a través de las prácticas aplicadas, todas ellas con base en la organización de juegos que para ellos y ellas fueron novedosos e interesantes.
- ✓ Se afianzo la confianza y la seguridad; se predispuso al trabajo a niños y niñas y se alcanzaron los objetivos que la maestra y nosotras nos propusimos.
- ✓ Los padres de familia se sintieron complacidos por este trabajo, solicitando se ayude a conseguir material lúdico para que sus hijos e hijas desarrollen sus capacidades.
- ✓ En el tiempo de aplicación de la propuesta se despertó el interés en la comunidad y se identificaron más necesidades que deberán ser implementadas en el Centro Infantil.
- ✓ La motricidad fina y gruesa, la creatividad y la imaginación de niños y niñas tuvieron la oportunidad de ser tocadas y de ser fortalecidas a través de las prácticas lúdicas.

Dejamos en el Centro Infantil investigado mayores expectativas, para que maestra y padres de familia se interesen en seguir con este proyecto, y sobre todo se interiorizo una reflexión profunda en el sentido de saber que hizo falta la atención de los padres hacia sus hijos y la poca importancia que se dio al juego con sus hijos e hijas.

BIBLIOGRAFÍA:

- ✓ “EL RINCONCITO DE JARDÍN.” Blog spot. N.p., n.d. Web. 14 Nov. 2011. <<http://elrinconcitodeljardin.blogspot.com/2008/06/la-importancia-del-juego-en-los-niñez.html>El juego simbólico>.
- ✓ Acción Pedagógica. N.p.: n.p., 2004. Print. Vol. 13, No. 2 Páginas 85-88
- ✓ DÍAZ Barriga, F, and G Hernandez. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. N.p.: n.p., 1998. Print. Páginas 45-47
- ✓ El Juego Infantil. Web. 15 Nov. 2011. <http://enlapaginadoredore.blogspot.com/2009/08/la-importancia-del-juego-en-los-ninos_13.html>.
- ✓ El rincón de jardín.” Blog spot. N.p., n.d. Web. 14 Nov. 2011. <<http://elrinconcitodeljardin.blogspot.com/2008/06/la-importancia-del-juego-en-los-nios.html>El juego simbólico>.
- ✓ LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE.” Bebés y más. N.p., n.d. Web. 10 Nov. 2011. <<http://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-del-juego-libre>>.
- ✓ MARTÍNEZ, L.(2003).Aprende Jugando (10°ed). Lima: Editorial El Comercio.
- ✓ MARTÍNEZ, L.(2003).Aprende Jugando (6°ed).Lima: Editorial El Comercio.
- ✓ PÉREZ, Calbaní M. La enseñanza y el Aprendizaje.N.p.: n.p., 1997. Print. Páginas22,25,28,30,32

- ✓ SLIDE SHARE. Importancia del juego en niños y niñas, n.d. Web. 20 Nov. 2011. <<http://www.slideshare.net/adalbertomartinez/importancia-del-juego-en-nios-y-nias>>.

- ✓ TARINGA! La importancia del juego en educación, n.d. Web. 21 Nov 2011. < <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/5677079/La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html>>.

ANEXOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS. ESCUELA CIENCIAS BÁSICAS

Objetivo: Distinguidos padres de familia somos egresadas y llegamos a ustedes a solicitarles nos ayuden a responder estas preguntas sobre el juego en el aprendizaje, para con su valiosa información ofrecer al centro infantil de una propuesta que contribuya a desarrollar en niños y niñas de habilidades y destrezas.

Edad.----- Genero.-----

Instrucciones.- Marque con una X la respuesta que usted crea la correcta.

CUESTIONARIO:

1. ¿Usted cree que los juegos son importantes para el desarrollo de sus hijos?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Juega usted con sus hijos?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Su hijo es imperativo?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Permanece solo, aislado cuando los otros niños juegan? ¿Llora?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Puede sacar y guardar las cosas de un cajón?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Cuánto usted mira a su hijo/, responde con una sonrisa?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Guiña sus ojitos cuando se lo pide?

Siempre A veces Nunca

8. ¿Al recibir un juguete su hijo lo deja que juegue con él o lo guarda?

Siempre A veces Nunca

9. ¿Los juguetes que usted compra para sus hijos sirven para desarrollar algún aprendizaje?

Siempre A veces Nunca

10. ¿Su hijo/a coordina las actividades físicas y motoras de su cuerpo?

Siempre A veces Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS. ESCUELA CIENCIAS BÁSICAS
GUÍA DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA MAESTRA DEL CENTRO
INFANTIL “LOS NIÑOS INQUIETOS”

- 1.- ¿Usted juega con los niños en el aire libre?
- 2.- ¿Qué juego utiliza para desarrollar la motricidad fina?
- 3.- ¿El saltar y brincar es bueno para desarrollar la motricidad gruesa?
- 4.- ¿Sabe usted si el niño tiene una buena coordinación viso motora?
- 5.- ¿Como a ayuda al niño a razonar?
- 6.- ¿El niño disfruta los juegos sociales?
- 7.- ¿El avance de un niño se puede notar en un día o semana?
- 8.- ¿Con que juegos les enseña a los niños hacer responsable?
- 9.- ¿Qué reglas de juegos impone?
- 10.- ¿Qué juego utilizaría para que el niño empiece a gatear?

FICHA DE OBSERVACIÓN

Aspecto a evaluar	Logrado	Logra con ayuda	No logrado
El bebe reconoce a las personas que lo cuidan			
El bebe sonríe cuando alguien juega con el			
Jugando con los niños el juego popular dime tu nombre el niño responde			
El niño comparte los juguetes			
El niño observa su manito			
El niño tiene una buena coordinación viso motora.			
El niño brinca salta.			
El niño es creativo.			
El niño obedece las reglas del juego			
El niño juega con sus compañeros.			

NOMBRE DEL NIÑO:

CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR "LOS NIÑOS INQUIETOS"



JUEGOS DE NIÑOS DE 0 A 3 MESES "MIRA MIRA BEBE"



JUEGO "TE TOCA LA CARITA "



JUGANDO CON CARICIAS



JUEGOS DE 3 A 6 MESES "EL GUSANITO"



JUEGO "COSQUILLITAS Y PALABRA"



JUEGO DESAPARECIÓ



JUEGOS DE 6 A 9 MESES "VIAJE POR EL TÚNEL"



JUEGO "CASCABEL OCULTO"



JUEGOS DE 9 A 12 MESES "DERRIBA LOS BLOQUES"



JUEGO "DEDOS, PELO, NARIZ, CARA"



JUEGOS DE 1 A 2 AÑOS "EL TEATRO DE LOS CUENTOS"



JUEGOS DE IMITACIÓN



JUEGOS DE 2 A 3 AÑOS "ADIVINA LOS SONIDOS"



JUEGO "TESORO ESCONDIDO"



JUEGO BUSCANDO LAS FRUTAS



**EL COORDINADOR DE EDUCACION INFANTIL FAMILIAR
COMUNITARIA, A PETICION VERBAL DE LAS
INTERESADAS.**

CERTIFICO

Que, las estudiantes GARZON CHUQUIMARCA EULALIA FERNANDA Y CARRERA CARRERA DANIELA de la Carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal de Bolívar, realizaron las prácticas de trabajo de grado **“LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE TRES AÑOS”, DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS NIÑOS INQUIETOS”, DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTON GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR; DURANTE EL PERIODO 2011 – 2012”.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la portadora del presente documento dar el uso en lo que creyere conveniente.

Guaranda, 19 de enero de 2012.

Cordialmente,



NELSON AMANGANDI

Coordinador de Educación Infantil
Familiar Comunitaria – DIPEIB.B.



SEMBRANDO IMAGEN Y LIDERAZGO EN EL S.E.I.B.

Dirección: Calle García Moreno No. 905 y Eloy Alfaro - Telefax: 982-126 / 985-836 dipeib-b@andinanet.net
Guaranda - Ecuador