



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
DEPARTAMENTO DE POSTGRADO
MAESTRIA EN GERENCIA EDUCATIVA

Tesis de Grado, previo a la obtención del Título de Magister en Gerencia Educativa

T E M A

LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.

A U T O R A

LIC. MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ

DIRECTOR DE TESIS

ING. CARLOS CHÁVEZ MORALES Mg.Sc.

Guaranda, 2012



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DEPARTAMENTO DE POSTGRADO

MAESTRIA EN GERENCIA EDUCATIVA

Tesis de Grado, previo a la obtención del Título de Magister en Gerencia Educativa

T E M A

**LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA
DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL
N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA
DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.**

A U T O R A

LIC. MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ

Guaranda, 2012

I. DEDICATORIA

A mis hijos, a mis hermanos, y amigos que han sido mi apoyo incondicional para alcanzar el éxito deseado y obtener una superación profesional.

Marjorie

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios. De igual manera a la Universidad Estatal de Bolívar por abrirnos las puertas para seguir con nuestros estudios profesionales. También agradezco a los profesores por brindarnos los conocimientos y experiencias adquiridas que nos servirá en nuestra vida.

Marjorie

III. CERTIFICADO DE DIRECTOR DE TESIS

El **ING. CARLOS CHÁVEZ MORALES, Mg.Sc.** Director de Tesis de la estudiante de la Maestría en Gerencia Educativa: **LIC. MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ.**

CERTIFICA

Que una vez revisados los contenidos de la investigación y desarrollo del Borrador del Informe Final de la Tesis, estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación prevista por los organismos de estudios de cuarto nivel, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por lo tanto solicito se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, Febrero del 2012

ING. CARLOS CHÁVEZ MORALES, Mg.Sc.
DIRECTOR DE TESIS

IV. AUTORÍA NOTARIADA

MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ, con cédula de identidad 0913113817 declara bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de su propia autoría; que no ha sido previamente presentada para ningún grado o calificación profesional; y, que ha consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración cedo el derecho de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Universidad Estatal de Bolívar, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ
C. C. 0913113817

V. TABLA DE CONTENIDO

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICADO DE DIRECTOR DE TESIS	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA	7
V. TABLA DE CONTENIDO	8
VIII. RESUMEN.....	12
IX. INTRODUCCIÓN.....	16
1. TEMA	18
2. ANTECEDENTES	19
4. JUSTIFICACIÓN	25
5. OBJETIVOS.....	27
6. HIPÓTESIS	29
7. VARIABLES.....	31
1.1 MARCO TEÓRICOCIENTÍFICO	35
1.1.10 Gestión y administración en la educación.....	47
1.1.11 El proceso de la gestión educativa.....	49
1.1.12 La gestión pedagógica.....	52
1.2.1 METOLOGIA LUDICA.....	54
1.2.2.2 El juego y el desarrollo infantil.....	55
1.2.8 Juego y aprendizaje.....	68
1.2.10 Clasificación del juego.....	73
1.3.1 DESARROLLO PSICO-SOCIAL.....	79
1.3 TEORÍAREFERENCIAL	127
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS	130

PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	131
MÉTODOS.....	132
ESTRATEGIAS DE CAMBIO.....	134
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	155
ANÁLISIS DE ENCUESTA APLICADA A LAS PROFESORAS de la ESCUELA HÉCTOR LARA ZAMBRANO.....	158
CONCLUSIONES:.....	166
RECOMENDACIONES:.....	167
Bibliografía:.....	182
ANEXO 1 Registro de observación a los estudiantes.....	184
ANEXO 2 Registro de observación a docentes.....	184
ANEXO 3 ENCUESTA APLICADA A LAS PROFESORAS Y PROFESORES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA QUE FUNCIONA EN LA ESCUELA HÉCTOR LARA ZAMBRANO.	185
ANEXO 4 FOTOGRAFÍAS.....	187
ARTÍCULO CIENTÍFICO.....	193

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

Cuánto conoce usted sobre la metodología lúdica en la enseñanza de la educación inicial	Pág. 159
Considera usted que la enseñanza lúdica es más útil para	160
Le preparó la Universidad para trabajar con metodología lúdica	161
Dentro de su planificación incluye clases donde aplica metodología lúdica	162
Ha asistido usted a cursos de capacitación sobre metodología lúdica	163
Considera usted que los niños aprenden mejor aplicando metodología lúdica	164
Si le invitaran asistiría usted a un taller sobre metodología lúdica	165
Dónde preferiría que sea el taller	166

VII. LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Registro de observación a los estudiantes	185
ANEXO 2 Registro de observación a docentes	185
ANEXO 3 Encuesta aplicada a las profesoras y profesores de Educación General Básica que funciona en la escuela Héctor Lara Zambrano.	186
ANEXO 4 Fotografías	188

VIII. RESUMEN

La presente investigación acción participativa: **LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.**, se revela como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano al referirse a las necesidades del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La metodología lúdica, por tanto fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El capítulo I, prevé un proceso argumentativo de las diferentes teorías que propiciar un posicionamiento intelectual hacia las perfectibles categorías que permiten a la investigación intelectual revelar mediante estrategias de cambio una propuesta que vulnerabilice los procesos positivistas que reprimen el desarrollo psico-social.

El capítulo II, define desde la abstracción las condiciones metódicas de la investigación, las técnicas indagativo hipotético-deductivas, el universo: población sujeta de estudio. Así como, las estrategias de cambio, mismas que pretenden apoyar a resolver el problema asociado al exiguo desarrollo psico-social sometido a condiciones empírico-observacional.

El capítulo III, revela conclusiones y recomendaciones como respuesta a la elaboración y aplicación de instrumentos empíricos primarios, imperativo indagativo que a partir de la estadística básico-descriptiva reconoce la inefectiva gestión educativa y las particularidades conductistas y fenomenológicas características propias del iusnaturalismo.

ABSTRACT

This participatory action research: **LA methodology LÚDICA in LA management educational for promote the development PSYCHO-SOCIAL in the boys and girls of the first year of basic GENERAL education, of the school Attorney No. 5 "Hector LARA ZAMBRANO" Canton MILAGRO, GUAYAS province; IN the period LECTIVO 2010-2011**, revealed as a dimension of the development of individuals, as constituent parts of the human being to the refer to the needs of humans, communicate, feel , express themselves and produce in humans a series of entertainment, fun, leisure-oriented emotions, that we carriedn enjoy, laugh, cry and even cry in a true generating source of emotions.

The ludic methodology, therefore promotes psycho-social development, the formation of personalityevidence values, it can be oriented to the acquisition of knowledge, enclosing a wide range of activities where interact the pleasure, joy, creativity and knowledge.

Chapter I, provides for an argumentative process of the different theories that lead to an intellectual position towards the perfectible categories allowing Trinitate research to reveal a proposal that vulnerabilice positivist processes which repress the psycho-social development through strategies for change.

Chapter II defines from abstraction methodical research conditions, hipotético-deductivas indagativo techniques, the universe: subject study population. As well as, change strategies, same seeking support to solve the problem associated with the meager psycho-social development submitted to empírico-observacional conditions.

Chapter III, reveals findings and recommendations in response to the elaboration and implementation of primary empirical instruments, imperative indagativo that start from the básico-descriptiva statistical recognizes the ineffective educational management and behavioral characteristics and phenomenological characteristics of the upon.

IX. INTRODUCCIÓN

Yturalde, E. (2010), investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta: “Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de gestión educativa y la generación de efectivos ambientes psico-sociales.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. “Nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo, tan solo cambiamos de juguetes”

Yturalde, E., comenta: “Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador

del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experimental conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida”

Jiménez C. (2010) reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”

1. TEMA

LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.

2. ANTECEDENTES

Uno de los principales problemas que están azotando a nuestro país en la actualidad es la pérdida de nuestra cultura y la dependencia extranjera (tecnología, música, idioma, arte, etc.) debido a la ineficiente y/o exigua educación que se imparte en los establecimientos educativos, tema que para muchos es superfluo o que no es visto como un problema de gran importancia.

El gobierno cree que los problemas que hay que resolver para mejorar a nuestro país son los políticos, los económicos y la falta de empleo entre otros (y claro que son de importancia) pero lo que ellos desconocen, es que el principal problema y de donde provienen estos, radica en la cultura educativa que existe en nuestro país.

La deficiencia de la educación tiene diversas causas como el corporativismo magisterial, el sindicalismo protector, la controvertida filosofía educativa con arraigo nacional, la separación de la escuela, padre de familia, maestro, comunidad entre otras características claves.

En primer término se pueden identificar tres grandes deficiencias en cuanto a los resultados en la educación: El conocimiento frágil. El pensamiento pobre. Teoría de la búsqueda trivial como el neofismo cultural psico-social defectible behaviorismo que declina las acciones interventoras educativa, producto positivista mediador pedagógico.

Pese a los importantes avances logrados en la educación, se mantienen graves deficiencias, la calidad es el problema más grande y el que más críticas recibe por parte de la sociedad, pese a que se cuenta con un sistema más amplio y complejo, existe insatisfacción social por la notoria falta de calidad en los planteles.

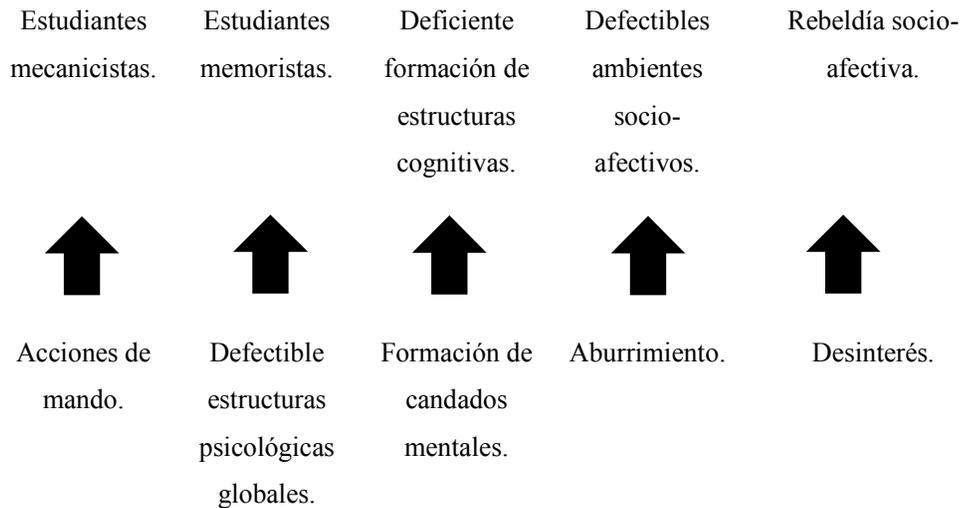
Se dice que la educación es el instrumento para preparar los talentos humanos que el desarrollo de Ecuador demanda, pero, los diferentes niveles educativos no reproducen valores que exalten el trabajo. Aunque se ha logrado una importante cobertura en la educación básica, aún existen grandes rezagos en las zonas rurales.

La situación en la que se encuentra la educación es resultado de un proceso que ha pasado por la historia en el que actúan elementos como la marginalidad a la lúdica, misma que no está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera, es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio “la letra con sangre entra”.

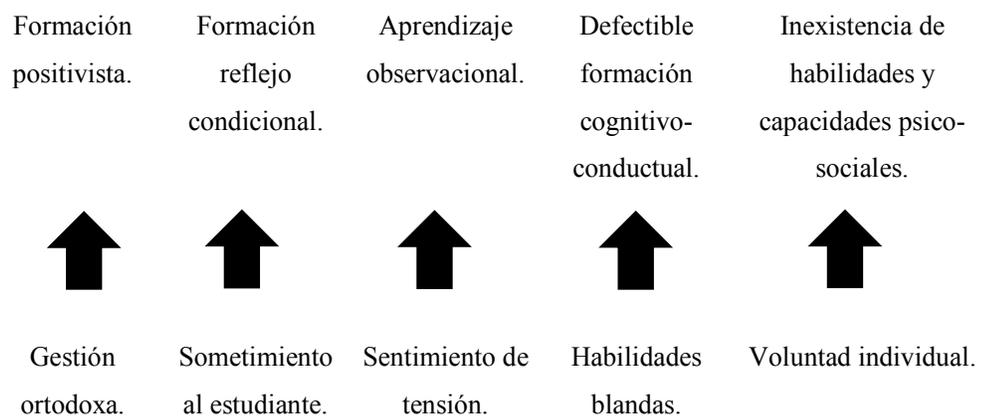
3. PROBLEMA

Organizador Sistémico Cognitivo¹

Diagnóstico Fáctico



Valoración Causal



¹ Organizador Sistémico Cognitivo: Gimeneo, S. (2010), Investigación Científica de Avanzada: En la determinación del problema científico mediante fuente evidenciada: Diagnóstico Fáctico y Valoración Causal.

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los ambientes y actividades lúdicas, dentro de lo que se conoce como la metodología lúdica cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante, mediante el reflexiones y acciones.

¿Por qué el aprendizaje debe ser aburrido? El mundo evoluciona y la educación con este. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los discentes, recordemos que aprendemos el veinte por ciento de lo que escuchamos, el cincuenta por ciento de lo que vemos y el ochenta por ciento de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología lúdica potenciamos al ochenta por ciento la capacidad de aprendizaje.

Groos, K. (1861-1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada “Teoría del Juego”, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica NO es equivalente a aprendizaje experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades. ¿Por qué el aprendizaje tiene que ser aburrido?

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA CIENTÍFICA QUE TIENE LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011?

SUBPROBLEMAS:

1. ¿Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre?
2. ¿El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, o cada individuo debe decidir participar en este o no?
3. ¿La Dinamización a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades blandas o habilidades sociales: comunicación, liderazgo, trabajo en equipo?
4. ¿Los talleres experienciales o talleres vivenciales utilizan una metodología lúdica adaptable a la entrega de múltiples programas de formación y entrenamiento, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje?
5. ¿De qué manera incide el desconocimiento de la metodología lúdica y la escasa e inadecuada planificación micro-curricular en el incumplimiento de los procesos áulicos?

6. ¿Cómo repercute la aplicación de una enseñanza tradicional y deficiencia del aprendizaje en los y las estudiantes en edad preescolar?
7. ¿Cómo mejoran la eficiencia del desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo de los estudiantes en edad preescolar?
8. ¿De qué manera inciden los bajos índices de eficiencia terminal que contradice la calidad de la educación?

4. JUSTIFICACIÓN

La investigación acción participativa justifica su problemática social cognitiva como “una acción u ocupación libre”, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente.

Destaca su **importancia** en las características del juego, como una actividad libre que involucra a los niños en un juego que por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no supone ninguna obligación, ya que cada ser debe decidir participar en este o no.

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente, mientras que si no juega está enfermo.

La **necesidad** de que a través de los juegos puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades cognitivas o habilidades sociales: mejora del clima psico-social, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje.

El juego es la mejor universidad, a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones. El juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física. Más tarde, el

juego permite socializar al niño, potenciando las relaciones con otros niños y con su entorno.

La investigación es **interesante** porque contribuye a fomentar identidades cognitivas que patrimonizan el juego, los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia y las emociones. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado.

Es **original** al reconocer que en el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

La novedad científica propone una metodología de juego, estrategia imprescindible, requerida en todas las etapas de la infancia, lógicamente: cambian el tipo de juego y su significado. Existen casi infinitas formas de jugar, solo limitadas por el espacio que tienen para desarrollar sus juegos, los recursos que les proporcionan los adultos y por su propia imaginación. Por ello los adultos deberían facilitar los medios para jugar, los materiales y el espacio necesario para ello.

5. OBJETIVOS

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo psico-social en los niños y niñas del primer año de educación general básica, mediante una metodología lúdica, que apoye a la gestión educativa en la escuela fiscal N°5 “Héctor Lara Zambrano”

Específicos:

- a) Identificar el nivel de desarrollo psico-social en los niños y niñas durante la gestión educativa.
- b) Destacar la importancia científica de una metodología lúdica y su incidencia en el desarrollo psico-social de los niños y niñas del primer año de educación general básica, durante la gestión educativa.
- c) Diseñar una metodología lúdica que apoye al desarrollo psico-social en los niños y niñas durante la gestión educativa.
- d) Evidenciar los primeros cambios actitudinales que revelan la estrategia de cambio en la formación de efectivas acciones psico-sociales en los niños y niñas del primer año de educación general básica, durante la gestión educativa.

Evidencia objetivizada:

Con el propósito de verificar la problemática psico-social en correspondencia con la gestión educativa se aplicó instrumentos de recolección de información primaria, las mismas que contribuyeron a revelar la problemática abordada en la indagación intelectual y cuyos factores observan defectibles sustentados en una metodología lúdica que fortalezca el desarrollo formativo académico de los niños y niñas del primer año de educación general básica.

Fue necesario a partir de un estudio histórico-social identificar los factores psico-sociales con el propósito de determinar la incidencia en la gestión educativa en el rendimiento académico de los estudiantes, síntesis de relaciones y contradicciones dialécticas entre numerosos teóricos que han abordado desde la universalidad categorías relacionales en el proceso formativo en los estudiantes a partir de la participación interventora en la mediación pedagógica de los estudiantes.

A partir de las estrategias de cambio fue posible liderar la formación psico-social, autoexhortativa en los estudiantes, mediante la inserción de corredores volitivos que generadas por defectibles formativos pedagógicos no degraden durante del proceso docente educativo, finalidades previstas en la formación de experticias que modelen desempeños auténticos requeridos como eslabones efectivos en la construcción de estructuras cognitivas exigidas en la promoción del estudiante holístico.

6. HIPÓTESIS

La metodología lúdica incide en el desarrollo psico-social de los niños y niñas del primer año de educación general básica, durante la gestión educativa.

Comprobación de la hipótesis

Por ser la gestión educativa en el desarrollo metodológico lúdico el objeto de estudio de carácter descriptivo, no puede comprobarse solamente mediante una valoración cuantitativa, ya que las estrategias de cambio previo un diagnóstico situacional fueron aplicadas, analizadas y evaluadas en el momento de su implementación.

Su comprobación es de corte cualitativo, por cuanto la Escuela Fiscal No. 5 “Héctor Lara Zambrano” del cantón Milagro, ha venido funcionando con un inadecuado desarrollo metodológico lúdico que se evidencia en los resultados de la observación, entrevistas y las encuestas, por lo que se asume la hipótesis “La gestión educativa en el desarrollo metodológico lúdico influye para el desarrollo psico-social en los niños y niñas de primer año de educación general básica conforme los siguientes datos:

Resultados del Registro de Observación Aplicado a los Alumnos mediante la aplicación de actividades lúdicas.

RASGOS	Alternativas			
	Si		No	
	<i>Fa</i>	<i>Fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Compartir	27	32,53	56	67,47
Toma de Decisiones	34	40,96	49	59,04
Confianza en sí mismo	36	43,37	47	56,63
Respeto Mutuo	27	32,53	56	67,47
Cooperación	31	37,35	52	62,65
Expresión de Sentimientos	25	30,12	58	69,88

Resultado del Registro de Observación Aplicado a los Docentes:

ACTIVIDADES LÚDICAS	Alternativas			
	Si		No	
	<i>Fa</i>	<i>Fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Rondas	1	33%	2	67%
Juegos Dramatizados (rol) Hogar	1	33%	2	67%
Juegos Dramatizados (rol) Profesional	1	33%	2	67%
Juegos de Construcciones (Legos)	0	0%	3	100%
Rompecabezas	0	0%	3	100%
Juegos Cooperativos	1	33%	2	67%
Juegos Competitivos	1	33%	2	67%

Resultados que determinaron que la actividad lúdica ayuda a tener una formación integral en los niños y niñas que contribuye al mejoramiento de la calidad de la educación.

7. VARIABLES

- 7.1. VARIABLE INDEPENDIENTE:** La metodología lúdica.
- 7.2. VARIABLE DEPENDIENTE:** Desarrollo psico-social de los niños y niñas del primer año de educación general básica
- 7.3. VARIABLE INTERVINIENTE:** Durante la gestión educativa.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Gestión educativa	Conjunto de procesos, de toma de decisiones y ejecución de acciones que permiten llevar a cabo las prácticas pedagógicas, su ejecución y evaluación.	G. Administrativa:	Didáctica pedagógica organizacional Administrativa	¿Cuánto conoce usted sobre la metodología lúdica en la enseñanza de la educación inicial?	Entrevista, Encuesta
		G. Pedagógica:	Uso del tiempo y de los espacios Establecimiento de funciones y responsabilidades	¿Considera usted que la enseñanza lúdica es más útil para? Educación inicial y básica inicial, básica y bachillerato	Guía de observación Entrevista, Encuesta
			Recursos Materiales	¿Les preparó la universidad para trabajar con metodología lúdica	Guía de observación, Encuesta, Entrevista
			Tipo de conocimiento que se imparte	¿Dentro de su planificación incluye clases donde aplica metodología lúdica?	Guía de observación, Entrevista, Encuesta

Variable Interviniente	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Desarrollo metodológico lúdico	Procedimiento pedagógico que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.	Procedimientos Pedagógicos, Desarrollo Psicosocial	Afectiva Motriz Creativa Inteligencia Sociabilidad	¿Considera usted que los niños aprenden mejor aplicando metodología lúdica?	Guía de observación, Entrevista, Encuesta
		Lúdica y creatividad.	Desarrollo Psicomotor cognitivo, social y emocional	¿Si le invitaran asistiría usted a un taller sobre metodología lúdica?	
			Clasificación del juego	¿Dónde preferiría que sea el taller?	

Variable Dependiente	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Psico-social	Aquella que promueve la construcción de conocimientos psicológicos, sociales y científicamente significativos, para el desarrollo de procesos de pensamiento y estrategias cognitivas que le permitan al sujeto aprender a aprender	Conocimiento Psicológico, social, procesos, estrategias.	Establecimiento de estándares de los procesos de enseñanza aprendizaje	¿Se realizan actividades lúdico recreativa con lenguaje comunicativo; – narrativa cultural; artes escénicas; artes plásticas; actividades motoras; música y canto; iniciación folclórica, juegos simbólicos que mejoren el aprendizaje significativo?	Guía de observación, Entrevista, Encuesta
		Cognitivas	Criterios de evaluación		
			planificación de actividades integradas: actividades motrices		

Nota: fuente evidenciada para elaborar datos empíricos en la investigación acción participativa.

CAPÍTULO I

1.1 MARCO TEÓRICO-CIENTÍFICO

1.1.1 GESTIÓN EDUCATIVA.- Tanto se ha escrito y lo que falta por escribir de los diversos modelos educativos, desde el concepto de la idea el tradicional o centrado en el maestro, considerando a otras ideas como el caso donde se ubica al niño como centro del proceso educativo, otro donde los contenidos o los programas son lo sustantivo, bueno tantas posturas en relación al fenómeno educativo, que se manifiestan en las relaciones maestro alumno y alumno, pasando por algunos menos radicales y que buscan el equilibrio entre focalizar al alumno, el docente y los programas en un mismo plano de importancia y como en esta ocasión no se trata de estudiar a los diferentes autores se puede ubicar los diferentes referentes teóricos al momento de realizar este análisis, porque el objetivo es presentar un enfoque diferente, pero si tomaré estos análisis y posturas para comentar que otro aspecto que se ha considerado es la del papel que asume el docente (maestro) al interior del aula de acuerdo a la posición entendida como la ubicación al momento de iniciar su labor, así el lugar que ocupa será el punto de partida para esta propuesta.

1.1.2 El docente en la gestión del grupo.- Es la figura clásica del maestro que imparte cátedra, aquel que tiene el control del grupo, que define lo que se tiene que aprender, el que asume el cumplimiento total del programa, la idea que se tiene de la Escuela tradicional, el acto doloroso del aprendizaje, la cultura del esfuerzo, del nada es fácil, la letra con sangre entra en fin, el que manda, el que califica, el que reprueba, aquel que impone su razón a costa de su propia ignorancia cognitiva, que las habilidades a desarrollar son obediencia, sumisión y nula creatividad, este docente tiene como propósito lograr obediencia y dependencia sustentada en el dominio de la materia el conductismo es parte importante de su referente por sobre otras corrientes.

1.1.3 El docente gestor en el proceso de aprendizaje.- Es aquel que asume que el niño tiene que participar en el proceso de aprendizaje, que es necesario facilitarle el acceso al conocimiento delimitado por el docente, es aquel que promueve aprendizajes significativos para el propósito propuesto, en relación a los planes y programas vigentes, por lo que el docente determina las metas y los propósitos educativos, parten de un cuasi diagnóstico fundamentado en las necesidades de enseñanza, y en los propósitos escolares considerando que esto coadyuva al desarrollo del educando, emplea una planeación empírica y sustenta su quehacer en el dominio de los temas a tratar por lo que el docente dirige la educación de los alumnos hacia las metas propuestas por el dominio de sus técnicas de enseñanza y el dominio de los temas, aunque asume a los libros de texto como condición indispensable para alcanzar el logro educativo, se apega al acuerdo 200 tratando de equilibrar el proceso de evaluación y evitar el malestar de los alumnos ante la calificación otorgada la idea de ser constructivista predomina en su quehacer.

1.1.4 El docente en el grupo gestor.- Es aquel que asume un papel efectivo en el grupo, como un miembro más, como un educando más y emplea su experiencia para provocar el proceso de aprendizaje tanto el propio como el de los alumnos con los que convive, disfruta generar una educación desafiante en la que los alumnos ponen a prueba lo que tienen e intentan nuevas formas de solución de problemas significando el proceso de aprendizaje por el de enseñanza, no conducen al niño sino que proponen para que él tome decisiones al tiempo que el docente asume un papel de alumno maestro, que cuenta con más herramientas y las pone al servicio de los alumnos para que aporten su parte y juntos aprendan y generen experiencias aplicables a la toma de decisiones, los planes y programas son los ejes del propósito educativo, pero se adecuan a las necesidades de los alumnos, por lo que la evaluación es cotidiana, no genera estrés se promueve la colaboración en el respeto y promueve la comunicación permanente y no impone su autoridad y atiende a los padres de familia como una parte fundamental de su tarea, asume el compromiso social y la preocupación principal son sus alumnos,

busca la forma de estar actualizado e informado para poner en práctica estrategias que faciliten el aprendizaje, fomenta la lectura y el razonamiento reflexivo como herramientas del desarrollo y gestiona un currículo centrado en competencias, mediante la planeación de actividades y el seguimiento sistemático de los acontecimientos al interior del aula vinculados al entorno.

De manera breve se expone esta visión de la docencia desde el rol que asume el maestro cuando se integra al ámbito áulico así mismo es necesario plantearnos algunas preguntas en torno a esto, como que tipo de docente es el que queremos y en cual se está trabajando para hacerse cargo de la tarea más importante de todos los tiempos como lo es la educación pero al mismo tiempo habría que definir el rumbo que se pretende alcanzar y formar a los docentes que cumplan con el perfil necesario para cada propuesta y es bueno no perder de vista que en cualquier posición donde ubiquemos a los docentes cada uno de los antes mencionados ha obtenido resultados aunque la pregunta a este punto es, los resultados son los que deseamos o los que necesitamos.

Para concluir esta breve idea es necesario reflexionar acerca de las reformas curriculares propuestas en educación preescolar y en secundaria entre otras cosas no nada más el aspecto filosófico de las propuestas puesto que de ellas se desprenden los perfiles deseados en los docentes y que como siempre se hacen propuestas a destiempo o falta de visión o simplemente porque algo hay que hacer sin percatarse que la labor docente se manifiesta no solo en las antes expuestas sino que se podrían encontrar mezclas dando una gama de ubicaciones del docente en el aula y la planta docente actual, la que tiene en sus manos el compromiso de la formación de la niñez, que o quien hará algo para profesionalizar su labor promoviendo las competencias profesionales que se requieren ante el empuje inevitable de la globalización en plenitud, en una regionalización al interior del territorio nacional.

Si en verdad nadie puede dar lo que no tiene cuando se lograra que los docentes cuenten con las competencias básicas profesionales para el logro educativo y se

pueda hablar de un desarrollo educativo que promueva la equidad, la identidad y los valores si aún los docentes no lo han logrado y los resultados de la gestión educativa por lógica se manifestarán en la forma de hacer y concretizar el acto educativo:

- a. ¿Qué clase de docentes queremos?
- b. ¿Qué clase de docentes necesitamos?
- c. ¿Qué clase de docentes nos gustaría tener?
- d. ¿Qué clase de docentes somos?

Pues si las máximas no se equivocan y tenemos los gobiernos que merecemos entonces también tenemos a los docentes que merecemos.

Si partimos de la base como nosotros creemos, que el docente es en principio un intelectual al servicio del progreso social, seguramente acordaremos que debemos concebirlo y capacitarlo como a un verdadero Líder. Si bien ya desarrollaremos lo que entendemos por líder, previamente consideramos apropiado realizar una definición de gestión áulica.

En principio entendemos que aquella no es otra cosa más que un conjunto de estrategias, recursos y actividades que adoptamos los profesores para que nuestros alumnos logren el aprendizaje, aprendizaje que solo puede ser experimentado desde una interacción relevante y significativa, cuyo desafío más importante implica procurarlo con cierto grado de calidad. Para ello, debemos priorizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje el protagonismo de los alumnos con un razonable grado de versatilidad y flexibilidad pedagógica y didáctica en nuestras orientaciones y guías pedagógicas.

Continuando con el análisis y sin pretender profundizar al respecto, y no porque no lo amerite, sino porque en mayéutica ya lo hicimos cuando escribimos la nota titulada: "¿Calidad Educativa significa lo mismo para todos los actores escolares?". En ella sostuvimos que por calidad educativa entendemos a una serie

de elementos constituidos de aspectos como: el buen clima escolar; las adecuadas respuestas del colegio a las demandas socio comunitarias; la debida jerarquización profesional del trabajo docente, el estímulo a la actividad del alumno y el aliento a la participación democrática de todos los actores sociales que componen la institución educativa².

1.1.5 Gestión áulica y calidad educativa, que acabamos de realizar, retomamos el concepto de liderazgo y podríamos decir que el líder tiene la capacidad de “leer” las necesidades humanas y de poseer una serie de atributos distintivos producto tanto de su esencia como de su biografía y circunstancias .Su ejercicio implica la planificación de objetivos para la consecución de determinadas metas.En definitiva, el ejercicio del liderazgo significa lograr compromiso y cooperación del grupo, identificando en aquel a los distintos talentos existentes como así también a los diversos factores adversos que pueden condicionar el cumplimiento de tales objetivos (educativos, sociales, políticos, etc.).

Dado esto, consideramos que desde los profesorados se debería profundizar el estudio de éstas temáticas, con especial acento al hecho de concebir al docente como intelectual, pero no en sentido tradicional del término sino en categorías “bourdieaunas”, esto es como integrante de los sistemas simbólicos, pero para cuestionarlos y criticarlos desde posturas autónomas de todo Poder y de esa manera tener la libertad de conciencia para poder develar toda violencia simbólica.

Por último, sería inapropiado omitir en todo análisis de liderazgos educativos los aportes del autor español Miguel Fernández Pérez, quien identifica a grandes rasgos dos modelos de gestión áulica, uno, que podríamos denominarlo tradicional, en donde se destacan ciertas características pedagógicas.

² Lo anterior no impide que consideremos y por lo menos mencionemos otros elementos desagregados y fundamentales que también forman parte del polisémico concepto de calidad educativa como lo es el Proyecto Educativo Institucional (herramienta esencial de planificación estratégica).

A modo de ejemplo enunciamos algunas: este tipo de docente se limita a la mera ejecución de tareas; focaliza su función exclusivamente en lo conceptual aplicando el mono método. Asimismo se limita a dictar aprendizajes individualistas; a evaluar meros productos y su estilo relacional se destaca por la práctica del Individualismo-inter-profesores.

1.1.6 Otro modelo de gestión áulica, opuesto al anterior es el denominado innovador, destacándose entre otras propiedades las siguientes características pedagógicas: éste es un verdadero profesional que no improvisa sino que planifica sus actividades; además es un integrador teleológico; metodológicamente flexible, propiedad que le permite impartir clases iniciantes y propiciar aprendizajes compartidos.

Por último, concibe a la evaluación como un proceso multifacético compuesto por productos o resultados consecuencia de ciertos procesos individuales y grupales. En cuanto a lo relacional es un docente integrado y comprometido con su institución y sus colegas, en definitiva práctica un trabajo compartido y colaborativo Inter-profesores.

En síntesis, la gestión áulica es la impronta y praxis del liderazgo docente por ello es que debe ser objeto de investigación, análisis y estudio, sobre todo en los actuales contextos de diversidad social y cultural ya que no es algo innato ni exclusivamente empírico.

Por lo tanto, creemos que esta cuestión debe problematizarse en los centros de formación como en las propias instituciones educativas a través de jornadas y talleres de reflexión pedagógica. Por último, destacamos que lo precedente solo sería viable en un contexto escolar que reconozca las diversidades y particularidades, donde las intervenciones áulicas sean consecuencias de trabajos y planificaciones colaborativas hacia el interior de cada Área o Departamento de asignaturas afines, por todo lo expuesto es que consideramos pertinente y necesario su estudio.

1.1.7 La educación: un problema para la sociedad, por ello, planteamos un abordaje global con objetivos culturales, científicos e instructivos, sin descuidar la calidad actual.

Cuando hablamos de educación no nos referimos a la instrucción, sino que incluimos valores, pensamientos, y acciones de los pueblos, por esto deberemos tener una perspectiva que exceda el sistema educativo formal y sus agentes e incluya a toda la sociedad.

Esta visión plantea una sociedad contradictoria: por un lado una integración tecnológica que posibilita el acceso al conocimiento, y por otro, una integración global (infóricos –infopobres), que convive con el fantasma de la desintegración y la violencia.

El sistema educativo es el resultado de la sociedad de los siglos XIX y XX³, con una estructura social y problemáticas diferentes a las de nuestros días. En ese sistema, la apoyatura tecnológica era la imprenta, la forma los docentes, y el lugar de encuentro el aula.

Cuando hablamos de educación no nos referimos a la instrucción, sino que incluimos valores, pensamientos, y acciones de los pueblos, por esto deberemos tener una perspectiva que exceda el sistema educativo formal y sus agentes e incluya a toda la sociedad.

Desde este enfoque global desarrollaremos un Modelo con proyección de futuro:

- a. Una visión global que determine qué reclama la sociedad para el futuro.
- b. Observaciones al modelo educativo vigente.
- c. Proyecto innovador:

³ La educación es un problema para la sociedad y los presupuestos estatales, por ello planteamos un abordaje global con objetivos culturales, científicos e instructivos, sin descuidar la calidad actual.

- a. cognición y
- b. tecnología.
- d. Lanzamiento de un nuevo modelo.

1.1.8 Visión global – Gestión educativa.- Esta visión plantea una sociedad contradictoria: por un lado una integración tecnológica que posibilita el acceso al conocimiento, y por otro, una integración global⁴ (inforicos –infopobres), que convive con el fantasma de la desintegración y la violencia.

1.1.8.1 Oferta con inclusión.-Hablamos de una sociedad de 6.300 millones de habitantes en la que han aparecido una serie de megalópolis, con concentraciones de más de 5 millones de habitantes de los cuales de sesenta, cuarenta y cinco por ciento se encuentran en los países más pobres, resultado de migraciones desde zonas rurales a zonas urbanas que cuentan con más oportunidades y servicios de calidad.

Frente a esta sociedad con diversos grados de desarrollo y grupos vulnerables socioeconómicamente, el sistema educativo debe ser eficiente y capaz de lograr la inclusión, la integración y neutralizar la violencia favoreciendo lo universal de la cultura.

Una de las grandes metas del modelo educativo es lograr la relación con la inserción laboral, dando respuesta a la especialización, coordinada con el crecimiento vertiginoso de los Saberes Científicos y Tecnológicos que incluye el manejo amigable de la informática.

Creemos entonces en una escuela media Mixta que provea Información – Trabajo y que ayude al alumno en su Orientación Profesional, con conocimiento de las capacidades de cada alumno, pero que también le acerque la realidad de los recursos humanos de su país y su sociedad con:

⁴ Para ello propondremos soluciones integradas desde el conocimiento para educar para la paz. Debemos separarnos del reduccionismo instrucción-capacitación, exclusión-inclusión. Los problemas sociales son multidisciplinarios y axiológicos y no meros slogans.

- a) Estructura curricular que asigne las competencias de base y favorezca la empleabilidad
- b) Contenidos flexibles que atiendan a la demanda de todos los sectores de la sociedad
- c) Seguimiento personalizado y evaluación de resultados certificados con estándares internacionales
- d) Incorporación de competencias, actualizadas, que jerarquicen al sector educativo para sus logros en el ámbito laboral.

También debemos desatacar las diferencias culturales locales de la educación parasistemática, así, Davidson, A. (2008), vicepresidente de VBS Internacional Insight, MTV Networks Internacional, dice que “la manera en la cual la tecnología es adoptada y adaptada a través del mundo depende tanto de la cultura local como de los factores sociales detrás de la tecnología misma”.

“Además, los jóvenes no ven a la tecnología como una entidad aparte, es parte de sus vidas. Están enfocados a la funcionalidad⁵ y uso de los dispositivos, no disfrutan mandando mensajes electrónicos solo por mandarlos, lo que disfrutan es comunicarse con los amigos todo el tiempo”.

1.1.8.2 El acceso de la tecnología a la Sociedad.- Estamos viviendo un proceso de transformación social que modifica tanto los modos de producción, como las relaciones sociales y la organización de políticas y pautas culturales.

Asimismo, debemos reconocer el papel central que tendrán el conocimiento y la información: como principales factores de producción, su acceso y distribución será centro de pugnas y conflictos sociales del futuro.

⁵ Es por esto que la educación parasistemática aportaría actualidad e interactividad a la educación formal, facilitando el accionar de la escuela, y empeñándose en lograr valores como la integración, la comprensión y la paz.

Para esto, debemos ver qué papel juegan las nuevas tecnologías en el proceso de socialización “proceso por el cual una persona se convierte en miembro de una sociedad” (Juan Carlos Tedesco), y en el proceso de aprendizaje “proceso por el cual la persona incorpora conocimientos e informaciones” (Juan Carlos Tedesco)

El desafío de la educación, como luego veremos, es incorporar a la tecnología con un comportamiento inteligente que jerarquice el desarrollo cognitivo⁶ –un nuevo modelo integrador que contemple la cultura y los valores como instrumento de promoción del uso humanizado del conocimiento científico-tecnológico-.

1.1.8.3 Observaciones al modelo vigente.- El sistema educativo es el resultado de la sociedad de los siglos XIX y XX, con una estructura social y problemáticas diferentes a las de nuestros días. En ese sistema, la apoyatura tecnológica era la imprenta, la forma los docentes, y el lugar de encuentro el aula.

Desde 1800 hasta nuestros días, la población mundial se incrementó de 1000 millones de habitantes a 6300 millones que hoy habitan el planeta. Esta migración y crecimiento se produjo en las ciudades, por lo tanto la demanda insatisfecha de alfabetización y cultura, exige al Estado un esfuerzo presupuestario en infraestructura y recursos humanos difícil de satisfacer. Una carga casi imposible de llevar a cabo.

Es este sistema el que debe incluir 1204 millones de niños de 5 a 15 años en clases de 25 alumnos: se necesitarían 48 millones de docentes y aulas. De esta manera, se dejan alumnos fuera del sistema, baja la calidad educativa, aparecen aulas con 50 alumnos; en definitiva, es un sistema al que le cuesta incluir a todos. En referencia a la inclusión y calidad educativa en América Latina (Preal 2006), en la actualidad de manifiesta baja eficacia y eficiencia.

⁶ En este modelo, las organizaciones intermedias deben cobrar importancia y colaborar con este proceso, con una gestión descentralizada, que respete la cultura zonal y local, a través de un Proyecto Educativo basado en propuestas pedagógico-institucionales insertas en la sociedad y con una filosofía del trabajo en equipo y de aprendizaje solidario.

Es así que nos encontraremos con una escuela no coordinada con la realidad social. Su cambio, entonces, hace a su sobrevivencia, logrando competencias básicas en un proceso de capacitación y reconversión que lo acompañará al alumno a lo largo de toda la vida y le enseñará a aprender a aprender. De esta manera este sistema recuperará el prestigio que supo conquistar.

1.1.8.4 Proyecto Innovador: Cognición y Tecnología.- El Área de Administración de Tecnología de la Secretaría de Comercio del gobierno de EE.UU, bajo el título Visión 2020, define a la Tecnología como “facilitadora” desde la gestión áulica, observadora del proceso de aprendizaje del alumno, de los cronogramas, de las evaluaciones en la Web y acciones remediales con contenidos y actividades específicas en la conducción del aprendizaje.

El gran desafío es el trabajo en el aula virtual con actualización curricular online, lectura de hipertexto, distribución de video, audio, links, compartir información y búsquedas en la web.

Se trata de una oportunidad para reinstalar al docente en el centro de la escena educativa, preocupándose por el alumno como persona que aprende, ya que tendrá más tiempo para identificar fortalezas de los alumnos, atenderlos y guiarlos para que logren autonomía, con el objetivo de lograr una persona educada, buscando el perfeccionamiento personal y la construcción de una sociedad con cohesión y coherencia social.

Será entonces el aula virtual el lugar donde se desarrolle la actividad de descubrimiento, de reencuentro entre pasado, presente y futuro, y los empalmes entre lo global y lo local, así como las preguntas para superar limitaciones de un mundo cada vez más veloz y complejo, logrando en lo científico-tecnológico las habilidades para pensar y crear, improvisar, jugar y ajustarse a las prácticas de aprendizaje⁷ en grupo y de comunidad.

⁷ Es que el carácter mediador de la tecnología en el proceso educativo es el de representar lo que se sabe y lo que está en proceso de aprenderse. Por lo tanto, la Educación Tecnológica es diseño y

Se trata de instalar la tecnología desde un proyecto educativo a la luz de una filosofía pluralista y de un modelo constructivista que haga significativo el aprendizaje: “combinación de procesos y herramientas que facilitan el logro de los objetivos educativos...” (Maza 1999)

Desde los conceptos de Asimilación y Acomodación de Piaget, se promueve el aumento de habilidades para repensar la información, operaciones lógicas del pensamiento y la pericia meta-cognitiva necesaria para la resolución de problemas en un binomio cognición-tecnología, que compromete conceptualmente por igual a profesores y alumnos en una acción altamente significativa de aprendizaje activo, constructivo, intencional, auténtico y colaborativo.

Por lo que destacamos:

- a. Darle atención prioritaria a los aspectos cognitivos del diseño en los ambientes instruccionales
- b. Profundizar las estrategias de comunicación del diseño instruccional trabajando en nuevas técnicas de incorporación e integración informacional

Estos ambientes crearán un docente que tendrá distintos perfiles de tutor: el evaluador encargado de la elaboración y gestión de pruebas y test por resultados, los diseñadores instruccionales, que elaborarán currículos abiertos y flexibles con contenidos reutilizables, y los especialistas en contenidos, que interactuarán con profesionales en el área de tecnología en la producción de materiales.

Una verdadera diversificación del rol docente/ generalista que hará jerarquizar su rol, función y profesionalidad. Este nuevo modelo dará lugar a la apertura de un sector que será el de los proveedores de enseñanza online que administrará el tutor y con los que el alumno interactuará en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

construcción de plataformas en ambientes propicios para comprometer al sujeto en el aprendizaje, con una metodología que estimule este compromiso.

Además, la tecnología agrega transparencia en la gestión y mejora de los recursos disponibles, de esta manera: sentido real la frase siempre dicha que “la educación no es gasto, sino inversión”

1.1.9 Estructuración de la gestión educativa:

- a) Ejercer el pensamiento lógico y reflexivo y aplicar los métodos de razonamiento correspondientes al área de incumbencia técnica de la especialidad
- b) Resolver problemas propios del área de incumbencia del título a través de la utilización de diversas herramientas cognitivas, que adquirirá el alumno a través de su formación profesional
- c) Aplicar los beneficios y ventajas de las redes de datos a diversas áreas del conocimiento, el trabajo y la vida cotidiana
- d) Analizar y proporcionar soluciones adecuadas para situaciones problemáticas, sobre la base de proyectos pertinentes a las necesidades del mercado
- e) Integrar grupos de trabajo, con la capacidad necesaria de comprender –con sencillez- puntos de vista y criterios y trabajos realizados por otros profesionales del área
- f) Respetar los criterios y trabajos realizados por otros profesionales del área
- g) Colaborar con sus colegas, y estar abierto al diálogo para quienes deben compartir su ámbito de trabajo
- h) Actuar ética y responsablemente En su tarea, respetando tanto la legislación vigente, como las políticas de las empresas u organización y los principios éticos de la profesión.

1.1.10 Gestión y administración en la educación.- Se entiende por gestión educativa al conjunto de actividades encaminadas a facilitar la transformación de las condiciones institucionales con espíritu de renovación, controversia y de investigación.

“La gestión educativa se diferencia de la administración porque la primera busca la solución de problemas o respuesta a interrogantes que surgen del mismo proceso educativo y la segunda se encarga de llevar a cabo lo estipulado, no necesariamente genera respuestas.” (MARTÍNEZ, 2008).

Es importante asumir la gestión como idea y como acción. Como idea desde lo conceptual y como acción desde lo operativo. Hoy se vive una realidad de cambios y contradicciones, caracterizados por el rompimiento de los paradigmas, lo cual afecta la visión del hombre actual sobre sí mismo y su posición en el mundo. Los fenómenos de internacionalización se producen simultáneamente con movimientos locales, regionales y nacionales, en las relaciones humanas, en el campo social, en el campo del conocimiento y, en el terreno de la tecnología.

Ante este panorama, la educación debe dar respuestas con el objeto de cambiar sus finalidades, de acuerdo a tres factores:

- a. Demanda de los tiempos actuales.
- b. Efectos de las decisiones y estrategias asumidas.
- c. Proyecciones que se hagan de los acontecimientos a futuro.

El conocimiento es el eje sobre el que se construye el proceso enseñanza - aprendizaje en la estructura curricular. Es una herramienta para comprender y transformar la realidad, puesto que el hombre se circunscribe y se significa en el mundo a partir de entenderlo y de interactuar con los otros en un constante intercambio de significados.

La organización del currículo debe contemplar los tres aspectos: cognición, valoración y uso del conocimiento. Se concibe el aprendizaje como un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, habilidades y destrezas, sentimientos, actitudes y valores, mediante los cuales se incorporan nuevas formas de pensar, sentir y abordar situaciones del mundo interno del sujeto, de la relación

con los otros y de la realidad en general. Todo proceso de enseñanza tiene entre sus fines últimos que el individuo adquiera nuevo conocimiento y transforme el que ya posee.

Todo esto implica un estilo de enseñanza distinto al tradicional, donde es importante conocer lo que está en la mente del alumno durante el proceso de adquisición de conocimientos. Confucio decía: “Lo escucho y lo olvido, lo leo y lo recuerdo, lo hago y lo aprendo”, adaptando esta frase al establecimiento de relaciones significativas, estaremos formando individuos pensantes⁸, que puedan adaptarse a la realidad cambiante.

1.1.11 El proceso de la gestión educativa.- La gestión educativa es un proceso orientado al fortalecimiento de los Proyectos Educativos de las Instituciones, que ayuda a mantener la autonomía institucional, en el marco de las políticas públicas, y que enriquece los procesos pedagógicos con el fin de responder a las necesidades educativas locales, regionales.

Desde lo pedagógico, promueve el aprendizaje de los estudiantes, los docentes y la comunidad educativa en su conjunto, por medio de la creación de una comunidad de aprendizaje donde se reconozca los establecimientos educativos como un conjunto de personas en interacción continua que tienen la responsabilidad del mejoramiento permanente de los aprendizajes de los estudiantes, con el fin de formarlos integralmente para ser miembros de una sociedad. Todo esto ayuda a favorecer su calidad de vida y prepararlos para su vida en el mundo laboral.

La gestión escolar en el ámbito institucional está constituida por cuatro áreas de gestión:

- a) Área de gestión directiva,
- b) Área de gestión pedagógica y académica,

⁸Nada se podrá lograr si no se trabaja desde la motivación del individuo aprehendiente. El conocimiento debe ser una herramienta para comprender y transformar la realidad.

- c) Área de gestión de la comunidad y
- d) Área de gestión administrativa y financiera.

Para el análisis y fundamentación de la práctica directiva se plantean las siguientes dimensiones de la gestión educativa que se encuentran presentes y se articulan a partir del eje conductor planeación evaluación: Dimensiones de la gestión educativa: Pedagógico-Didáctica. Organizacional. Administrativa

- a) **Dimensión pedagógico-didáctica.**-se refiere a las actividades propias de la institución educativa que la diferencian de otras y que son caracterizadas por los vínculos que los actores construyen con el conocimiento y los modelos didácticos: las modalidades de enseñanza, las teorías de la enseñanza y del aprendizaje que subyacen a las prácticas docentes, el valor y significado otorgado a los saberes, los criterios de evaluación de los procesos y resultados. Como aspecto central y relevante que orienta o debería orientar los procesos y las prácticas educativas en el interior y exterior de los centros escolares se encuentra el currículum. A partir de identificar, analizar, reflexionar y discutir colectivamente en las comunidades educativas las finalidades, intencionalidades y propósitos institucionales.
- b) **Dimensión organizacional.**- Los profesores y directivos, así como los estudiantes y los padres de familia, desarrollan su actividad educativa en el marco de una organización, juntos con otros compañeros, bajo ciertas normas y exigencias institucionales, y no en la falacia de una campana de cristal como podría ser el salón de clases. Esta dimensión ofrece un marco para la sistematización y análisis de las acciones referidas a aquellos aspectos de estructura que en cada centro educativo dan cuenta de un estilo de funcionamiento. Entre estos aspectos se consideran tanto los que pertenece a la estructura formal (los organigramas, la distribución de tareas y la división del trabajo, el uso del tiempo y de los espacios) como los que conforman la estructura informal (vínculos y estilos en que los actores de

la institución dan cuerpo y sentido a la estructura formal, a través de los roles que asumen sus integrantes).

- c) **Dimensión administrativa.**-Se encarga de analizar las acciones de gobierno que incluyen estrategias de manejo de recursos humanos, financieros y tiempos requeridos, así como el manejo de la información significativa que, tanto desde el plano retrospectivo como desde el prospectivo, contribuya con la toma de decisiones. Esta dimensión se refiere a todos los procesos técnicos que apoyarán la elaboración y puesta en marcha del proyecto educativo, así como la rendición de cuentas ante las instancias respectivas del sistema educativo. La dimensión administrativa se vincula con las tareas que se requieren realizar para suministrar, con oportunidad, los recursos humanos, materiales y financieros disponibles para alcanzar los objetivos de una institución, así como con las múltiples demandas cotidianas, los conflictos y la negociación, con el objeto de conciliar los intereses individuales con los institucionales.

Una institución educativa que comprenda y le interese implantar un sistema educativo orientado al logro de la calidad de la educación, debe transformarse en agente de cambio que establezca estándares y pautas para los procesos de enseñanza y aprendizaje⁹.

Aceptando que la calidad de la función académica no puede concebirse aisladamente de las restantes funciones que debe afrontar la institución educativa. Que sólo la integración de las distintas funciones dará un resultado de calidad de la función académica.

La organización institucional debe estar convenientemente conformada, con objetivos y metas claras, precisas y consensuadas, originadas en los niveles más

⁹Lo más importante es asumir la gestión como idea y como acción, desde el plano conceptual y desde el operativo. Desde lo conceptual se deben sentar las bases generales a partir de un conjunto de ideas y principios contemporáneos con el ser humano, sus expectativas, su desarrollo en el conflictivo mundo actual y su manera de percibir y significar el mundo en este comienzo de milenio. Las estrategias y procedimientos permiten el funcionamiento del sistema operativo.

altos de conducción de la institución, que respondan a una política institucional, y así marcarán el rumbo del resto de los niveles de conducción.

La responsabilidad del éxito o fracaso de una institución es individual. De la efectiva y eficiente gestión de cada puesto de trabajo se gestará el resultado final. “Las instituciones educativas pueden ser vistas como organizaciones de base amplia, formadas por profesionales que son individual o colectivamente responsables por la mayoría de las decisiones académicas”... “Los académicos llevan adelante su responsabilidad con un grado relativamente alto de autoridad sobre la toma de decisiones”(Sanyal BIKAS, Martin MICHAELA, 2007).

Se encuentra en esta investigación un análisis de lo que se entiende por objetivos institucionales e individuales. Cada nivel de la organización debe tener definidos sus propios objetivos, pero cada uno de ellos debe estar definido en función de los objetivos generales de la organización.

1.1.12 La gestión pedagógica.- El concepto de gestión puede alejarse de esa visión burocrática y administrativa y adquirir un significado diferente en la escuela. Es cierto que en ella se sigue haciendo énfasis en la administración (de los recursos, del talento humano, de los procesos, de los procedimientos y los resultados, entre otros); pero también es cierto que emergen otros elementos desde las prácticas docentes y directivas que permiten hablar de una gestión particular para las instituciones educativas: La gestión escolar.

La gestión Pedagógica tiene su propio cuerpo de conocimientos y prácticas sociales, históricamente construidas en función de la misión específica de las instituciones de enseñanza en la sociedad. En ese sentido, es posible definirla como: “El campo teórico y praxiológico en función de la peculiar naturaleza de la educación como práctica política y cultural comprometida con la promoción de los valores éticos que orientan el pleno ejercicio de la ciudadanía en la sociedad democrática”. (BENNO, 2007)

Trata de la acción humana, por ello, la definición que se dé de la gestión está siempre sustentada en una teoría - explícita o implícita - de la acción humana. Puede apreciarse entonces las distintas maneras de concebir la gestión pedagógica que como su etimología la identifica siempre buscando conducir al niño o joven por la senda de la educación, según sea el objeto del cual se ocupa y los procesos involucrados, de no ser así traerían consecuencias negativas dentro de éstas el que el educador, que es el que está en contacto directo con sus educandos después de la familia, posea poco grado de conocimiento de las características psicológicas individuales de los alumnos.

La Gestión Pedagógica en las instituciones educativas resulta bastante polémica quizá porque el concepto mismo surgido de las teorías organizacionales y administrativas pareciera no tener lugar en el escenario pedagógico.

Esto es así, si se piensa que desde una racionalidad instrumental deviene en técnicas de gerencia propuestas como neutrales y generalizables y que se supone, consiguen resultados efectivos y eficientes independientemente de los contextos en los que se apliquen. Rodeada de responsabilidad en sus funciones laborales y satisfechas de la labor que realiza, tanto dentro como fuera de la institución, para que de esta manera el resultado de la labor educativa sea excelente.

La definición del término de la Gestión Pedagógica se ubica a partir de los años sesenta en Estados Unidos, de los años setenta en el Reino Unido y de los años ochenta en América Latina. Es por lo tanto, una disciplina de desarrollo muy reciente. Por ello, tiene un bajo nivel de especificidad y de estructuración. Por estar en un proceso de búsqueda de identidad y ser aún una disciplina en gestación, constituye un caso interesante de relación entre teoría y práctica.

Por lo tanto busca aplicar los principios generales de su misión al campo específico de la educación. El objeto de la disciplina, es el estudio de la organización del trabajo en el campo de la educación. Por lo tanto, está determinada por el desarrollo de las teorías generales de la gestión y los de la

educación. Pero no se trata de una disciplina teórica. Su contenido disciplinario está determinado tanto por los contenidos de la gestión como por la cotidianidad de su práctica, se constituye por la puesta en práctica de los principios generales de la gestión y de la educación. En este sentido es una disciplina aplicada, es un campo de acción; es una disciplina en la cual interactúan los planos de la teoría, los de la política y los de la pragmática.

1.2.1 METODOLOGIA LUDICA.- Este apartado está orientado a ofrecer una guía al gerente educativo de educación escolar, respecto al tipo de educación que debe impartir su institución especialmente para alumnos de edad preescolar.

Para poder analizar los aspectos referentes a este estudio, se hace necesario revisar algunos conceptos con los cuales debemos familiarizarnos porque algunos de ellos serán utilizados permanentemente.

1.2.2 Metodología.- Sistema de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los y las estudiantes.

1.2.2.1 Lúdica.- Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Jiménez, C. (2009) desde la página Web plantea el siguiente concepto: “La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto...” (Keyla ALMEIDA, Glenda BÁEZ, 2006)

Para entender la lúdica y el juego, es necesario, apartarnos de la teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Por otra parte, también debemos comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo.

Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Sicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencia de las disciplinas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

1.2.2.2 El juego y el desarrollo infantil.- El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud).

Encontramos 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje, en las que está relacionada estrechamente con el juego:

- a. La Paidagogía, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar de 3 hasta 6 años de edad.
- b. La Pedagogía estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.
- c. La Hebegogía estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media y Diversificada.
- d. La Andragogía estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- e. La Gerontogogía estudia la educación de adultos en su tercera edad.

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a "formar sus mentes" para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía).

Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación). Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

(PIAGET, 1946) Ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el

propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (BERGER & THOMPSON, 2004). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve:

- a) El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la en culturización)(SMITH & ROBERTS, 1999)
- b) Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria.

- c) La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.
- d) Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.
- e) La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.
- f) En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.
- g) La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño. (BRUNER, 2004)
- h) A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones y otras actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.
- i) Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

- j) A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos.
- k) A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos¹⁰.

Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le

¹⁰ Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños. Bronfenbrenner (1987), por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo.

proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea¹¹.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:(MICHELET, 2001).

1.2.3 La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz,...; Wallon,...; Winnicott...). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

¹¹El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos.

El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia a del niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo.

En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

1.2.4 La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independencia motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

1.2.5 Lainteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño¹² se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos.

1.2.6 La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

1.2.7 La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros.

Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus

¹²Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción¹³ con uno o varios compañeros.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de juego que permiten a la vez formas de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de participación individual o colectiva; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, se muestra una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

¹³La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, -La memoria, -La imaginación, -La creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático, -Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos simbólicos -Procesos de comunicación y cooperación con los demás -Conocimiento del mundo del adulto -Preparación para la vida laboral -Estimulación del desarrollo moral. -Juegos cooperativos -Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos -Potencia el desarrollo de las conductas prosociales -Disminuye las conductas 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrolla la subjetividad del niño -Produce satisfacción emocional -Controla la ansiedad -Controla la expresión simbólica de la agresividad -Facilita la resolución de conflictos -Facilita patrones de identificación sexual

		agresivas y pasivas -Facilita la aceptación interracial	
--	--	---	--

1.2.8 Juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar.- Como anteriormente se ha señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad.

En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

(MARCOS, 2003) Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego¹⁴ en las edades más tempranas.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predisuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

¹⁴ El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

- a. El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).
- b. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).
- c. El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.(VIGOTSKY, 1979)
- d. El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neuropéptidos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro.
- e. Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.
- f. Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas.(CORDERO, 1986)
- g. El estudio longitudinal realizado por Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir

excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

(KAUFMAN, 1998) Considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

1.2.9 Lúdica, creatividad y desarrollo humano.- El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales).

En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En consecuencia podríamos afirmar retomando a Vigotsky que:

Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales.(VIGOTSKY, 1979)

En los niños, a partir de los dos años, se producen en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura -moralidad entre otras.

Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky,

existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos:

¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro.

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

(MUJINA, 1998), señala al respecto: “El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación. A esta edad (preescolar), crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado”.

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, afirma que es necesario explicitar que cuantas más experiencias de este tipo y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos considera que:

“Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de

cuatro a cinco duran cuarenta, cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días”.

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

En síntesis, tanto para Mujina como para Vigotsky, no existen juegos sin reglas. Si aceptamos parcialmente las teorías de Vigotsky sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual:

(VIGOTSKY, 1979) “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”, el sentido de la didáctica del juego cambia.

La función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky, en lo relacionado con la zona de desarrollo proximal, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo humano; es decir, adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vigotsky, afirma:

“La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración, que ya se han completado, sino también aquellos que se hallan en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño”.

Las teorías de Vigotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

Desde esta perspectiva las acciones están de acuerdo a las reglas, según(VIGOTSKY, 1979):"El problema del niño es que para poder imaginar un caballo, tiene que definir su acción mediante el uso de "el caballo en el palo, como punto de partida".

1.2.10 Clasificación del juego.- Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Nosotros aquí nos vamos a detener en dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

LaClasificación del juego deRüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la "inmaturidad" del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel, 1970).Russell clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- a) **Juego configurativo.** En él se materializa la tendencia general de la infancia a "dar forma". La tendencia a la configuración la proyecta el niño

en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

- b) Juego de entrega.** Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.
- c) El juego de representación de personajes.** Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.
- d) El juego reglado.** Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente

al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos.

El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Por otra parte Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

1.2.11 Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos.

Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción

y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

1.2.13 Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa pre conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc.

Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan.

La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante¹⁵.

Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

¹⁵En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto¹⁶.

1.2.14 Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa.

El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

1.2.15 Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el

¹⁶Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.

Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado".(PIAGET, 1946)

A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos¹⁷.

¹⁷ El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto.

Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios.

Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

1.3.1 DESARROLLO PSICO-SOCIAL.- Se ha comprobado que la autoconfianza, la autoestima, la seguridad, la capacidad de compartir y amar, e incluso las habilidades intelectuales y sociales, tienen sus raíces en las experiencias vividas durante la primera infancia en el seno familiar.

En un hogar donde se respira un ambiente de cariño, de respeto, de confianza y de estabilidad, los niños o niñas se crían y se desarrollan psíquicamente más sanos y seguros, y se relacionarán con el exterior de esta misma forma, con una actitud más positiva y constructiva hacia la vida.

Estos contenidos básicos pueden ayudar a los padres a aprender nuevos conocimientos, a revisar sus actitudes y conductas frente a la crianza de sus hijos y a valorar lo que ellos ya hacen como padres, para que sean más competentes en la tarea de ser los principales agentes educativos en el ámbito familiar. (Este párrafo se pasó a la introducción)

Estos contenidos complementan otros y deben ser considerados en conjunto con los contenidos sobre salud y nutrición, dentro de un enfoque amplio del desarrollo integral del niño o niña, que toma en consideración el conjunto de sus necesidades físicas, psíquicas y sociales para desarrollar su potencial humano.

Esta información sintetiza un cuerpo de conocimientos básicos sobre el desarrollo psicosocial del niño o niña que puedan estar al alcance de los padres, las madres y las familias. Se entiende por desarrollo psicosocial el proceso de transformaciones que se dan en una interacción permanente del niño o niña con su ambiente físico y social.

Este proceso empieza en el vientre materno, es integral, gradual, continuo y acumulativo. El desarrollo psicosocial es un proceso de cambio ordenado y por etapas, en que se logran, en interacción con el medio, niveles cada vez más complejos de movimientos y acciones, de pensamiento¹⁸, de lenguaje, de emociones y sentimientos, y de relaciones con los demás.

La meta que se busca lograr en el desarrollo del niño o niña es el despliegue máximo de sus capacidades y potencialidades, para que en el futuro pueda tener un conocimiento crítico de la realidad y una participación activa en la sociedad. El desarrollo psicosocial influirá significativamente en las oportunidades educativas, laborales y sociales que el niño o niña puede tener en el futuro.

¹⁸En este proceso, el niño o niña va formando una visión del mundo, de la sociedad y de sí mismo, al tiempo que adquiere herramientas intelectuales y prácticas para adaptarse al medio en que le toca vivir y también construye su personalidad sobre las bases del amor propio y de la confianza en sí mismo.

Las experiencias de los niños o niñas facilitan las funciones motora, socioemocional e intelectual. Es fundamental, a través de las interacciones con sus padres, que los niños o niñas lleguen a confiar en sí mismos, sentirse capaces, independientes y solidarios y que vayan aprendiendo gradualmente a comunicarse por medio del lenguaje, a socializar, a aprender a compartir e incorporar valores morales¹⁹ a su comportamiento cotidiano.

La capacidad que puedan tener las madres, los padres y la familia en general para promover de forma adecuada el desarrollo psicológico y físico de los niños o niñas, aun en medio de las tensiones y preocupaciones derivadas de la situación de pobreza, no dependen necesariamente de los recursos económicos del hogar.

Muchas familias, a pesar de las dificultades que deben afrontar en la vida diaria por la falta de recursos económicos, son capaces de crear un clima afectivo cariñoso y cálido dentro del hogar y logran favorecer positivamente el desarrollo psicosocial de los niños.

Esto sucede cuando existe una relación cálida, de aceptación hacia los hijos, un clima afectivo positivo, una estabilidad en las relaciones familiares, una intencionalidad de estimulación y una educación de los niños. Pero nadie es autosuficiente en la crianza de sus hijos. Si bien se reconoce que la mayoría de las familias saben criar a sus hijos, los estimulan y los quieren, los padres y las madres necesitan la ayuda de las instituciones, públicas o privadas, para la crianza y el desarrollo infantil.

Se recomienda a los agentes educativos institucionales y comunitarios que van a utilizar este texto, que los mensajes básicos sobre el desarrollo psicosocial infantil sean trabajados con los padres, las madres y las familias mediante distintas formas y metodologías educativas para promover la discusión grupal en torno a estos temas. A partir de los contenidos que aquí se presentan, los comunicadores y

¹⁹Las primeras etapas del desarrollo son básicas para el futuro del niño o niña e influyen para toda la vida en su relación con los demás, en el rendimiento escolar, y en su capacidad para participar activamente en la sociedad.

educadores pueden ir creando diversos materiales orientados a capacitar a la familia, tales como afiches, láminas, cartillas, juegos educativos, títeres, dramatizaciones, juegos de rol, entre otros.

- a) El crecimiento y desarrollo del niño o niña antes puede verse afectado tanto por el estado físico como por el emocional de la madre.
- b) Durante la gestación, la madre requiere apoyo, información y un ambiente de tranquilidad.
- c) Las madres que sufren tensión prolongada tienen mayores probabilidades de tener complicaciones.
- d) El niño o niña que llega a una pareja y a una familia que lo quiere y lo espera con cariño, tiene más posibilidades de desarrollarse sano, psicológicamente y físicamente.
- e) La madre necesita el apoyo del padre del niño o niña, o de otra persona importante para ella (un familiar o amigo), así como la asistencia de personas capacitadas para afrontar los riesgos médicos.
- f) El contacto físico y emocional de los padres con el niño o niña favorece una buena relación afectiva posterior.

El crecimiento y desarrollo del niño o niña puede verse afectado tanto por la manera en que la madre se siente emocionalmente como por su estado físico. Para que este proceso se desarrolle bien, la madre requiere apoyo, información y un ambiente de tranquilidad.

- a) La relación del niño o niña con sus padres puede comenzar mucho antes del nacimiento. El período de gestación es una buena oportunidad para el acercamiento emocional de la pareja y para que el padre y la madre se integren con el hijo que está en el vientre materno.
- b) Si los padres se hacen partícipes en este proceso de aprendizaje, irán asumiendo mejor sus funciones desde las etapas más tempranas de la vida del niño o niña, con un beneficio claro para éste. Aunque la gestación es un proceso natural y es algo esperado por la madre, es normal que en ella

surjan preocupaciones, dudas y temores. Estas alteraciones están relacionadas con sus cambios hormonales y estructurales, y con las condiciones dentro de la familia, el trabajo, su experiencia previa, etcétera.

- c) Para disminuir tensiones, temores y angustias, y para adquirir una mayor confianza en sí mismo, conviene que los padres tengan información sobre:
 - a. Los cambios físicos y psicológicos de la madre.
 - b. El proceso de crecimiento y desarrollo del niño o niña que se está formando en el vientre materno.
 - c. Lo que ellos pueden hacer por su hijo o hija desde el comienzo de la vida.
 - d. El parto, en qué consiste y qué tiene que hacer la madre y el padre o acompañante.
 - e. Cuidados durante el postparto.

El niño o niña que llega a una pareja y a una familia que lo quiere y lo espera con cariño, tiene más posibilidades de desarrollarse sano psicológica y físicamente

Aún antes del nacimiento del niño o niña, es importante para él que su madre y su padre y demás miembros de la familia piensen en él, lo quieran, le hablen, lo cuiden, lo acaricien.

Un niño o niña que viene es una alegría para la familia que lo acoge. El clima familiar positivo resulta fundamental para el buen desarrollo de la gestación²⁰.

La vida no comienza en el momento del parto sino mucho antes. Cuando el niño o niña nace ya tiene alrededor de nueve meses de vida. Cuando está en el vientre materno, ya es un ser humano que se mueve, siente, alimenta, etcétera.

²⁰Si los padres reciben información sobre las etapas del desarrollo, pueden ir imaginándolo y recibir al niño o niña con más cariño. Les interesará saber, por ejemplo, que al mes de embarazo el niño o niña ya tiene un corazón que late; que a los dos meses tiene brazos, piernas, cara, ojos, boca y orejas. Que a los tres meses se puede reconocer su sexo. Que a los cuatro meses ya tiene forma humana aunque sólo mide 11 cm.

El niño o niña necesita establecer y mantener un vínculo afectivo, esto es, una relación de cariño, cálida y cercana, con los padres o las personas que lo cuidan. Esta relación es necesaria para desarrollar la seguridad y confianza básicas para sentirse querido.

1.3.2 Las relaciones afectivas son recíprocas.-La calidad de la relación afectiva adulto-niño depende de la capacidad del adulto para responder al niño o niña y de las características de éste. El niño o niña necesita establecer vínculos afectivos con otras personas cercanas, además de la madre, especialmente con el padre si está presente.

En la relación afectiva con las personas que lo rodean, el niño o niña adquiere seguridad, aprende a expresar sus sentimientos, a conocerse, a confiar en sí mismo y a desarrollar su autoestima.

El niño o niña necesita establecer y mantener un vínculo afectivo, esto es, una relación de cariño cálida y cercana con las personas que lo cuidan. Esta relación es necesaria para desarrollar seguridad, confianza y el sentimiento de sentirse querido.

Para desarrollarse intelectual, emocional, social y moralmente, el niño o niña necesita, en cada una de estas áreas, gozar regularmente y durante un largo período de su vida de un vínculo afectivo fuerte, cercano, recíproco y estable, el cual desempeña una función muy importante en su bienestar.

El vínculo o apego es una relación afectiva positiva, incondicional y duradera que se caracteriza por el placer mutuo de estar juntos y el deseo de mantener este cariño.

Las interacciones positivas con personas que lo cuidan de forma estable generan en el niño o niña un sentimiento de bienestar y van creando una seguridad básica. Este sentimiento se ha denominado “confianza básica” y es fundamental, no sólo

para el desarrollo socio emocional sino también para el desarrollo cognitivo del niño o niña.

Para formar esta relación de amor, el niño o niña necesita recibir de su madre, padre o persona que lo cuida, demostraciones de cariño, cuidado y atención. Esta actitud tiene que ser continua, diaria, estable. Así el niño o niña va desarrollando seguridad y confianza y el sentimiento de ser valioso e importante.

1.3.3 El niño o niña necesita dar y recibir afecto.- El cariño es una verdadera «vacuna» que previene muchos problemas en cuanto a desarrollo emocional en el corto, mediano y largo plazo de la vida del ser humano. Es la base de la seguridad en el mundo, en los otros y en sí mismo.

El cariño a los niños se puede demostrar de varias formas: por medio de las caricias, la palabra, los gestos, los besos, las expresiones. Se puede establecer un vínculo afectivo en todas las interacciones cotidianas como en la alimentación, el baño, el cambio de vestido, el juego, el tomarlo en brazos.

El establecer y mantener un vínculo afectivo requiere tiempo, interacción frecuente y actividades comunes entre la madre y el niño o niña²¹. Esto es algo que se va aprendiendo y perfeccionando con el tiempo.

La relación que el niño o niña establece con su madre, o con quien lo cuida, sirve de modelo para establecer relaciones futuras. Se puede decir que un niño o niña mientras más amor recibe en su infancia, más capacidad de amar tendrá en el futuro.

²¹El cariño, aprecio y confianza que se le transmitan al niño o niña, de todas las maneras posibles (besos, caricias, abrazos, mimos, entre otras), le permitirá tener un desarrollo emocional con estabilidad, con motivación por salir adelante, con tolerancia a las inevitables frustraciones de la vida, y con equilibrio y seguridad.

Durante la primera infancia, los cuidados maternos y familiares que garanticen el desarrollo de actitudes y conductas de comunicación profunda e íntima parecen producir efectos beneficiosos en el niño o niña.

La carencia de este tipo de cuidados y de una vinculación afectiva estrecha, produce efectos negativos que no son fáciles de superar en el futuro.

La primera infancia es la etapa de la vida más importante para el desarrollo de las capacidades interpersonales y de la personalidad. Un niño o niña que es querido y se le demuestra afecto tiene más posibilidades de llegar a ser un adulto feliz. Se puede decir que en los primeros años el niño o niña necesita cuatro elementos principales: alimentación, amor, estímulos y cuidados básicos.

1.3.4 Las relaciones afectivas son recíprocas.- La calidad de la relación afectiva que se establece entre el adulto y el niño o niña depende del carácter de éste y de la capacidad del adulto para responder a sus necesidades.

Diversos estudios han podido demostrar que si la interacción madre-hijo se caracteriza por la calidez y la aceptación del niño o niña, y si la madre tiene conciencia de su buena relación con él o ella, su desarrollo psicosocial y nutricional se ve muy favorecido.

1.3.5 La relación afectiva adulto-niño es recíproca.- Ello depende tanto de la capacidad del adulto de captar las señales del niño o niña y responder a ellas, como de las conductas, temperamento y forma particular que el niño o niña tiene de interactuar y de comunicarse.

Desde el nacimiento se establece un intercambio de afecto en dos direcciones: del niño o niña a la madre y de la madre al niño o niña. Éste último no sólo responde a las manifestaciones de la madre cuando ésta le habla, le sonríe o lo mece, sino muchas veces, él comienza la interacción.

A medida que la madre y el niño o niña van aprendiendo a conocerse, cada uno se va adaptando a la forma de ser del otro. El niño o niña «enseña» al adulto y el adulto le enseña a él.

La calidad del vínculo o apego está determinada por la capacidad del adulto de ponerse en lugar del niño o niña, de lograr sentir como él siente.

En la iniciación y mantenimiento de un vínculo afectivo positivo, es muy importante la sensibilidad de la madre o del adulto a las señales del niño o niña: sus sonrisas, miradas, llanto, expresión corporal. También es importante que el adulto esté atento para dar respuesta oportuna a sus señales.

La madre u otra persona que lo cuida, mientras alimenta, abraza, toca, besa, juega o habla con el niño o niña, normalmente experimenta emociones muy satisfactorias.

1.3.6 Al hacerlo va estableciendo un lazo afectivo positivo.- El estrés prolongado o la angustia interfieren con la habilidad de la madre, o de cualquier otra persona que lo cuida, de responder apropiadamente al niño o niña y dificulta la interacción positiva. Esto puede afectar negativamente su desarrollo.

Para muchas madres es a veces difícil responder a las necesidades afectivas de sus hijos. Ellas pueden haber experimentado poco amor y recibido pocas atenciones durante su infancia, por eso les resulta difícil proporcionar cariño a sus hijos. Es importante ayudarlas a reconocer estas dificultades y a superarlas gradualmente.

Es importante señalar que no todas las madres que recibieron poco afecto tienen dificultades para expresar cariño a sus hijos. Cuando la madre rechaza al niño o niña, su desarrollo físico y psicosocial se ve afectado, lo que repercute en la formación de su personalidad.

El recién nacido no es un receptor pasivo a la estimulación de aquellos que están a su alrededor, ni es un ser totalmente moldeable. Hay características propias del niño o niña (si es inquieto o tranquilo, si duerme poco o mucho, si se interesa o no por las personas y las cosas, si llora poco o mucho, si es hombre o mujer) que pueden afectar al adulto y a su manera de relacionarse con él. Las ideas, imágenes y creencias sobre la infancia también van a influir en la relación.

Todos los niños son diferentes. Algunos son despiertos, responden fácilmente, les agrada que los tomen en brazos, sonríen y buscan contacto, son más fáciles. Otros exigen del adulto un mayor esfuerzo, responden menos, son irritables, más difíciles o lentos.

Los padres deberían ajustarse a estas características propias del niño o niña que pueden ser innatas y difíciles de modificar, y no deben tratar de cambiarlas a la fuerza sino más bien aprender a aceptarlas, sin entrar en conflicto.

El niño o niña que frecuentemente siente miedo está tenso y sufre, asimila menos lo que ingiere y se enferma más. Por eso no sólo es importante la alimentación sino también el ambiente socioemocional que se establece en el momento en que se le alimenta.

El niño o niña necesita establecer vínculos afectivos con otras personas cercanas, además de la madre, especialmente con el padre, si está presente. El contacto con distintas personas es importante para el desarrollo psicológico del niño o niña. Éste puede establecer vínculos afectivos²² con otros niños y adultos cercanos y aprender a interactuar con ellos.

El padre no debe ser privado de la oportunidad de aprender y practicar los procedimientos de cuidado y crianza del niño o niña. El resultado es beneficioso para el niño o niña, para el padre, la madre y la familia.

²²La madre, por lo general, es la principal fuente de apoyo y cuidado para el niño o niña, por eso él establece primero una relación de apego con ella. Sin embargo, esto no significa que el niño o niña no pueda y no necesite relacionarse con otras personas cercanas.

La relación madre-hijo y padre-hijo son cualitativamente distintas y ambas tienen un impacto diferente y necesario en el desarrollo del niño o niña. Es importante que el padre aprenda a mirar al niño o niña, hablarle, hacerle preguntas, tomarlo en brazos, acariciarlo, jugar con él, darle de comer, mudarle.

Mediante esto se va estableciendo un vínculo afectivo estrecho con el niño o niña y una relación de apego mutuo que durará toda la vida. En la relación afectiva con las personas que los rodean, el niño o niña adquiere seguridad, aprende a expresar sus sentimientos, a conocerse y a confiar en sí mismo, y desarrolla su autoestima.

El desarrollo emocional en la infancia es la base del equilibrio psicológico del adulto. Para desarrollarse emocionalmente sano, el niño o niña necesita sentirse querido, aceptado y valorado. Así crea sentimientos de seguridad y confianza en sí mismo y forma una buena autoestima.

Las relaciones emocionales tempranas con las personas que los rodean al niño o niña son la base de donde surge el desarrollo social, emocional e intelectual. Si el niño o niña se siente seguro y acogido, irá ampliando su desarrollo emocional, e irá aprendiendo a diferenciar y expresar una mayor cantidad de emociones como la alegría, la pena, el miedo, la rabia, la admiración, la sorpresa, etcétera.

El conocimiento de sí mismo surge, entre otros, de la relación íntima y amorosa con la madre, el padre, y otros adultos cercanos. Las acciones del niño o niña que ellos valoren y celebren serán lo que él empiece a entender como sus propias características positivas. Lo que rechacen, el niño o niña lo entenderá como sus propias conductas negativas. Si las valoraciones son positivas, él irá llegando a un autoconocimiento que le permitirá formarse una imagen positiva de sí mismo y tener una buena autoestima.

La autoestima o valoración positiva de sí mismo es una clave para el futuro éxito escolar, social y laboral. Si el niño o niña tiene sentimientos positivos de

autoestimase va a sentir más seguro y podrá afrontar mejor las experiencias difíciles de la vida.

Los niños con una buena autoestima muestran iniciativa en el logro de tareas y en la formación de relaciones sociales enriquecedoras, y pueden conllevar mejores situaciones difíciles. Estos niños, a su vez, producen respuestas y experiencias positivas en su ambiente.

El niño o niña que no se quiere a sí mismo, que se siente tonto y poco importante, puede presentar problemas emocionales y de aprendizaje en el futuro. La adaptación escolar le resultará difícil, su rendimiento tenderá a ser bajo, tendrá que repetir cursos y probablemente desertará del colegio.

El niño o niña con una autoestima positiva busca, establece y mantiene relaciones positivas y experiencias que llevan a logros. Estos éxitos reafirman su autoestima y autoconfianza y lo llevan a más experiencias y relaciones positivas.

El niño o niña necesita interactuar con el mundo que lo rodea a través del juego y del lenguaje. El niño o niña necesita un ambiente de estimulación para desarrollar sus capacidades físicas y psicológicas.

El niño o niña aprende a través de la acción y de la exploración del medio que lo rodea, en un intercambio activo. El juego es la actividad más importante del niño o niña pequeño.

En la interacción con el mundo que lo rodea, el lenguaje tiene un papel fundamental. En la interacción con el mundo que lo rodea, el niño o niña aprende a ser independiente.

El niño o niña necesita un ambiente de estimulación para desarrollar sus capacidades físicas y psicológicas.

La mente del niño o niña, al igual que su cuerpo, necesita ayuda, «alimento», para desarrollarse bien. Los “alimentos» o estímulos más importantes son:

- a) El cariño.
- b) La alabanza.
- c) El contacto con otras personas y la comunicación con ellas a través del lenguaje.
- d) Los objetos para explorar y experimentar.
- e) La estimulación implica una actitud permanente de acogida, de fomento del desarrollo social, de la expresión de sentimientos, del interés por el mundo y por aprender, más que la sola realización de un conjunto de actividades o la entrega de diferentes materiales de juego.

La estimulación requiere que se hagan actividades en común con el niño o niña, entretenidas, variadas, frecuentes, motivadoras, durante sus primeros años de vida. La madre, el padre y otros miembros de la familia pueden atender y estimular a sus hijos con los medios que tienen a su alcance, usando su imaginación, conociendo las necesidades afectivas, sociales e intelectuales del niño o niña y respondiendo a ellas.

La madre y el padre de las niñas y los niños y las personas cercanas son las que mejor lo pueden estimular. Ellas conocen sus intereses y preferencias. Poco a poco pueden ir presentándole objetos y situaciones que para él sean atractivos y lo ayuden a seguir «explorando».

El funcionamiento psicológico del niño o niña requiere estímulos para desarrollar capacidades físicas (como sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, correr), cognitivas (como razonar, inventar, aprender, imitar), emocionales (como expresar afecto, tolerar frustraciones, poder esperar) y sociales (como compartir, escuchar, dar y recibir elogios).

Para que el niño o niña pueda desarrollar esas capacidades es necesario que se le permita explorar y jugar libremente, y que se le permita tener acceso a distintas personas, objetos y situaciones diversas.

Es importante que el niño o niña pueda tener contacto con una variedad de objetos, materiales y ambientes. La variedad mantiene la curiosidad, la motivación por descubrir nuevos aspectos de los objetos que tiene enfrente. Si siempre tiene las mismas cosas, el niño o niña perderá interés.

Cantar canciones y aprender rimas infantiles, dibujar y leer cuentos en voz alta son algunas de las actividades que favorecen el desarrollo mental del niño o niña. También lo preparan para aprender a leer y escribir.

Se debe estimular al niño o niña a buscar por sí mismo solución a los pequeños problemas que se le plantean diariamente, hay que alentarlos a tratar de hacer las cosas bien, aunque se equivoque o le cueste trabajo al principio. Así se sentirá competente, capaz y querrá ir afrontando nuevos desafíos. La autonomía o independencia, es decir, la capacidad que el niño o niña tiene para aprender a hacer las cosas por sí mismo, desempeñan una función de gran importancia en su desarrollo psicosocial.

El niño o niña aprende a través de la acción y la exploración del medio que lo rodea, en un intercambio activo. El niño o niña aprende a través de la interacción con las personas y las cosas en un intercambio permanente y activo con su medio. Un intercambio activo significa estimular y responder al niño o niña.

En la exploración activa de su ambiente, desde los primeros años, el niño o niña va ejercitando sus sentidos y su capacidad de moverse y comunicarse, desarrollando su inteligencia y aprendiendo. La inteligencia se construye a través de las acciones que el niño o niña realiza en su medio cotidiano.

Para conocer el mundo que lo rodea, el niño o niña utiliza sus sentidos (vista, tacto, oído, olfato, gusto) y su motricidad (los movimientos que puede hacer con su cuerpo, especialmente con sus manos).

A través de la acción y de la exploración, el niño o niña va elaborando ideas acerca de lo que son las cosas: el tiempo, el espacio, las causas y consecuencias, la velocidad, el peso, etcétera; así aprende a pensar, a comparar, a deducir, a inducir, a imaginar.

El niño o niña va adquiriendo destrezas y seguridad en el mundo y en sí mismo. Hay distintas formas de estimular al niño o niña a la acción y al descubrimiento del mundo. Por ejemplo, se le puede incitar a descubrir el mundo de los sonidos cantándole, imitando sus vocalizaciones, poniéndole música, acompañando la música con golpes de mano o movimientos del cuerpo.

También se le puede incitar a descubrir el mundo de los gestos y actitudes, mostrando distintas expresiones en el rostro, exagerando gestos y posturas, mirándose juntos frente a un espejo.

La exploración no es sólo del mundo físico, sino también del mundo de las personas. Poco a poco, el niño o niña va desarrollando sus capacidades de imitar, de representar, de dramatizar, lo que le permite ir conociendo y dominando gestos, expresiones, sentimientos.

El aprendizaje se realiza mientras el niño o niña toca, manipula y experimenta con cosas e interactúa con personas. A partir de todo esto, va desarrollando sus conceptos y su lenguaje hasta poder llegar a entender una información más abstracta o simbólica de la realidad.

Para que el contacto con el medio sea eficaz, el niño o niña debe tener oportunidades para preguntar, ensayar, cometer errores y aprender de ellos. Los niños necesitan mucho tiempo (años) de juego con objetos y situaciones

reales, antes de ser capaces de entender el significado de símbolos como las letras y los números.

En las distintas edades, el niño o niña va a tener preferencia por diferentes tipos de materiales o juguetes, pero siempre necesitará objetos a su alcance:

- a) En el primer año de vida: sonajeros y objetos para manipular, por ejemplo.
- b) En el segundo año de vida: los juegos de arrastre, por ejemplo.
- c) Después del segundo año: materiales para juegos de representación como disfraces y plastilina o masa para moldear, o para armar, como bloques, rompecabezas.

Los objetos adecuados se encuentran en cualquier hogar y pueden no ser caros o complejos. Por ejemplo, objetos de la naturaleza como piedras, conchas y árboles. También recipientes, cacerolas, cucharas, cajas vacías, envases, pedazos de madera, o cualquier otro elemento común.

Cualquier objeto que sirva para dibujar, pintar, hacer sonidos. Todos ellos pueden ser tan buenos estímulos como los más costosos juguetes. En el fondo, estímulo es todo aquello que ayuda a desarrollar la atención y la actividad del niño o niña, que le permite explorar, pensar, y que contribuye al desarrollo de su cuerpo y de su espíritu.

Es necesario permitir al niño o niña explorar con libertad el mundo que lo rodea. Si bien es cierto que hay que evitar los peligros y las situaciones donde él pueda hacerse daño, el querer protegerlo de peligros no puede llevar a no dejarlo moverse o a tenerlo encerrado.

El juego es la actividad más importante del niño o niña pequeños. El juego favorece el desarrollo de habilidades psicosociales y físicas. Estimula el desarrollo motor, puesto que exige al niño o niña moverse, correr, saltar, caminar.

También favorece el desarrollo de la inteligencia, porque lo lleva a explorar el mundo que lo rodea y a repetir acciones en los objetos disponibles para conocerlos mejor.

El juego favorece el desarrollo emocional, porque a través de los juegos el niño o niña expresa sus sentimientos y a veces resuelve conflictos emocionales. Facilita el desarrollo social porque por medio de éste el niño o niña aprende a permanecer y jugar con otros niños, a respetar reglas, a compartir y a convivir.

- a) El juego permite al niño o niña:
- b) Moverse y así desarrollar los músculos del cuerpo.
- c) Explorar el mundo que lo rodea y así aprender sobre la naturaleza, las plantas, los animales, los objetos hechos por el hombre.
- d) Aprender de los niños y personas mayores.
- e) Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- f) Entretenerse, divertirse y expresar los sentimientos.

Hay distintas variedades de juegos:

- a. Juegos solitarios.
- b. Juegos en grupo.
- c. Juegos libres.
- d. Juegos con reglas.
- e. Juegos con adultos.
- f. Juegos con niños.
- g. Juegos verbales.
- h. Juegos de imaginación.
- i. Juegos con materiales.

Los adultos pueden ayudar a los niños a aprender a través de sus juegos, nombrándoles las cosas con las que están jugando, explicándoles las características y funciones de las cosas que van descubriendo, contestándoles sus

preguntas, animándoles a que inventen nuevos juegos y permitiéndoles explorar, imaginar e inventar.

Todo puede convertirse en juguete para un niño o niña: su cuerpo, el de los demás, los objetos de la casa, los productos para comer y cocinar, los elementos de la naturaleza: agua, arena, hojas, piedras, etcétera. Un juguete no es mejor porque sea costoso. Los padres o hermanos mayores pueden construirlos con mucho amor, imaginación, poco costo y con materiales del medio.

El niño o niña, cuando juega, desarrolla su pensamiento y creatividad; él busca los elementos necesarios para su juego, los organiza e invita a sus amigos. Así, al jugar, el niño o niña tiene que resolver problemas y buscar las soluciones adecuadas por sí mismo. Esto desarrolla en él una actitud de confianza en sí mismo y el deseo de afrontar situaciones nuevas.

El juego contribuye a desarrollar la curiosidad del niño o niña y le permite aprender a inventar. Sienta las bases para el trabajo escolar y para la adquisición de capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida (como la imitación, la creatividad, la imaginación, la representación simbólica).

Los padres pueden contribuir a reforzar la salud mental del niño o niña y los vínculos afectivos que tienen con él mediante actividades placenteras y creativas. Cuando el niño o niña juega y convive con otros niños aprende a ponerse en el lugar del otro, a comprender a los demás. Además, descubre la amistad y la lealtad. Cuando presta sus juguetes o juega con los de otro, comienza a manifestar su capacidad de compartir. También aprende a respetar reglas.

Mediante el juego el niño o niña aprende a conocer su cultura, tradiciones y valores morales. Propiciar los juegos facilita el entender, valorar y mantener la cultura a la que pertenece.

Los padres, las madres y los abuelos pueden enseñarles a los niños juegos que ellos a su vez aprendieron de sus padres. En la interacción con el mundo que los rodea, el lenguaje tiene importancia fundamental para el niño o niña.

El proceso de comunicación entre el adulto y el niño o niña comienza cuando el niño o niña nace; mucho antes de que aprenda a hablar. Para mantener la comunicación, los adultos necesitan estar atentos a las señales, ruidos y gestos, incluyendo las expresiones, sonrisas, miradas y llanto.

El niño o niña necesita vivir en un ambiente humano donde las palabras sean importantes, donde reciba caricias y sonrisas y donde se le escuche y estimule a responder con sonidos y movimientos desde los primeros meses de vida. Necesita tener a su lado personas a las que pueda tocar, hablar y sonreír, a las cuales responder y que respondan a él.

El niño o niña necesita que se le hable, que conversen con él y se le ayude a comunicar lo que piensa, lo que desea, lo que siente. Necesita que se le cuide, que se le responda a sus preguntas, dudas e inquietudes.

El lenguaje es un importante instrumento de comunicación de necesidades, ideas, sentimientos. También permite organizar el pensamiento, expresar verbalmente las ideas, el humor, nombrar a las personas, las cosas y los propios sentimientos.

El niño o niña que no se comunica, que no interactúa, que no recibe atenciones, no es feliz. Un niño o niña desatendida pierde interés por la vida, tiene menos apetito y corre el peligro de que su desarrollo físico o mental no sea normal.

Si la madre, el padre o la persona que lo cuida lo mantiene aislado o acostado sin hablarle, sin moverse y sin conocer el mundo, al niño o niña le será más difícil desarrollar su inteligencia y su lenguaje.

Si el niño o niña no desarrolla suficientemente su lenguaje, le será muy difícil adaptarse y tener éxito en la vida escolar. Por el contrario, si lo desarrolla adecuadamente, contará con una importante herramienta para su adaptación escolar, laboral y social en el futuro.

La estimulación del lenguaje del niño o niña se va logrando al hablarle, preguntarle, conversarle, escucharle, responder a sus preguntas, contarle cuentos, leerle en voz alta, pedirle que describa situaciones, experiencias, etcétera. Un niño o niña que habla poco, que se ve retraído, que se aísla, que maneja un vocabulario muy reducido, está expuesto a mayores riesgos en su desarrollo psicosocial y requiere una mayor atención de la madre, el padre y los demás miembros de la familia.

En la interacción con el mundo que lo rodea, el niño o niña aprende a ser independiente. Las habilidades que el niño o niña va adquiriendo le permiten desempeñar un papel cada vez más activo en relación con las personas que lo rodean. Progresivamente, él va buscando ser independiente y realizar acciones por sí mismo sin querer ser ayudado.

El saltar, correr, trepar, explorar objetos y situaciones, no sólo le permiten al niño o niña desarrollar su musculatura y descargar energías, sino también lo hacen más independiente; al darse cuenta de sus capacidades físicas, aumenta la confianza en sí mismo²³.

El niño o niña necesita sentir que se confía en él, tener posibilidades de actuar por sí solo y mostrar que es capaz de ciertos logros. Esto le permitirá ser más independiente y confiar en sí mismo.

Poco a poco va a poder hacer muchas cosas por sí solo, al igual que sus hermanos y los adultos querrá comer, vestirse, lavarse, etcétera, con lo que logra

²³Para que el niño o niña aprenda a ser independiente, necesita que se le den oportunidades de elegir, opinar, tomar iniciativas, equivocarse y comprobar las consecuencias de sus acciones. Sólo así aprenderá a solucionar sus propios problemas.

cada vez un mayor grado de autonomía. Es conveniente alentar al niño o niña a resolver solo problemas sencillos que se le plantean en la vida cotidiana. Si se le soluciona todo y se lo protege en exceso, se hará pasivo y dependiente. Si se confía en él, se podrá apreciar cómo responde a la confianza dada.

De la aceptación que le muestren los adultos y de la actitud razonablemente permisiva que tengan respecto de su deseo de autonomía dependerá, de forma importante, el desarrollo de la independencia y también de la confianza en sí mismo.

En la interacción con el mundo que lo rodea, el niño o niña aprende a compartir y a ser solidario. El aprender a convivir es tal vez la tarea más difícil, pero al mismo tiempo la más humana. Si este aprendizaje empieza temprano, perdurará toda la vida. El apoyo y ejemplo que se le dé al niño o niña lo marcará para siempre.

Para lograr una buena relación con los demás, es necesario tanto conocerse y estimarse a sí mismo, como respetar y estimar a los demás. El niño o niña necesita interactuar con otros niños. A medida que va creciendo, esta necesidad aumenta. Es conveniente que la madre le permita jugar y relacionarse con niños de su edad. En este intercambio social activo, él aprende a desarrollar su lenguaje, a compartir, a convivir, a aceptar reglas.

El niño o niña no sólo necesita aprender a «estar» y a jugar con otros, sino también a cooperar. Es decir, necesita comprender que sumando pequeños esfuerzos individuales se puede cumplir una meta común más grande, en la cual la participación es fundamental.

Es importante fomentar la cooperación del niño o niña en las tareas de la casa: ordenar, barrer, limpiar, poner la mesa, etcétera. Para que el niño o niña aprenda a compartir, debería permitírsele de vez en cuando regalar libremente alguna de sus cosas.

Se aprende a estimar a los otros básicamente a través de la imitación. La mejor manera de enseñar al niño o niña a respetar es respetándolo a él y a los demás. La mejor manera de enseñarle a compartir es compartiendo con él. El sentido de solidaridad y de generosidad no se enseña con palabras, sino con el ejemplo de los adultos. El compromiso de los adultos con sus familiares, vecinos y comunidad, y el hecho de que se compartan experiencias y sentimientos, le enseñarán al niño o niña a ser solidario desde pequeño.

Un ambiente familiar cálido y seguro favorece el desarrollo del niño o niña.- Los niños que pertenecen a familias cariñosas y estimuladoras tienen más posibilidades de desarrollarse sanos y felices.

El niño o niña necesita un ambiente seguro, con reglas y límites claros y coherentes. Un ambiente de irritación y violencia familiar es perjudicial para el desarrollo psicosocial infantil. El maltrato físico y psicológico afecta en forma negativa el desarrollo del niño o niña.

Los niños que pertenecen a familias cariñosas y estimuladoras tienen más posibilidades de desarrollarse sanos y felices. Cuando en la familia hay un clima emocional positivo se crea un ambiente grato para los niños y se cultivan valores positivos independientemente del contexto socioeconómico. En un clima familiar cálido y seguro, los niños se desarrollan psíquica y físicamente mejor y se enferman menos.

La calidez del trato que recibe el niño o niña y el sentirse aceptado y querido le ayudan a tener una buena imagen de sí mismo, a afrontar las dificultades y a crecer como persona.

El niño o niña necesita ser celebrado por sus avances y logros. Los elogios de los padres son los mejores premios para él. La satisfacción que el niño o niña experimenta al ser halagado por sus logros o sus esfuerzos aumentan su deseo de progresar.

El niño o niña necesita modelos positivos y estables dentro de la familia para desarrollar conductas positivas: seguridad, esfuerzo, solidaridad, cariño, preocupación y respeto por los demás, responsabilidad, etcétera, son valores que se adquieren en la primera infancia, y que serán «su pasaporte» para la vida futura.

1.3.8 El niño o niña aprende lo que ve en el hogar.- Los niños aprenden principalmente por imitación: imitan a los mayores, quieren hacer todo cuanto ellos hacen. De ahí la importancia del ejemplo que dan los adultos. Si los padres o adultos le dan cariño, son tranquilos y acogedores, el niño o niña tenderá a hacer lo mismo. Si ellos son fríos e indiferentes o agresivos, el niño o niña imitará estas conductas.

El niño o niña que se siente querido, valorado y respetado, aprende a valorar y respetar a los demás. Es importante que los padres expresen su cariño a través de gestos, caricias, besos, miradas, abrazos, estímulos verbales. Incluso cuando el niño o niña crece, siguen necesitando muestras de afecto.

Las parejas que se llevan bien, en las que hay acuerdo en la forma de criar a los hijos y en las que el padre constituye un apoyo real como agente educativo en la relación con los niños, generan un ambiente muy favorable que impacta positivamente el desarrollo psicosocial y físico de los niños.

Un factor de riesgo para lograr una vida familiar positiva es la ausencia del padre en el hogar. Debido a ésta, la madre afronta sola situaciones de sobrecarga de trabajo, o preocupaciones y tensiones derivadas de la pobreza, y está en peores condiciones emocionales para proporcionar a sus hijos un ambiente positivo. Por ello, es muy importante crear redes de apoyo para la madre jefa de hogar.

El niño o niña que no recibe cariño cuando pequeño, le será muy difícil darlo cuando adulto. Como no tuvo un modelo de dar y recibir cariño, será incapaz de darlo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no todas las personas que recibieron poco cariño en su infancia van a presentar dificultades para expresarlo en la vida adulta.

Un niño o niña que crece sin afecto, sin muestras de cariño, como abrazos, besos, caricias, palabras acogedoras, es como si careciera de alimentos y en consecuencia puede no desarrollarse física y psicológicamente sano. El cariño es el sustento de la seguridad y del equilibrio personal.

El niño o niña necesita un ambiente seguro, con reglas y límites claros y coherentes. La estabilidad del ambiente físico y familiar es fundamental para el desarrollo intelectual y socioemocional del niño o niña²⁴. Un ambiente estable y seguro facilita la concentración y la motivación del niño o niña en su desarrollo intelectual.

Las reglas y prohibiciones claras y firmes enseñan a distinguir lo bueno de lo malo, lo correcto y lo incorrecto. Además, le dan seguridad al niño o niña y son una muestra de amor.

No se le hace mal al niño o niña si se le quiere mucho. El cariño nunca es excesivo. Lo que lo perjudica es la incoherencia y la falta de límites.

Coherencia significa que el adulto reaccione de la misma manera ante los mismos hechos o conductas del niño o niña. Coherencia también significa que el padre y

²⁴Un cuidado familiar permanente y constante le ayuda a desarrollar sentimientos de confianza hacia el mundo que lo rodea y hacia otros seres humanos. Si la madre, el padre o persona que cuida al niño o niña cambia constantemente la forma de tratarlo, él no entenderá qué pasa, se sentirá confuso e inseguro y no podrá sentir confianza en la gente que lo rodea.

Los niños necesitan límites: saber lo que está permitido y lo que está prohibido, y lo que ocurre si se transgreden esos límites. Los límites deben ser firmes y permanentes para que ayuden al niño o niña a disciplinarse.

la madre o los adultos que cuidan al niño o niña estén de acuerdo cuando autoricen, sancionen o premien al niño o niña.

El padre y la madre son dos personas distintas y pueden importarles diferentes cosas. No pueden estar de acuerdo en todo, pero sí deben coincidir en las estrategias de disciplina y los límites que imponen a sus hijos, y deben ser consecuentes en su aplicación.

Cuando los padres establecen pautas y reglas claras de conducta, las explican y son capaces de persuadir al niño o niña a comportarse correctamente, sus hijos tienden a ser más independientes y responsables.

Cuando las respuestas son coherentes, el niño o niña puede saber lo que va a pasar como resultado de sus actos. Una rutina de vida, un ambiente ordenado y con horarios, permiten al niño o niña ir formando hábitos y desarrollando seguridad para afrontar el mundo. Si vive en un ambiente sin orden, sin organización ni rutina clara, el niño o niña se hace más irritable y más inseguro, pues nunca sabe lo que va a pasar, ni cuándo sus necesidades serán satisfechas.

La falta de límites empeora las relaciones interpersonales, facilita la aparición de conductas de transgresión de normas de convivencia y fomenta el egoísmo. En consecuencia el niño o niña puede llegar a pensar sólo en su beneficio. Es muy importante que los padres aprendan estrategias adecuadas para formar la disciplina de sus hijos: el diálogo, el establecimiento de acuerdos, límites y negociaciones.

Muchas veces es necesario que los padres orienten o corrijan al niño o niña, pero hay que saber cómo hacerlo para que produzca cambios positivos en su conducta. Cuando se corrige a un niño o niña hay que ser claros: es conveniente explicarle el porqué; no se le debe pegar o insultar porque ello constituye maltrato físico y psicológico.

Cuando el niño o niña se porta mal es mejor que los padres se calmen primero antes de intentar corregirlo. Una vez calmados pueden hablar con el niño o niña. No debe corregirse aun niño o niña cuando el adulto está con ira. Un ambiente de irritación y violencia familiares perjudicial para el desarrollo psicosocial infantil.

Las peleas, las discusiones, los gritos y las tensiones de los adultos son percibidos incluso por el bebé. El miedo, la inseguridad y la tensión, que estos hechos causan alteran el desarrollo psicosocial del niño o niña.

Las discusiones violentas y agresivas entre adultos hacen que los niños se sientan culpables de ellas y experimenten una sensación de angustia. Los niños imaginan que sus padres se pelean por lo que ellos han hecho.

1.3.8 La violencia verbal también afecta al desarrollo infantil. Hay que evitar agredirlos verbalmente, criticarles sólo los errores, compararlos despectivamente, ridiculizarlos, hacer comentarios hirientes sobre el niño o niña pequeño.

El criticar constantemente al niño o niña, el exigirle más de lo que puede hacer, el destacar lo negativo de forma reiterada le lleva poco a poco a pensar que lo ha hecho todo mal, a no quererse a sí mismo, a no tratar de superarse, a tener una baja autoestima.

El vivir en un ambiente de tensión prolongada aumenta las posibilidades de que el niño o niña se enferme y desarrolle problemas psicosomáticos como asma, trastornos del sueño y del apetito. Muchas enfermedades infantiles tienen un origen psicológico.

Por el contrario, si el niño o niña vive en un ambiente relajado, cariñoso, con un clima positivo y donde existe humor para acoger lo bueno de la vida, tiene más posibilidades de desarrollarse física y psíquicamente sano. Aun en las familias que padecen estrés y que viven en condiciones de pobreza, se reduce el riesgo de

déficit en el desarrollo psicosocial del niño o niña cuando en la familia hay un clima de respeto y armonía, una buena estima de cada miembro, se confía en cada persona y en su responsabilidad, y se tienen buenas relaciones interpersonales en cantidad y calidad con amigos y miembros de la comunidad.

El maltrato físico y psicológico daña el desarrollo del niño o niña. El maltrato físico y psicológico al niño o niña constituye un alto riesgo para su desarrollo psicosocial y puede dejarle secuelas para el resto de su vida. El maltrato físico, los golpes reiterados dejan en el niño o niña cicatrices invisibles que pueden durar toda la vida.

Los niños maltratados verbal o físicamente presentan déficit en el desarrollo psicomotor, alteraciones del estado nutricional y se enferman más, son más inseguros y les cuesta más adaptarse al medio social que los rodea, ya sea en el jardín infantil, la escuela, el grupo de amigos.

El castigo físico tiene consecuencias muy negativas; los niños castigados físicamente frecuentemente tienden a ser:

- a) Temerosos e inhibidos.
- b) Dependientes.
- c) Poco creativos.
- d) Irritables.
- e) Agresivos y mentirosos.
- f) Sentir que son rechazados.
- g) Desarrollar sentimientos y deseos de venganza.
- h) Tener mala autoimagen.

Además el castigo físico sólo logra frenar o inhibir la conducta negativa durante un rato, mientras dura el dolor del golpe y el temor a un nuevo castigo. El castigo físico no permite desarrollar conductas positivas, responsabilidad o interés por aprender o superar la conducta errada.

Si se castiga con golpes a los hermanos mayores, el más pequeño siente como si lo castigarán a él y podría sufrir las mismas consecuencias emocionales negativas que los castigados sufren.

No hay ninguna razón que justifique castigar a un niño o niña con golpes. Existen otras formas de disciplina, no violentas, que son mucho más efectivas y adecuadas para educar a un hijo.

El maltrato infantil se puede evitar, entre otras medidas, educando a los padres sobre la forma de disciplinar al niño o niña y formar hábitos de conducta sin recurrir al castigo físico, sino a través del diálogo, el establecimiento de normas claras y coherentes, y la explicación al niño o niña de lo que es correcto y lo que no lo es.

Es importante que los padres discutan con otros padres sobre la forma de disciplinar a los hijos para no tener que recurrir al castigo físico, como mediante métodos no violentos y que realmente eduquen. Por ejemplo, los padres pueden discutir alternativas de comportamiento cuando el niño o niña:

- a) No quiere comer.
- b) Lloro prolongadamente.
- c) Se orina en la cama o en los pañales.
- d) Tiene pataletas.
- e) Rompe algún objeto de valor.
- f) Pelea con sus hermanos.
- g) No quiere acostarse, etcétera.

El maltrato infantil se origina en una serie de factores individuales, familiares, socioeconómicos y culturales. Para afrontar esta situación es necesario que los padres que incurren en esta práctica negativa para el desarrollo del niño o niña tengan acceso a redes de apoyo comunitario y de especialistas, tales como

médicos, psicólogos, trabajadores sociales y orientadores, que saben cómo tratar este tipo de problemas.

Cuando se sabe que en la vecindad hay una situación de maltrato o abuso sexual contra algún niño o niña, es necesario dar cuenta a alguna persona o autoridad responsable de esta situación, que conlleva una experiencia traumática y de grave peligro para su salud física y psíquica.

En la Convención Internacional de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de Naciones Unidas en 1989 y ratificada por todos los países de la región, se establece claramente que: «Todos los niños tienen derecho a protección contra toda forma de perjuicio o abuso físico, mental o sexual, descuido o trato negligente, maltrato o explotación.» (Artículo 19)

1.3.9 Decálogo del desarrollo.- Psicosocial infantil: Para el niño o niña es fundamental el contacto estrecho con los padres antes y en el momento de nacer. El niño o niña necesita establecer un vínculo o relación de afecto y amor con sus padres o las personas que lo cuidan. El niño o niña necesita un intercambio con su medio a través del lenguaje y del juego.

El niño o niña necesita hacer las cosas por sí mismo para alcanzar un grado adecuado de autonomía o independencia. El niño o niña necesita la valoración positiva para tener una buena autoestima y confianza en sí mismo. El niño o niña necesita tener un mínimo de seguridad y estabilidad.

El niño o niña necesita poder expresar sus emociones y sentimientos sin temor a ser reprimido o castigado. Cada niño o niña es distinto, tiene su propio temperamento y su propio ritmo; no todos los niños aprenden con la misma rapidez.

Las familias estimuladoras, cariñosas, que brindan apoyo tienen niños más sanos y felices. Los padres, las madres y otros adultos deben evitar golpear, maltratar,

asustar, descalificar o engañar a los niños. Un ambiente de irritación, violencia o inestabilidad prolongada es perjudicial para el desarrollo infantil.

El término educación se refiere a el acto de transmitir los conocimientos de una generación a otra, desde los comienzos de la humanidad como una agrupación de seres humanos con la capacidad de pasar sus conocimientos a través de las sucesivas generaciones, podemos hablar de una especie con el intelecto necesario y suficiente para permitir su propio crecimiento.

Desde hace un cierto intervalo de tiempo todo el planeta ha estado buscando la posibilidad de pensar que su actuación cae dentro de los límites que la sociedad marca como un excelente trabajo de calidad en sus respectivos límites de desarrollo.

¿Cuál es su significado? La podríamos definir como la manera de ser de una persona o de una cosa o de una institución. La obligación de los encargados de transmitir los conocimientos hacia las generaciones actuales es buscar la manera de que nuestros educandos busquen la manera de aceptar los condicionantes que nosotros como generaciones anteriores les estamos en ese momento imponiendo ya sea en forma consciente o inconsciente.

Todos los que estamos encargados de la transmisión de conocimientos de una generación a otra estamos obligados a dar nuestro mejor esfuerzo para que las generaciones futuras tengan una mejor posibilidad para poder crecer en mejores condiciones tanto de ellos mismos como de sus respectivas familias.

En nuestro continente estamos acostumbrados a que en cada una de las diferentes naciones se valoran diferentes consideraciones en los respectivos sistemas de educación según sea la nación que nos interesa en ese momento, sin considerar que la calidad educativa debería de ser exactamente igual en todos los países de nuestro continente hermano.

Cuando pensamos en una actuación de calidad debemos de pensar en la manera de evaluar esa actuación para saber hasta dónde estamos llegando en nuestro quehacer diario. El ser humano es un animal de ejemplos, estamos acostumbrados a realizar nuestra vida diaria conforme a lo que observamos con respecto a nuestros semejantes en cuanto a su forma de comportarse, para de esta manera desarrollar toda nuestra existencia, no solamente el día de ayer sino toda nuestra existencia

Los docentes somos los más obligados a buscar todas las formas de crecer en nuestro yo interno para poder estar en condiciones de ayudar a las generaciones futuras a desarrollar todas sus capacidades para poder estar en posibilidades de crecer culturalmente en su beneficio y de su allegados.

La obligación de las instituciones educativas es proporcionar a los jóvenes estudiantes las armas suficientes tanto cuantitativamente como cualitativamente para estar en posibilidades de poder competir en igualdad de condiciones con otros involucrados en la misma meta o finalidad.

Dentro de una institución educativa la mayor responsabilidad recae sobre los docentes en el sentido de la trasmisión de los conocimientos de la diferentes asignaturas que un nivel educativo exige a sus educandos, sin embargo el principal problema reside precisamente en que desconocemos cual es la responsabilidad que le corresponde a cada uno de los involucrados en el quehacer educativo en nuestro país.

Dentro de los aspectos que involucran a una educación de calidad podemos enumerar un sin número de condicionantes que involucran a diferentes aspectos que se refieren a la misma problemática.

Podemos pensar en tres aspectos directamente involucrados en este sentido: capacidad del alumno, capacidad del maestro y capacidad de la institución. En estos tres aspectos se encuentra resumida toda la problemática de la calidad

educativa en nuestro país, y en la medida en que nosotros como docentes, cambiemos nuestra forma de pensar estaremos en condiciones de elevar nuestra calidad educativa.

La calidad educativa involucra a una serie de factores que nos van a permitir desarrollar nuestra función en las mejores condiciones para nuestros educandos de acuerdo a las capacidades de cada uno de los grupos que manejamos en una institución educativa

Cada institución educativa tendrá sus propias necesidades, y aunque no podemos generalizar en nuestro país, se debe uniformar criterios en ese sentido para estar en condiciones de evaluar en mejores condiciones nuestro propio trabajo.

El sistema educativo de nuestro país tiene la obligación moral de posibilitar a nuestros jóvenes para obtener un reconocimiento en cuanto a los estudios realizados, de acuerdo a cada una de las instituciones educativas que existen en nuestro país.

La obligación del sistema educativo en nuestro país es proporcionar una oportunidad a los jóvenes de las generaciones actuales la posibilidad de prepararse intelectualmente para su propia superación, aunque esto no basta para crear una sociedad más justa ni nos da la posibilidad de obtener un pueblo más educado en lo general.

La sociedad está actualmente reclamando una educación de calidad en todos los aspectos, aunque por desgracia en la mayoría de los casos la misma sociedad desconoce cuáles son los aspectos prioritarios a evaluar para poder decir que se cuenta con una educación de calidad en nuestras escuelas, los que nos encontramos inmersos en la labor educativa en muchas ocasiones desconocemos también cuales son los conceptos que debemos de vigilar para estar en condiciones de considerar como un trabajo de calidad a la labor que se realiza día a día en las aulas escolares en apoyo a los estudiantes que nos solicitan.

Nuestro sistema educativo se encuentra inmerso en una sociedad cambiante que le exige un proceso de reforma continua con la finalidad de buscar los mejores resultados en beneficio de los jóvenes, a sabiendas de que un buen resultado en el proceso educativo se verá reflejado en toda la sociedad de nuestro país.

La realidad de nuestra sociedad está obligando al sector educativo a vivir un proceso de cambio que nos obliga a realizar los ajustes pertinentes para estar en condiciones de superar los retos que le impone el ritmo de vida actual en nuestra sociedad cambiante en esta época de superación tan vertiginosa que nos ha tocado en suerte vivir.

Nuestro sistema educativo se encuentra dentro de un proceso de cambio continuo tratando de superar su propio rezago dentro de nuestra sociedad, sin embargo no es mediante decretos leyes y reglamentos que vamos a estar en condiciones de obtener los cambios que la sociedad está demandando en los resultados de nuestro sistema de educación a nivel nacional. Un cambio radical en el proceso de enseñanza para nuestros alumnos en las aulas escolares se deberá generar a nivel precisamente de los salones de clase y con nuestros educandos.

Nuestra sociedad se encuentra dentro de un proceso encaminado a obtener calidad como resultado de nuestras acciones, desde lo más insignificante hasta en los procesos más complejos, esta búsqueda de la calidad genera un sentimiento de responsabilidad que obliga a la sociedad a exigir un resultado de calidad de manera continua.

La dificultad con que se encuentra la sociedad en forma inmediata con respecto a una educación de calidad se deberá referir a la definición que la sociedad tiene con respecto a una educación de calidad, para estar en condiciones de alcanzar los logros que la sociedad misma está requiriendo de los sistemas educativos, y en caso necesario hacer las correcciones pertinentes con la finalidad de lograr una elevación de la calidad educativa.

El proceso educativo requiere para su desarrollo de un gran número de condicionantes que le van a permitir la obtención de un resultado mediante el cual estaremos en posibilidad de evaluar su propio desarrollo y su nivel de calidad con respecto a lo que la sociedad está exigiendo del propio sistema educativo.

Una buena educación deberá reflejar sus logros en el seno de la sociedad donde se encuentra, ya que el principal beneficiario de su gestión es precisamente la sociedad que la sustenta y soporta. Sin embargo en la mayoría de las ocasiones cerramos los ojos a los condicionantes que la misma sociedad nos impone y que en cierta forma impiden un buen desarrollo de la gestión educativa.

Si bien es cierto que la sociedad en lo general es la principal beneficiaria de nuestra labor educativa, también debemos de reconocer que la sociedad misma tiene ciertas obligaciones para lograr la obtención de un buen resultado de la gestión educativa

Los principales condicionantes para una buena educación son en general los siguientes: el alumno mismo, su familia, la sociedad en la que se encuentra, la institución educativa, el sistema político de nuestra propia sociedad y en el último de los casos y no por ello menos importante la globalización que la vida actual está imponiendo al planeta en que vivimos.

Nuestros jóvenes como seres vivos que son tienen un gran número de problemas que en su momento les impiden apropiarse de los conocimientos que los maestros en sus respectivas aulas de clase están tratando de transmitirles para su beneficio.

En muchas ocasiones los maestros responsables del trabajo en forma directa en las aulas piensan que el alumno está presente en cuerpo y alma en sus quehaceres escolares, cuando la realidad es completamente diferente, lo que provoca que el rendimiento general en los grupos escolares sea muy deficiente.

La sociedad en general debe poner mayor atención a los problemas de los alumnos en general, ya que será la única manera de que los docentes estemos en comunión, con los directamente involucrados en esta inmensa responsabilidad de educar y culturizar a nuestros hijos. Uno de los principales problemas de la sociedad actual es precisamente en el sentido de que los padres se desentienden de a educación de los hijos pensando que con el solo hecho de "encargar" a sus hijos con algún maestro que en ese momento tenga influencia directa con sus hijos en el salón de clase es más que suficiente para que los alumnos se encuentren en la mejor disposición para aprender lo que en su aula de clase se está desarrollando día a día.

Si bien es cierto que el ritmo que nos impone la existencia en estos días es muy acelerado, es sumamente importante la participación directa de los involucrados con la existencia de los jóvenes, y esto es responsabilidad directa de los padres hacia sus hijos, para que estos puedan estar en condiciones de aprovechar su estancia en las aulas escolares bajo las mejores circunstancias.

Uno de los condicionantes que inciden en gran medida en este sentido es la necesidad de que la pareja se obligue a involucrarse en forma total con el sostenimiento del hogar para poder estar en condiciones de llevar una vida digna y proporcionar a sus hijos todo lo que requieren a través de su proceso de crecimiento.

En la época actual la pareja se ve forzada a participar en forma directa en el sostenimiento del hogar tratando de obtener mayores ingresos económicos que les permitan vivir mejor, esta realidad nuestra está provocando que en la mayor parte de las familias, se vaya perdiendo poco a poco la integración familiar, debido precisamente a la falta de tiempo que los hijos demandan de sus respectivos padres.

El proceso nos va llevando a que no exista una comunicación directa de padres a hijos, no por falta de interés de parte de los involucrados, sino debido a que no nos

damos el tiempo necesario para poder desarrollar una comunicación continua con nuestros hijos.

En muchas ocasiones la falta de conocimiento de los padres acerca de las necesidades de sus propios hijos y su propio sentimiento de culpabilidad por no estar en condiciones de prestarles la atención que los hijos les exigen los incitan a suplir el tiempo que sus hijos les demandan con un apoyo económico, los padres consideran que con el simple hecho de proporcionar un ingreso económico relativamente holgado a sus hijos es más que suficiente para que ellos se desarrollen sin ninguna clase de problemas tanto en la escuela como en el hogar y en su vida diaria.

Una de las causas más importantes que se encuentran incidiendo en la actualidad en la falta de interés de los jóvenes en relación a su preparación educativa en forma personal se refiere a la pérdida de valores que les marquen un manera digna de manifestar su existencia dentro de la sociedad en la cual se encuentran viviendo, sin embargo la problemática que encontramos en este sentido no es responsabilidad de los jóvenes sino de los adultos desde el momento en que somos nosotros los que vamos a permitir o no que ellos tengan la oportunidad de copiar tendencias ajenas y extrañas a su idiosincrasia personal.

En los últimos años estamos acostumbrándonos a ver y escuchar situaciones que relajan la moral de nuestros jóvenes y no hacemos nada por impedirlo, ejemplo de ello son los narcocorridos y programas de televisión que solamente incitan a la violencia y no aportan ningún concepto benéfico a nuestra juventud.

No podemos esperar que esta situación se resuelva por mandamiento jurídico, son los padres de familia y la familia en lo general los directamente involucrados en esta problemática y los únicos capaces de poder ejercer su autoridad para buscar las soluciones que nos permitan resolverla de manera definitiva. Estamos conscientes de que la vida es un proceso cambiante, pero esto no debe de

efectuarse a costa de la pérdida de los valores mínimos que protegen y permiten el florecimiento de una sociedad.

Cada nivel escolar presenta su problemática bien definida, no son los mismos problemas que encontramos en los alumnos de educación básica, a nivel bachillerato o profesional, sin embargo si podemos decir que existen problemáticas que son comunes en toda la educación de nuestro país y debemos de conocerlas a fondo para esta en condiciones de buscar una solución integral hacia ellas y no hacer lo que el avestruz cuando se presentan problemas, esconder la cabeza en el suelo y pensar que los problemas con este simple hecho se resolverán como por arte de magia.

Podemos citar algunas de las causas que inciden de manera directa con los resultados que se obtienen en las aulas escolares, no quiere esto decir que son las únicas causas en forma directa del bajo rendimiento escolar, sino que son algunas de las más frecuentes en nuestros educandos:

- a) Falta de hábitos de estudio
- b) Falta de afecto
- c) Barreras Psicológicas
- d) Ciclo escolar inapropiado
- e) Indisciplina
- f) Falta de ayuda de los padres
- g) Falta de motivación
- h) Mal ambiente familiar
- i) Indisposición natural para ciertas materias
- j) Desnutrición y mala salud
- k) Ambiente escolar inapropiado
- l) Nerviosismo en los exámenes
- m) Cambio de escuela o domicilio
- n) Nacimiento de un hermanito
- o) Cambios de maestro

- p) Carencia de los materiales adecuados
- q) Entrada en la adolescencia
- r) Demasiada atención a las actividades extraescolares
- s) Iniciación en algún vicio
- t) Malas compañías
- u) Preparación deficiente en años anteriores

Como es lógico suponer, esta relación de las diferentes causas que podemos encontrar en detrimento de una educación de calidad en todos los niveles es tan solo el principio ya que podríamos citar otras tantas causales que impiden que los jóvenes estén con la debida atención en sus aulas de clase a la explicación del maestro con los consiguientes bajos resultados en sus evaluaciones personales de su aprendizaje académico.

El enfoque de la calidad tiene sentido con el propósito del producto a entregar. Existe calidad en la medida en que un producto o un servicio se ajustan a las exigencias del cliente, la dimensión más importante de la calidad es la funcionalidad. Por lo tanto un producto "perfecto" es totalmente inútil si no sirve para satisfacer la necesidad para la que fue creado.

Una educación de calidad será aquella capaz de capacitar a los estudiantes con los conocimientos que les permitan desarrollar sus propias posibilidades para enfrentar los retos de su vida diaria, no es posible hablar de una educación de calidad si no proporcionamos a los estudiantes los conocimientos relevantes y significativos de tal manera que estén en condiciones de lograr los fines que se propongan ellos mismos, esto es que logren un desempeño efectivo.

Un profesional de la educación debe tener un alto compromiso socio-político para con la comunidad. La labor de un maestro debe ser independiente de la problemática presente en las instituciones educativas, su obligación moral debe ser la de trabajar a plena capacidad en su tarea buscando como única finalidad la educación de los jóvenes, por lo tanto debe tener la capacidad de proponer los

cambios necesarios para que su labor fructifique en mejores condiciones, los profesionales de la educación deben de buscar que los cambios que son necesarios para el buen aprovechamiento de los jóvenes en las aulas de clase se implementen y desarrollen en beneficio de los jóvenes

Una de las más importantes obligaciones de un maestro es estar al día en lo relacionado con los adelantos que van surgiendo continuamente en lo concerniente a su propia materia o especialidad, para ello deberá estar en continua labor de capacitación para estar en las mejores condiciones para lograrlo, claro está que este aspecto deberá de ser apoyado por las mismas instituciones educativas, que deben proporcionar las facilidades necesarias a su personal docente para que pueda estar en condiciones de mantenerse al día en cuanto a los nuevos descubrimientos en su área de especialización.

Esto no solo debería ser opcional sino debería ser obligatorio para todo el personal docente en todos los niveles el manejar en forma continua programas de actualización, capacitación y superación personal, no solo en beneficio del personal en lo particular, sino además en apoyo a las necesidades de los propios educandos.

Para esto se requiere el apoyo incondicional del área administrativa para lograrlo, y de esta manera elevar la calidad y el rendimiento en las aulas escolares. En innumerables ocasiones esta situación no se presenta por múltiples razones, además de que al docente se le facilita el olvidarse de esta situación debido a que se encuentra inmerso en una carrera contra el tiempo para poder estar en condiciones de solventar sus gastos personales referentes al sostenimiento de su propia familia lo que lo obliga a buscar dos y hasta tres trabajos diferentes que le impiden pensar en la posibilidad de buscar su propia capacitación continua como en realidad debería de hacerlo.

1.2 MARCO CIENTIFICO CONCEPTUAL

- **Acreditación.-** Es el reconocimiento público y temporal de la institución educativa, área, programa o carrera profesional que voluntariamente ha participado en un proceso de evaluación de su gestión pedagógica, institucional y administrativa. Acredita el órgano operador sin más trámite y como consecuencia del informe de evaluación satisfactorio debidamente verificado, presentado por la entidad acreditadora.
- **Actividades co-curriculares.-** Son actividades que contribuyen a la formación integral de los estudiantes, dándoles la oportunidad de participar, voluntariamente o en forma estructurada, en programas suplementarios que promueven intencional y organizadamente el desarrollo y la práctica de algunos valores, actitudes y habilidades que componen el perfil de los estudiantes. Se desarrollan en áreas diversas como la educación física, la difusión cultural, el liderazgo o la formación social y deben ser aprovechadas con la finalidad de reforzar los contenidos de los respectivos programas académicos.
- **Aprendizaje.-** Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza.
- **Área Curricular.-** Conjunto de conocimientos científicos, técnicos y humanísticos que por su afinidad conceptual, teórica y metodológica conforman una porción claramente identificable de los contenidos de un plan de estudio en una carrera técnica, de licenciatura o de postgrado.
- **Aseguramiento de la Calidad.-** Parte de la gestión de calidad orientada a proporcionar confianza en que se cumplirán los requisitos de la calidad.
- **Asignatura.-** Cada una de las materias en que se estructura un plan de estudios, aunque es posible que una materia comprenda varias asignaturas. Cada asignatura suele tener atribuidos unos créditos, de acuerdo con la dedicación de horas de docencia o de trabajo total de los estudiantes. Hay

diversos tipos de asignaturas: troncales, obligatorias, optativas, de libre elección.

- **Autoevaluación.-** También se denomina autoestudio o evaluación interna. Es un proceso participativo interno que busca mejorar la calidad. Da lugar a un informe escrito sobre el funcionamiento, los procesos, recursos, y resultados, de una institución o programa de educación superior. Cuando la autoevaluación se realiza con miras a la acreditación, debe ajustarse a criterios y estándares establecidos por la agencia u organismo acreditador.
- **Autorregulación.-** Es la expresión del compromiso institucional con el mejoramiento de la calidad, haciendo que sean las propias instituciones las que asuman internamente la responsabilidad sobre la evaluación de la calidad y la aplicación de los ajustes necesarios.
- **Bienestar Institucional.-** Es la dependencia encargada de programar y coordinar todas las actividades y servicios encaminados al desarrollo físico, mental, espiritual y social de los estudiantes, profesores y empleados administrativos de la institución y además, sirve como vínculo entre los egresados y el instituto.
- **Bienestar Estudiantil.-** Es el conjunto de servicios y actividades que orientan el desarrollo físico, psicoafectivo, espiritual y social de los estudiantes. Incluye en general, becas, alimentación, alojamiento y otros servicios.
- **Calidad.-** Grado en el que un conjunto de rasgos diferenciadores inherentes a la educación superior cumplen con una necesidad o expectativa establecida. En una definición laxa se refiere al funcionamiento ejemplar de una institución de educación superior. Propiedad de una institución o programa que cumple los estándares previamente establecidos por una agencia u organismo de acreditación.
- **Calidad de la Educación Superior.-** Es un término de referencia que permite comparar una institución o programa con otras homologables o en torno a un patrón real o utópico predeterminado, cuyos componentes o dimensiones pueden ser: la relevancia, la integridad, la efectividad, la disponibilidad de recursos humanos, materiales y de información, la

eficiencia, la eficacia y la gestión de los procesos académicos y administrativos.

- **Capacitación y formación permanente.-** La capacitación y formación permanente, entendida como formación continua se define como el proceso permanente de renovación y ampliación del conocimiento y de mejora del desempeño laboral que orienta el desarrollo profesional de los profesores. Comprende la formación inicial y la formación en servicio, la que se inicia con el programa de inserción docente.
- **Certificación.-** Resultado de un proceso por el que se verifica y documenta el cumplimiento de requisitos de calidad previamente establecidos. Puede referirse a procesos o personas.
- **Certificación de competencias.-** Proceso mediante el cual la entidad certificadora reconoce formalmente las competencias profesionales o laborales demostradas por una persona natural en la evaluación de desempeño, de acuerdo a los criterios establecidos por el ente rector del SINEACE.
- **Crédito de asignaturas o cursos.-** Unidad de medida y valoración de la actividad académica en la que se integran las enseñanzas teóricas y prácticas, que constituyen cada plan de estudios.
- **Clima Organizacional.-** Concepto que se refiere a las percepciones del personal de una organización con respecto al ambiente global en que desempeña sus funciones.
- **Competencias laborales.-** Son aquellas que adquieren las personas fuera de las instituciones educativas en su desempeño ocupacional.
- **Competencias profesionales.-** El conjunto de conocimientos y capacidades que permiten el ejercicio de la actividad profesional conforme a las exigencias de la producción y el empleo.
- **CONEACES.-** Es el órgano Operador encargado de definir los criterios, indicadores y estándares de medición para garantizar en las instituciones de educación superior no universitaria pública y privada, niveles aceptables de calidad, así como de alentar la aplicación de las medidas requeridas para su mejoramiento.

- **Criterios.-** Es la descripción de un factor (elemento o proceso que influye en la calidad de la Educación Superior).
- **Currículo.-** Instrumento de planificación académica universitaria que, plasmando un modelo educativo, orienta e instrumenta el desarrollo de una carrera profesional, de acuerdo a un perfil o estándares previamente establecidos.
- **Deserción.-** También denominada abandono o mortalidad escolar, aludiendo a los estudiantes que no terminan sus estudios. Se mide de distintas maneras.
- **Dimensión.-** Conjunto de elementos o factores integrantes de toda institución académica.
- **Diseño curricular.-** Es un proceso imprescindible en la educación que define la configuración de todos los elementos que intervienen en la acción formativa. Es un conjunto de pautas que guía a los equipos de desarrollo curricular en su orientación de la práctica pedagógica, atendiendo a la situación del entorno. Las pautas básicas están referidas a qué deben aprender los estudiantes (contenidos y objetivos), cuándo deben aprender (ordenamiento de secuencias y dosificación de contenidos, objetivos), cómo se debe enseñar (estructuración de las actividades de enseñanza - aprendizaje), y qué, cómo y cuándo evaluar la efectividad de la organización académica (cursos, asignaturas, seminarios, etc.) y los resultados de aprendizaje.
- **Eficacia.-** Aptitud valuable, evidenciable y mensurable de la institución o programa para lograr sus metas y objetivos.
- **Eficiencia.-** Es la capacidad para adecuar y utilizar en forma óptima los recursos disponibles de tipo humano, material y financiero, para alcanzar el mayor grado de eficacia en función del cumplimiento de los propósitos del programa.
- **Encuesta.-** Instrumento y/o procedimiento compuesto de una serie de técnicas específicas destinadas a recoger informaciones sobre personas de un colectivo elegido. El rasgo definitivo de la encuesta es el uso de un cuestionario para recoger los datos requeridos por la investigación. La

encuesta social dependiendo de las variables de estudio, pueden ser encuesta descriptiva, explicativa, transversal y longitudinal.

- **Entrevista.-** Instrumento de recolección de información de una fuente de opinión que gira, por lo general, en torno a una serie de preguntas previamente diseñadas.
- **Entidad Evaluadora con fines de Acreditación.-** Institución especializada encargada de realizar, previa autorización y registro del órgano operador del SINEACE, la evaluación externa de las instituciones educativas o sus programas.
- **Estándar.-** Es un nivel o referencia de calidad predeterminada por alguna agencia, organismo acreditador o institución. Los estándares de calidad o de excelencia sobre instituciones o programas de educación superior son establecidos previamente y, de forma general, por una agencia de acreditación. Implica un conjunto de requisitos y condiciones que la institución debe cumplir para ser acreditada por esa agencia. Suele requerir además que la institución tenga establecidos sistemas de control de calidad propios.
- **Evaluación.-** Proceso que permite valorar las características de un producto o servicio, de una situación o fenómeno, así como el desempeño de una persona, institución o programa, por referencia a estándares previamente establecidos y atendiendo a su contexto.
- **Evaluación de los aprendizajes.-** Es un componente del proceso educativo, a través del cual se observa, recoge y analiza información significativa, respecto a las posibilidades, necesidades y logros de los alumnos, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de su aprendizaje.
- **Evaluación externa.-** Es el proceso de verificación, análisis y valoración que se realiza a un programa o a una institución educativa, a cargo de una entidad evaluadora que cuente con autorización vigente emitida por el órgano operador correspondiente. La evaluación externa permite constatar la veracidad de la autoevaluación que ha sido realizada por la propia institución educativa o programa.

- **Fuentes de verificación.-** Son las evidencias que se utilizan para demostrar lo que se afirma al responder la pregunta implícita en los indicadores. Las fuentes de información pueden ser de tres tipos: histórica, de observación y de opinión.
- **Gestión de Calidad.-** Actividades coordinadas para dirigir y controlar una organización en lo relativo a la calidad. Nota : La dirección y control, en lo relativo a la calidad, generalmente incluye el establecimiento de la política de calidad y los objetivos de la calidad, la planificación de la calidad, el control de la calidad, el aseguramiento de la calidad y la mejora de la calidad.
- **Grupos de interés.-** Partes interesadas, persona, comunidad u organización afectada por los resultados de las actividades de la institución educativa y que influyen en su accionar. Las partes interesadas pueden ser internas (directivos, formadores, alumnos, personal administrativo y de servicios) y externas (egresados, padres de familia o apoderados, competidores, empresas, comunidad, etc.).
- **Indicador.-** Una variable que permite medir, evaluar y comparar cuantitativa y cualitativamente a través del tiempo el comportamiento, el grado de avance y posición relativa de un programa con respecto a los estándares establecidos.
- **Investigación.-** Función indispensable de las instituciones de educación superior, en especial las de carácter universitario. A través de ella, se dan explicaciones y soluciones a los fenómenos que ocurren, y permite la creación de nuevos conocimientos. Los criterios de la investigación están relacionados con los tipos de investigación que se desarrollan, su congruencia con la misión, la existencia y aplicación de un plan de investigación y la evaluación y difusión de sus actividades.
- **Liderazgo.-** Reconocimiento social de la capacidad y habilidad que deben tener los equipos directivos para conducir la organización hacia la excelencia. Los líderes deben mostrar claramente su compromiso con la mejora continua, desarrollando la misión y la visión institucional implicándose y actuando en sus procesos como modelo para el resto del

personal que labora en la organización y apoyándose en las instituciones colaboradoras.

- **Mejora continua.-** Actividad recurrente para aumentar la capacidad de cumplir con los requisitos Nota: El proceso mediante el que se establece objetivos y se identifican oportunidades para la mejora, es un proceso continuo a través del uso de: los hallazgos de la auditoría, las conclusiones de la auditoría, el análisis de los datos, la revisión por la dirección u otros medios, y generalmente, conduce a la acción correctiva y preventiva.
- **Misión.-** Expresión de la razón de ser de una institución ó unidad académica describiendo sus objetivos esenciales, fundamentados en los principios y valores institucionales.
- **Modelo.-** Representación simplificada de una realidad mediante un sistema de relaciones lógico, matemáticas, o lógico-matemáticas. Sistema de relaciones entre determinadas propiedades abstractas, construido conscientemente con fines de descripción, explicación o de previsión y, por ende, plenamente controlable.
- **Objetivos Estratégicos.-** Son los propósitos de cambio radical hacia los cuales debe estar enfocada la institución para lograr su desarrollo, son coherentes con su misión.
- **Órgano Consultivo.-** El órgano consultivo está constituido por un Consejo Consultivo, integrado por profesionales de reconocido prestigio y especialización en materias vinculadas a las funciones del CONEACES. El número de miembros del Consejo Consultivo es ilimitado y su designación es de carácter honorífico y propuesta por el Directorio del CONEACES.
- **Pertinencia.-** Medida en que los resultados de un programa corresponden y son congruentes con las expectativas, necesidades, preceptos, etc. que provienen del desarrollo social y del conocimiento, independientemente de las disciplinas, los métodos y los usos que se hagan de él.
- **Plan de Mejora.-** Documento donde se consigna las medidas para obtener la acreditación, o para mejorar los aspectos puestos de manifiesto en el proceso de evaluación.

- **Procesos.-** Conjunto de actividades concatenadas que van añadiendo valor al servicio educativo y permiten conseguir los resultados.
- **Proceso de enseñanza – aprendizaje.-** Conjunto de fases sucesivas en que se cumple el fenómeno intencional de la educación y la instrucción. Los términos enseñanza y aprendizaje, enfocados a la luz de las tendencias pedagógicas modernas, se considera correlativos y por ello se hace hincapié en la bilateralidad de la acción, que va tanto de quien enseña a quien aprende, como de quien aprende a quien enseña. Por tanto, enseñanza – aprendizaje es un término que sugiere una nueva forma de enfocar el proceso educativo.
- **Proceso de acreditación.-** Proceso conducente al reconocimiento formal del cumplimiento por una institución o programa educativo, de los estándares y criterios de calidad establecidos por el órgano operador, compuesto por las etapas de autoevaluación, evaluación externa y acreditación.
- **Proyecto Educativo Institucional (PEI).-** Es un instrumento de gestión de mediano plazo que se enmarca dentro de los Proyectos Educativos Nacional, Regional y Local. Orienta una gestión autónoma, participativa y transformadora de la Institución Educativa o Programa. Integra las dimensiones pedagógica, institucional, administrativa y de vinculación al entorno. Articula y valora la participación de la comunidad educativa, en función de los fines y objetivos de la Institución Educativa. Contiene: la identidad de la Institución Educativa (Visión, Misión y Valores), el diagnóstico y conocimiento de los estudiantes a los que atiende, la propuesta pedagógica y la propuesta de gestión.
- **Regulación.-** Suele entenderse la acción de un órgano externo que establece ciertas normas de operación a las instituciones y evaluar su cumplimiento.
- **Rendición de cuentas.-** Presentación explícita y, normalmente por escrito, de los resultados obtenidos por una institución o programa. La actividad de evaluación y acreditación de las instituciones y carreras de educación superior tiene como una de sus metas la rendición de cuentas dado que

relaciona la actividad de la universidad o del programa con los objetivos, lineamientos académicos y estándares de calidad esperados.

- **Sílabo.-** Documento académico sumario, donde se registra el tema, la orientación y los detalles de una asignatura.
- **Tutoría Académica.-** Acción encaminada a acompañar y supervisar el desempeño del estudiante, brindándole apoyos metodológicos y orientación pedagógica que le faciliten su avance en el currículo (García Rocha, J.A.).
- **Validez.-** Grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir.
- **Valores.-** Principios rectores que configuran el comportamiento del personal de la institución y determinan todas sus interrelaciones.
- **Variable.-** Son las partes contenidas en los factores y constituyen las características relevantes de la institución o programa académico que, de acuerdo a su naturaleza, pueden presentar diferentes magnitudes o valores.
- **Visión.-** Imagen o situación deseada, que la organización proyecta en su futuro.

1.3 TEORÍA REFERENCIAL

La Escuela Fiscal Héctor Lara Zambrano inició sus funciones como tal en Abril de 1960, en una casa cedida gentilmente por doña Petita Murillo y que estaba ubicada en las calles Carlos Chiriguaya y Francisco Jurado.

Por gestiones de su directora fundadora Lic. Noris Rosero de Fariño, el comité de padres de familia y la ayuda generosa de la comunidad, hicieron posible la adquisición del nuevo local, donde se construyó 1 pabellón de tres aulas que se sumaba a otro similar, funcionando en el uno los grados de 1° a 3° grado y en el otro de 4° a 6° grado. Gracias a la gestión del Lic. Antonio Muñiz Plúas se consiguió a través del consejo provincial la construcción del segundo pabellón de aulas. Los padres de familia contribuyeron para su equipamiento con mobiliario, puertas y cerramiento del perímetro del terreno perteneciente a la escuela.

En el año lectivo 2010- 2011 comenzó a funcionar el 8° año y al mismo tiempo se creó un curso para Educación Inicial, exigiendo a los directivos a crear una nueva sección en la tarde. Actualmente tiene 15 aulas, una oficina para la dirección, una sala de cómputo, una aula de apoyo psicopedagógico, una aula de opciones prácticas. En espacio físico recreacional se cuenta con una cancha mixta para básquet e indor futbol, con una gradería para 300 niños.

Históricamente la escuela fue dirigida por la Lic. Noris Rosero de Fariño desde 1960 hasta el año 2000, luego la Lic. Ignacia Salazar Navarrete, desde el 2000 hasta el 2005 y por la Lic. Anita López Cevallos desde el 2005 hasta la presente fecha. La escuela tiene en la actualidad 22 profesores entre titulares y contratados, una oficinista y dos personas como personal de servicios.

Los niños que asisten a esta escuela provienen del sector urbano marginal, de estrato económico bajo. Los padres de familia realizan pequeñas actividades comerciales, son subempleados comerciantes informales, agricultores y otros.

CAPITULO II

2.1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Por el propósito:

Es una investigación básica porque sirvió para formular, ampliar y evaluar la teoría; es también aplicada por qué permitió ayudar a resolver los problemas prácticos y concretos; en este caso el desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo en la formación de las y los niños en edad preescolar.

Por el nivel:

La presente investigación es descriptiva porque se relaciona a varias cuestiones medidas independientemente y refleja lo que aparece, basada en la información primaria y secundaria sobre las actividades lúdicas. De igual manera es correlacional porque permitió relacionar entre los datos de las variables, las mismas que poseen interacción en el proceso enseñanza - aprendizaje en las y los niños.

Por el lugar:

Es una investigación de campo que se recurrió a la recopilación de información en el lugar de los hechos como en este caso en la Escuela Héctor Lara Zambrano, Cantón Milagro, Provincia del Guayas.

Por el origen:

Es una investigación documental bibliográfica que permitió conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre la gestión educativa y metodología lúdica en el

proceso enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Héctor Lara Zambrano, Cantón Milagro, Provincia del Guayas; mediante la consulta de: libros, revistas, documentos y/o publicaciones en periódicos, así como también una gama extensa de artículos de internet.

Por la dimensión temporal:

El diseño por la dimensión temporal fue transversal el mismo que se utilizó en el estudio de las variables simultáneamente en el periodo 2009 – 2010.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS

En la investigación se utilizó las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos:

TECNICA	INSTRUMENTO
Diálogo (Directora)	Guía de entrevista
Encuesta (Profesores)	Cuestionario
Observación directa: niños y niñas	Ficha de observación

Encuesta.- A través de un cuestionario que se aplicó a profesoras de primer año de educación general básica y de los otros años, con propósitos específicos que permitió obtener información estadística y verdadera en el lugar de los hechos y con los protagonistas de los problemas y de las soluciones, para lograr un correcto análisis se tomó como censo a la totalidad del universo investigado: 22 profesores más la directora.

Ficha de Observación.- Se realizaron registros de observación a 83 niños y niñas, para determinar su desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo.

Entrevista.- Mediante un diálogo directo con la directora del plantel se recabó información importante que permitió contrastar la opinión de las y los docentes, a través de la guía de entrevista.

PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Los datos que se obtuvieron a través de los registros de observación realizados a los niños y niñas del primer año; así como de los encuestados y entrevistada, fueron procesados, mediante la elaboración de instrumentos, toma de datos, procesamiento de resultados y análisis e interpretación de los resultados, lo cual se resume en las tablas y gráficos que son analizados de manera individual.

Universo y muestra:

Universo.- Está constituido por los niños y niñas de primer año de Educación General Básica que son 105,22 profesores y la directora, en calidad de autoridad del plantel

-Directora.	1	Directora de la Escuela
-Docentes.	22	3 Laboran en educación inicial y 19 en cursos de básica
-Estudiantes.	105	3 paralelos
TOTAL	133 128	

Fuente.- Datos tomados de los archivos del establecimiento educativo.

Muestra

Para la obtención de la muestra de los y las estudiantes se aplicó una de las fórmulas estadísticas para esto caso, que a continuación se detalla:

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

Dónde:

N= Tamaño de la población.

e = Error admisible que lo determina el investigador en cada estudio

n = Tamaño de la muestra.

Desarrollando la fórmula tenemos lo siguiente:

$$N= 105$$

$$e = 0.05$$

$$n = \frac{105}{(0,05)^2(105 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{105}{(0,0025)(104) + 1}$$

$$n = 83$$

Por lo tanto se trabajó con una muestra de 83 estudiantes.

MÉTODOS

Los métodos que se utilizaron en la investigación son:

Método bibliográfico.- Este método permitió realizar consultas bibliográficas tanto convencional como digital, lo que se sirvió para fundamentar los aspectos teóricos de la investigación, con datos a nivel nacional e internacional que se están realizando sobre el aprendizaje con la metodología lúdica.

Método analítico.- Este método permitió interpretar los datos obtenidos, especialmente de los registros de observación, las respuestas realizadas en las encuestas y la entrevista aplicada, lo cual conllevó a sacar las conclusiones y realizar las recomendaciones correspondientes.

Análisis y procesamiento de datos.- Para lo cual fue necesario mediante la estadística básico-descriptiva analizar los datos primarios mediante f_a y f_r , así

como también mediante gráficos estadístico “sistema de barras Husell” graficar los resultados implícitos en el sistema mediante el sistema Excel.

Método sintético.- Se aplicó este método en la reconstrucción de los conceptos, en la interrelación de cada una de las partes de la investigación sobre estudios ya existentes sobre la metodología lúdica.

Método histórico lógico.- Fue aplicado al analizar los procesos desde los primeros estudios de la lúdica y los avances que se han dado en los últimos años sobre este tema; así como también de identificar los procedimientos de la gestión educativa.

Método Investigación – Acción.- Se aplicó este método porque permitió validar los resultados comprobados en tanto y cuanto estos resultados fueron relevantes para los que participaron en el proceso de investigación con la aplicación de las estrategias de cambio.

ESTRATEGIAS DE CAMBIO

La forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Margarinar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.



Veamos algunas características del juego:

- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño

durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.
- Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.
- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia..El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

La importancia del juego: Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y

espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

El juego como aprendizaje y enseñanza: Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo,

entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc.

El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento, acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

La motivación dentro del juego: El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:

Juegos Sensoriales.- Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. Examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

Juegos Motores.- Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Juegos Intelectuales.- Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el

razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).Claraparedé "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

Juegos Sociales.- Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc., EthelKawin dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Otras clasificaciones del juego.- Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiremos a los juegos en cinco grandes categoría.

Juegos Infantiles.- Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de orodel juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos Recreativos.- Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

Juegos Escolares.- Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.Esta es la edad

del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros , ladrones y celadores. Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

- a) **Juegos de velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- b) **Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- c) **Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos Atlético.- Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

Juegos Deportivos.- Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “Yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juicio puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

En el Perú la clasificación es la que preconiza la Escuela de Educación Física en los años de 1948, cuyo Profesor es el Sr. Emilio Montoya quien ha divulgado entre los profesores de Educación Primaria en los años de 1957 y 1958, la estructura de la Metodología Pedagógica.

Dicha clasificación es la siguiente:

- a. **Juegos Visuales.**-Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.
- b. **Juegos Auditivos.**- Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c. **Juegos Táctiles.**- Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- d. **Juegos del sentido básico.**-El Hno. Gastón María, en su “Metodología General” nos habla del sentido básico al referirse al material.Montessori identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.
- e. **Juego de Agilidad.**-Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- f. **Juegos de Puntería.**-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- g. **Juegos de Equilibrio.**-Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- h. **Juegos Inhibición.**-Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- i. **Juegos activos.**-Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.El

profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

- j. Juegos Individuales.-** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introverso.
- k. Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.
- l. Juegos Libres.-** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- m. Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.
- n. Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refieren a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, y programa realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.
- o. Juegos Deportivos Escolares.-** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegios del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de, extensa dirección del campo y uso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas primarias de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- a. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tienen acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.
- b. **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las

personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

- c. Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

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

- d. Para la formación del carácter.-** Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman decía:

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

que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

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

1. Tenga tacto al tratar a los niños. Ayúdelos, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
5. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
7. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
8. Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
9. Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
10. Recuerde todos los detalles del juego.
11. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
12. No presente juegos de la misma organización y tono en un solo período.
13. También hay que considerar la ocasión y el sitio.
14. No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
15. Cada vez que va enseñar el juego repáselo antes.
16. Mantenga el interés en el juego.
17. Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
18. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.

19. Haga demostraciones según va explicando el juego.
20. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
21. Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así tendrá Ud. mejor armonía y disposición.
22. Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
23. Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

La pedagogía nos ofrece a diario cambios que han venido revolucionando el papel del docente en el aula. Estos cambios suceden debido al momento crucial por el cual pasa la sociedad. Cada día, gracias a la tecnología, son más fáciles las modalidades como se adquieren conceptos y experiencias por parte de los estudiantes.

El mundo globalizado está al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación. El conocimiento se volvió una mercancía, una baratija. (Pero aún mantiene un elevado precio que imposibilita su democratización auténtica). Se le puede encontrar, más que comprar, con relativa facilidad en la tienda de videos, la televisión, la radio, la prensa, la calle, Internet, el teléfono, etc.

Es por eso que quizá nuestros estudiantes de manera involuntaria e inconsciente se les hace, en algunas ocasiones, más tedioso asistir a la escuela. Esta institución debe renovarse. Si no lo hace, desaparecerá. Y aunque se podrían diseñar muchas estrategias para evitar el naufragio de la escuela, la opción por la actividad lúdica es la más conveniente.

El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción

designificados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Educación en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia.

Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla.

Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativas donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta.

Una de ellas es la actividad lúdica. Muy pocas veces se indaga sobre este concepto. Lúdico (a) es un adjetivo relativo al juego, cuyos orígenes evocan la antigua Roma, pues la cultura popular presentaba un ritmo de vida con manifestaciones exageradas en cuanto al ocio, sexo, bebidas, juegos, etc. Es decir no se tomaba nada en serio. En la actualidad existe un paradigma que comienza a ser debatido y analizado: (1) "Para el niño todo o casi todo es juego".

El juego, como animación lúdica es, por definición, animación sociocultural, y en consecuencia, desde el punto de vista de los espacios físicos para su desarrollo ocupa, por derecho propio, un lugar en las instituciones socioculturales, tradicionales o novedosas, como son -entre otras- las casas de cultura, bibliotecas, museos, hemerotecas, videotecas, salas de exposiciones y conciertos, teatros, mediatecas...

¿Qué condicionantes básicas del juego infantil justifican la necesidad de las ludotecas en las circunstancias de la sociedad actual?. Las resumiré en las cinco siguientes:

El tiempo y el espacio¿Cuál es el tiempo que tienen los niños para jugar? ¿Tienen tiempo para jugar dentro de la escuela? ¿Es fuera de la escuela donde juegan? ¿Cuáles son los espacios reservados a los niños para jugar? ¿Es dentro de casa donde juegan? ¿Pueden los niños jugar en las calles? ¿Pueden frecuentar parques, plazas y otros espacios públicos destinados específicamente para el juego?

La modernidad exige que el individuo se incorpore lo más temprano posible, y con la máxima capacidad profesional, al competitivo mercado del trabajo, por lo que los adultos -padres y educadores- se preocupan por "formar" a los niños del modo más rápido y eficaz posible para ello, a través de una escolarización acelerada.

Las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo al niño para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal. En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin.

Las viviendas carecen igualmente de condiciones para dicha actividad, y en las urbanizaciones es más frecuente que se prevean los espacios para los automóviles que para el juego de sus pequeños habitantes.

Los jugadores¿Juega el niño con otros de su misma edad?. ¿Tiene la posibilidad de intercambiar con niños más pequeños o mayores?. ¿Cómo se comporta su relación con compañeros de juego de sexo diferente?. ¿Juega con adultos?. ¿Juega solo?

Los medios lúdicos o juguetes.- ¿Con qué recursos cuenta el niño para jugar? ¿Puede él escoger sus propios juguetes? ¿Son los adultos quienes le imponen los juguetes con que ha de jugar? ¿Qué aprende el niño o la niña al jugar con sus juguetes?

Las acciones físicas y mentales del juego¿Dentro de qué etapa de su desarrollo transcurre el juego del niño?. ¿Está en la etapa de las acciones concretas, fisicomotoras?. ¿Está en la del aprendizaje simbólico, vivencial?. ¿Está en la de socialización mediante el cumplimiento de las reglas del juego?. ¿Cómo asimila el niño las particularidades de cada etapa en su tránsito por cada una de ellas, hacia la siguiente?

La relación medio-fin¿Está concebido el juego como un fin en sí mismo, para brindar placer al niño? ¿Se le emplea para la consecución de un objetivo diferente? ¿Se pretende pedagogizar toda la actividad lúdica del niño? ¿Cuál es el propósito educativo que subyace en la propuesta lúdica en que participa?

El principal objetivo de una ludoteca, como equipamiento de educación por el juego, es brindar a quienes participan en ella actividades para el desarrollo del juego, de forma libre y espontánea. Esta definición encierra dos conceptos importantes:

Brindar alternativas de juego.- Significa que la ludoteca es, ante todo, un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas. En ninguna ludoteca tienen cabida acciones que respondan a estrictos planes y programas, a esquemas evaluativos o a compromisos de tal índole que conviertan la actividad lúdica en un medio, dejando de ser un fin en sí misma.

Desarrollar el juego de forma libre y espontánea.- La ludoteca se concibe como un espacio de re-creación, esto es, de renacimiento de la individualidad, del propio ser, en el afán del desarrollo integral de la persona. Por eso es indispensable que su funcionamiento se caracterice por la libertad y la espontaneidad en las acciones lúdicas que ejecuten quienes participen en ella.

Para lograr los resultados esperados en la gestión ludotecaria es preciso apuntar hacia el cumplimiento de las siguientes **funciones principales de las ludotecas**:

Pedagógica: el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia.

Social: la inserción del individuo en su entorno sociocultural, estimulando los procesos de cooperación, solidaridad y participación.

Cultural comunitaria: el fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia desde un mayor conocimiento de la historia y las tradiciones, que definen la identidad nacional.

Comunicación familiar: la estimulación a los procesos afectivos y de relación intergeneracional dentro de la familia, como célula básica de la sociedad.

Animación recreativa: las alternativas de ocupación del tiempo libre de forma sana y provechosa, para todos los grupos etáreos y de género.

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

Ludotecas laboratorios.- Se trata de centros anexos a otras instituciones vinculadas a la actividad docente o lúdica por diversas razones, que la emplean para la experimentación o la formación de especialistas. Así, pueden surgir en universidades e institutos pedagógicos, empresas productoras de juguetes, entidades de investigaciones psicológicas o sociológicas, entre otras.

La brasileña **Cecilia de Simone** da la siguiente "Receta para hacer una ludoteca":

<i>Cajas, latas y alegría,</i>	<i>No es difícil, ya verás,</i>
<i>Pintura, cola y poesía,</i>	<i>Y pronto organizarás,</i>
<i>Muchos niños por doquier,</i>	<i>Si te lanzas a jugar,</i>
<i>Y tantas ganas de hacer.</i>	<i>"Ludos" en cada lugar.</i>
<i>Bolsas, lápiz y pincel,</i>	<i>Y aunque algunos no lo quieran,</i>
<i>Muchas hojas de papel,</i>	<i>Hay muchos niños que esperan.</i>
<i>Instrumentos... ¡la canción!,</i>	<i>¡Inténtalo, por favor,</i>
<i>Y un niño en el corazón.</i>	<i>Con tu alegría y tu amor!.</i>

Se evidencia que lo más importante para la existencia de una ludoteca -o la prestación de un servicio ludotecario- no es la presencia de un local equipado con vistosos juguetes, sino la capacidad motivacional de sus promotores para dar respuesta a la necesidad vital de las personas respecto al juego en cualesquiera circunstancias, al aire libre, con o sin implementos, incluso sólo con el propio cuerpo como único recurso, en un activo intercambio de sensaciones y experiencias con sus semejantes, principio válido en cualquier lugar, pero sobre todo en las condiciones económico-sociales mencionadas.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Resultados del Registro de Observación Aplicado a los Alumnos mediante la aplicación de juegos.

RASGOS	Alternativas			
	Si		No	
	<i>Fa</i>	<i>Fr</i>	<i>fa</i>	<i>Fr</i>
Compartir	27	32,53	56	67,47
Toma de Decisiones	34	40,96	49	59,04
Confianza en sí mismo	36	43,37	47	56,63
Respeto Mutuo	27	32,53	56	67,47
Cooperación	31	37,35	52	62,65
Expresión de Sentimientos	25	30,12	58	69,88

REFERENCIAS

Fa.....

Fr

De acuerdo a los resultados obtenidos a través del registro de observación aplicado a los niños y niñas del primer año de educación general básica, se determinó lo siguiente entre los estudiantes: la falta de comunicación, de integración, trabajo en equipo evidencian una formación individualista en las y los educandos, para manejar criterios en cuanto a la toma de decisiones, el respeto mutuo y la cooperación. Confrontando estos resultados con la teoría analizada, se puede precisar que tanto las ideas de Piaget y Vigotsky respecto al papel esencial del juego en el desarrollo del niño, donde estos ejecutan los papeles sociales de las

actividades que les rodean, reproduciendo escenas de la vida real y modificándolas de acuerdo con sus necesidades, y al mismo tiempo, según Vigotsky, ir construyendo sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. Determinándose que la actividad lúdica ayudará a tener una formación integral en los niños y niñas.

Resultado del Registro de Observación Aplicado a los Docentes

ACTIVIDADES LÚDICAS	SI		NO	
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>Fr</i>
Rondas	1	33%	2	67%
Juegos Dramatizados (rol) Hogar	1	33%	2	67%
Profesional	1	33%	2	67%
Juegos de Construcciones (Legos)	0	0%	3	100%
Rompecabezas	0	0%	3	100%
Juegos Cooperativos	1	33%	2	67%
Juegos Competitivos	1	33%	3	67%

REFERENCIAS

Fa.....

Fr.....

Cabe señalar que los resultados obtenidos de la aplicación del registro de observación a los docentes evidencia que las actividades como rondas, y el rol profesional y del hogar en los juegos dramatizados, así como también como las actividades de juegos competitivos, representa un bajo nivel de aplicación en los niños y niñas. Además no existe ni la actividad tradicional del rompecabezas que es el más utilizado en otros centros educativos.

De acuerdo con estos resultados se comprueba que las concepciones teóricas de Piaget y Vygotsky demuestran, que el juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos, permitiendo resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, al respecto Vygotsky piensa, que el desenvuelto de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas más expertas, de este modo cuando juegan se realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea, permitiéndole determinar sus relaciones con los demás.

Demostrando que las actividades lúdicas desarrollados por los docentes, son escasas en el proceso de socialización de los niños y niñas en el preescolar.

ANÁLISIS DE ENCUESTA APLICADA A LAS PROFESORAS de la ESCUELA HÉCTOR LARA ZAMBRANO.

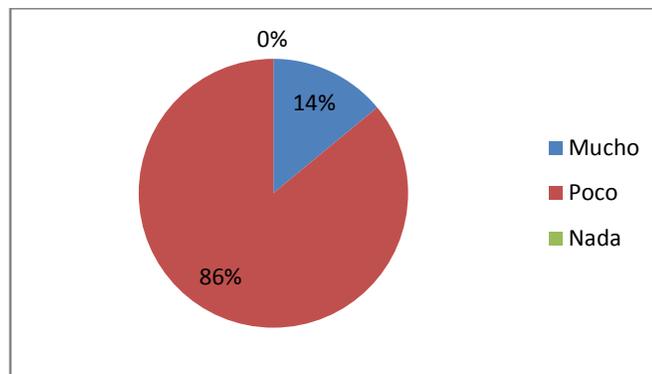
1.- ¿Cuánto conoce usted sobre la metodología lúdica en la enseñanza de la educación inicial?

CUADRO No. 1

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Mucho	3	14%
Poco	19	86%
Nada	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO No. 1



ANÁLISIS.- Se evidencia en los docentes un escaso conocimiento sobre el uso de metodologías lúdicas que podrían ser aplicadas en el proceso académico, para propender en el desarrollo sicomotriz de los educandos, determinándose de esta manera la problemática objeto de estudio.

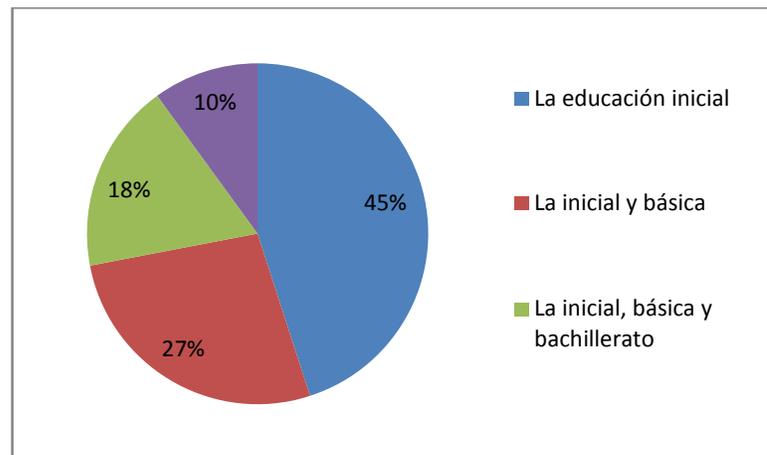
2.- ¿Considera usted que la enseñanza lúdica es más útil para?

CUADRO N°. 2

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
La educación inicial	10	45%
La inicial y básica	6	27%
La inicial, básica y bachillerato	4	18%
La inicial, básica, bachillerato y adultos	2	10%
TOTAL	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO N°.2



ANÁLISIS.- Luego de haber receptado la información, se desprende que el nivel en el cual se debe aplicar con más énfasis la metodología lúdica es el inicial, debido principalmente a que es en esta etapa en donde se debe garantizar un adecuado desarrollo cognoscitivo, psicomotriz, y afectivo, lo cual a su vez asegurará un mejor proceso académico futuro.

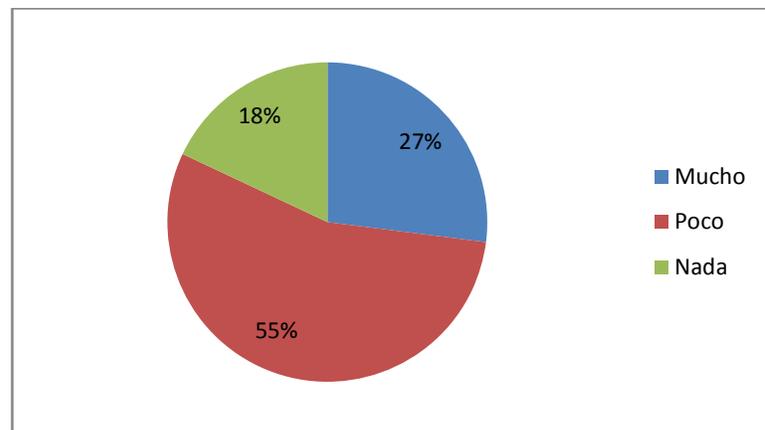
3.- ¿Le preparó la Universidad para trabajar con metodología lúdica?

CUADRO N° 3

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Mucho	6	27%
Poco	12	55%
Nada	4	18%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS.- Se determina que los docentes de la escuela, objeto de investigación, tienen poco conocimiento sobre la aplicación de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a casi nula preparación recibida en su formación profesional, lo cual hace casi imposible lograr un desarrollo educativo óptimo en la educación.

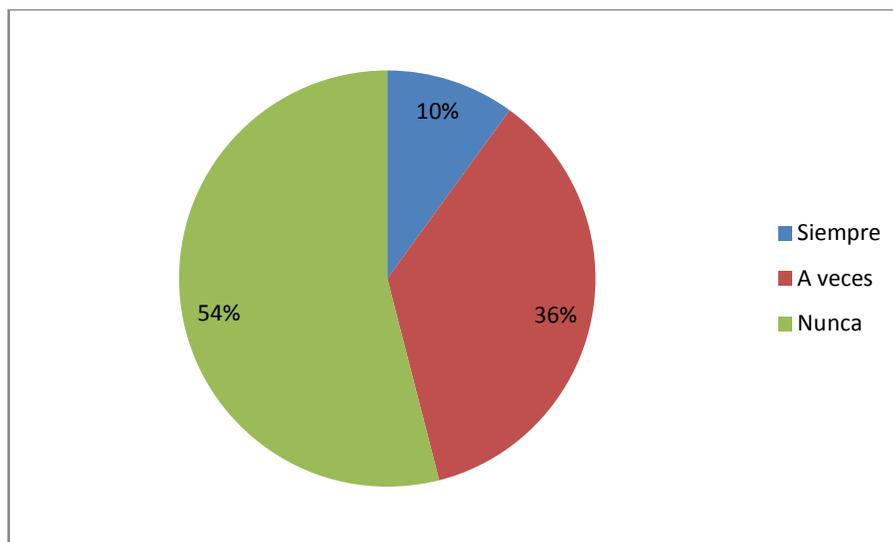
4.- ¿Dentro de su planificación incluye clases donde aplica metodología lúdica?

CUADRO No. 4

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Siempre	2	10%
A veces	8	36%
Nunca	12	54%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora.

GRÁFICO No. 4



ANÁLISIS.- Corroborando la información obtenida en la pregunta anterior; al no tener una formación en metodología lúdica, se hace imposible o casi imposible la aplicación de las herramientas necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

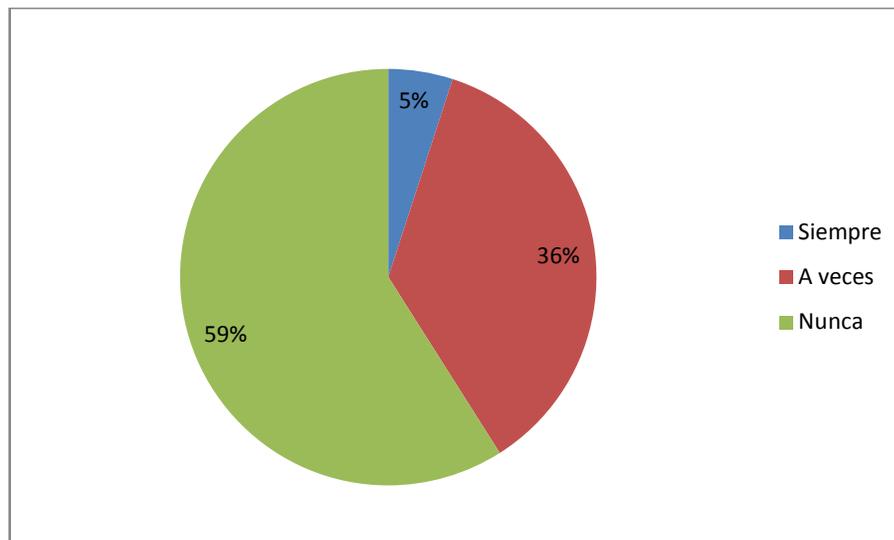
5.- ¿Ha asistido usted a cursos de capacitación sobre metodología lúdica?

CUADRO No. 5

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
Siempre	1	5%
A veces	8	36%
Nunca	13	59%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO No 5



ANÁLISIS.- Existe un alto nivel de despreocupación en los docentes, en prepararse en metodologías lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje, corroborando de esta manera lo analizado en las preguntas anteriores.

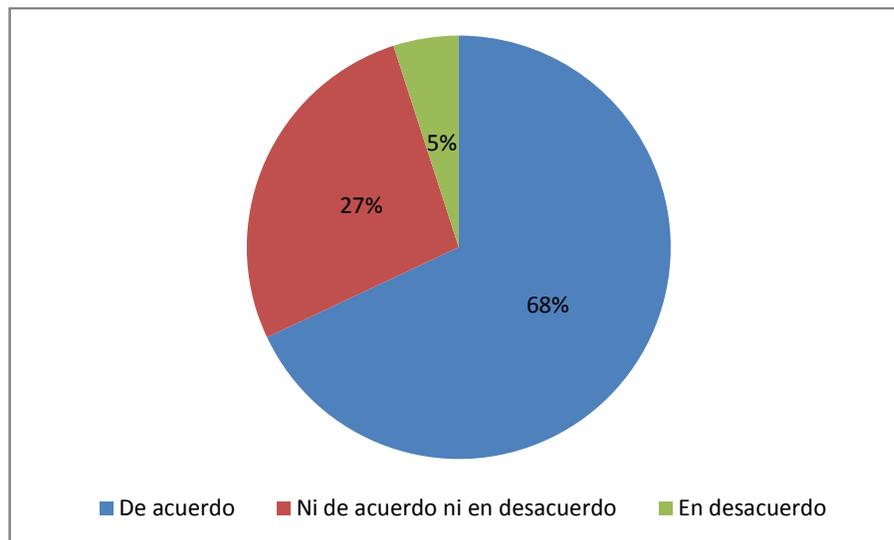
6.- ¿Considera usted que los niños aprenden mejor aplicando metodología lúdica?

CUADRO No. 6

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
De acuerdo	15	68%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	27%
En desacuerdo	1	5%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRAFICO No. 6



ANÁLISIS.- Existe un convencimiento en los docentes que es necesario trabajar con metodología lúdica, para mejorar el proceso de aprendizaje.

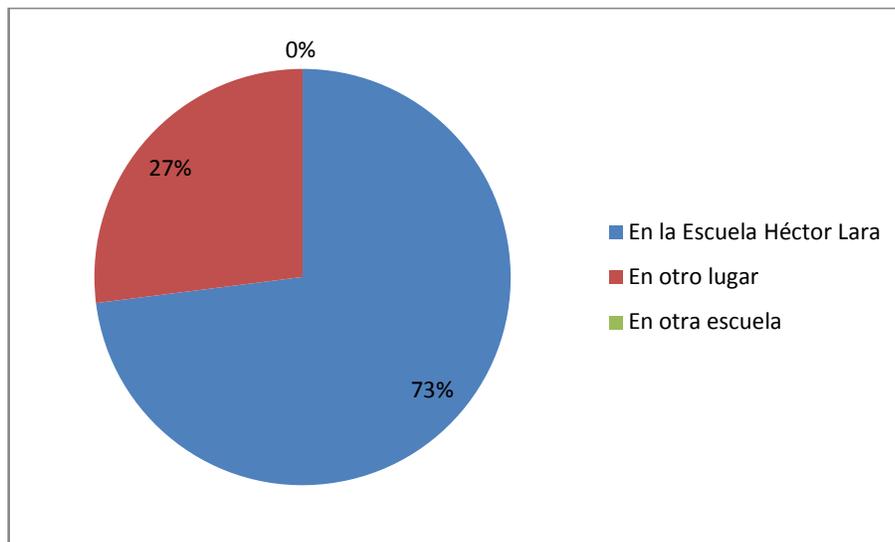
7.- ¿Si le invitaran asistiría usted a un taller sobre metodología lúdica?

CUADRO No. 7

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
SI	16	73%
NO	0	0%
TAL VEZ	6	27%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO No. 7



ANÁLISIS.- Los docentes de la escuela Héctor Lara Zambrano, en su gran mayoría, están interesados en aprender sobre la metodología lúdica, señal de que existe interés por manejar metodologías nuevas que permitan mejorar el proceso académico.

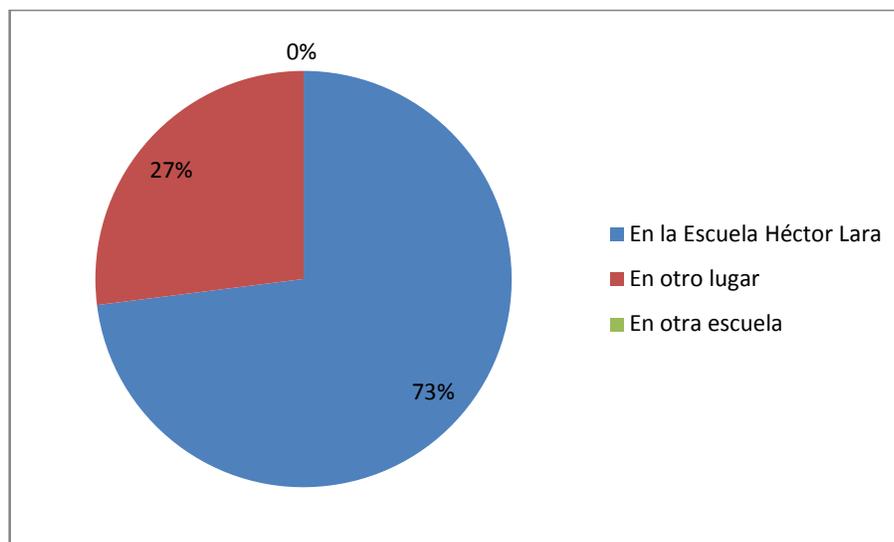
8.- ¿Dónde preferiría que sea el taller?

CUADRO No. 8

Alternativas	<i>fa</i>	<i>fr</i>
En la Escuela Héctor Lara	16	73%
En otro lugar	6	27%
En otra escuela	0	0%
Total	22	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes que laboran en la escuela Octubre 20 del 2010. **Elaboración:** La autora

GRÁFICO No. 8



ANÁLISIS.- La mayoría de los docentes prefieren que el taller de lúdica se realice en su propia institución educativa, esto es la escuela HéctorLara Zambrano. Existe un alto sentido de identidad institucional en los docentes que están dando importancia a su institución lo cual es muy positivo.

CONCLUSIONES:

- 1) La falta de comunicación, de integración, trabajo en equipo evidencian una formación individualista en las niñas y los niños, para manejar criterios en cuanto a la toma de decisiones, el respeto mutuo y la cooperación, por lo que se hizo necesario implementar talleres y actividades que fortalecieron estas deficiencias.
- 2) Las actividades lúdicas desarrolladas por las docentes, son escasas en el proceso de socialización de los niños y niñas en el preescolar, se hizo necesario implementar y desarrollar actividades lúdicas y recreativas.
- 3) Los docentes no tienen una fundamentación científica que les permita dominar y aplicar la metodología lúdica para utilizarla en el aula. Lo que han recibido en la universidad es muy poco para que exista una buena capacitación, por lo que se realizaron talleres de actualización específicos con variadas técnicas.
- 4) Los docentes consideran que la lúdica es necesaria sólo para la educación inicial y es poco necesaria para los otros niveles de educación, por lo que se pudo realizar generalizaciones que demostraron su aplicación práctica inclusive en adultos.
- 5) No existe un convencimiento de que si se aplica la metodología lúdica, los alumnos puedan lograr un mayor aprendizaje. Se realizó una capacitación personal docente para que haga uso de esta herramienta pedagógica.
- 6) Existe predisposición del grupo para asistir a talleres de capacitación sobre lúdica, siendo necesario que la institución educativa inicie las inscripciones para ejecutar el proyecto.
- 7) Se evidencia la importancia de la aplicación de esta metodología para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas, ya que proporciona un complemento a la enseñanza tradicional.

RECOMENDACIONES:

- 1) La directora de la escuela “Héctor Lara Zambrano” debe aplicar el proyecto de capacitación inmediatamente para capacitar al personal sobre la lúdica y su aplicación en el aula.
- 2) Los docentes deberán estar predispuestos a asistir y aprender más sobre la aplicación práctica en el aula de la metodología propuesta.
- 3) Se debe capacitar y concientizar a los docentes sobre la importancia de la aplicación de la metodología lúdica.
- 4) Deben los directivos de la institución, realizar actividades en su propio establecimiento, aprovechando la predisposición de asistir a su propio establecimiento.
- 5) Los docentes de preescolar deben realizar una clasificación del juguete educativo y didáctico.
- 6) Se debe realizar con más frecuencia juegos cooperativos y juegos competitivos

ESTRATEGIA DE SOLUCIÓN

TALLER EXPERIENCIAL UTILIZANDO LA METODOLOGÍA LÚDICA PARA SU APLICACIÓN EN EL AULA

INTRODUCCIÓN

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Los ambientes y actividades lúdicas en los adultos, dentro de lo que se conoce como la metodología del Aprendizaje Experiencial cumplen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante.

JUSTIFICACIÓN

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

La Dinamización a través de los juegos es importante ya que puede orientarse a procesos de aprendizaje, para el desarrollo de habilidades sociales: comunicación, trabajo en equipo, en el contexto de talleres para resolución de conflictos, mejora del clima laboral, en la estructuración y el desarrollo de convenciones empresariales, convenciones globales o de ventas. Los **Talleres Experienciales** o **Talleres Vivenciales** utilizan una metodología plenamente adaptable a la entrega de múltiples programas de formación y entrenamiento, procurando desarrollarlos en el marco de un proceso de aprendizaje.

El inicio del estudio científico de los Grupos está muy estrechamente vinculado con **Kurt Lewin** (1890-1947), creador de la Teoría de Campo y pionero en la Dinámica de Grupos. En la II Guerra Mundial, convenció a los soldados norteamericanos de que cambiaran sus hábitos alimenticios tras varias sesiones de trabajo en grupo.

Así surgieron las dinámicas, comprendidas como reuniones de personas a las que se invita a participar en torno a un tema determinado.

La importancia de los estudios de Kurt Lewin se fundamenta en haber demostrado que el comportamiento individual, no debe entenderse tanto como resultado de su propia voluntad individual, sino más bien como resultado de la relación dinámica que cada individuo mantiene con la situación social más cercana, básicamente, con el grupo y a su vez, que el comportamiento del grupo no se explica por la acción de cada uno de sus componentes, sino por el conjunto de las interacciones que se producen entre los elementos de la situación social en que tienen lugar.

Esta metodología que básicamente es el aprender jugando, aplicado a los dicentes a nivel básico, procurara entonces lograr en ellos el desarrollo de habilidades de manera grupal y no individual en donde cada uno en algún momento es su propio protagonista de su realidad y de esta forma incluirlos en el proceso de aprendizaje de manera más armónica y eficaz.

Con la aplicación de esta propuesta se beneficiaran obviamente docentes, alumnos, padres de familia, porque se conseguirá una interrelación más efectiva en su aprendizaje y se lograra descubrir nuevas formas de hacer que tanto alumnos como profesores aprendan y se involucren en el proceso ambos, ya que el docente pasara de ser controlador a modelador y el alumno en cambio de espectador a participante.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fomentar el uso de metodología lúdica en el proceso de aprendizaje en los docentes de educación general básica de los niños y niñas de cinco años de la escuela Fiscal Héctor Lara Zambrano.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Determinar los beneficios que se conseguirá de la aplicación de esta metodología en los alumnos.
- Involucrar al docente para que se convierta en un modelador de su enseñanza y sea más efectivo el aprendizaje.
- Desarrollar un taller para socializar el proyecto sobre la aplicación de metodología lúdica en el aula.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación"

Albert Einstein

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

DISEÑO DE LA ESTRATEGIA (FOLLETOGUÍA PARA EXPLICAR LA UTILIZACIÓN LÚDICA A LOS MAESTROS) En el Taller de aplicación de metodología lúdica para el aula se hará hincapié en el uso de los siguientes materiales estructurados como:

- ❖ Plantados
- ❖ Encaje plano
- ❖ Rompecabezas
- ❖ Loterías

- ❖ Dominós
- ❖ Tarjetas o tablillas
- ❖ Señora cara

Cada uno de estos materiales puntualizaran lo siguiente: Concepto, la parte de cuerpo que ejercitan, y su modo de empleo.

Tomando en cuenta que la psicomotricidad y afectividad es la base para el lenguaje, comunicación de lo físico, social, emocional e intelectual y para desarrollarla en la escuela, en niños con capacidades diferentes se además lo siguiente, que previo a la utilización de los materiales **se utilizaran además los Organizadores para el Desarrollo Psicomotor**; estas actividades serán realizadas por las 10 maestras de la escuela Fiscal Héctor Lara Zambrano.

**CRONOGRAMA DEL USO DE MATERIALES ESTRUCTURADOS PARA EL DESARROLLO SICOMOTOR Y AFECTIVO
DE LOS DICENTES DE EDUCACIÓN INICIAL Y BÁSICA**

Material Estructurado	Concepto	Ejercitan	Clase	Gradación	Uso
Plantados 	Son bases perforadas y palitos o elementos que se insertan en las perforaciones de la base.	Coordinación motora Discriminación Visual Expresión Creativa	Figurativos , cuando los elementos a plantarse representan objetos reconocibles No figurativos .- los que tienen palitos o clavijas.	Los plantados de hasta 10 perforaciones y elementos no figurativos, serán los más sencillos y los primeros en unirse. Las tablas de hasta 100 perforaciones, con elementos que sobresalen 1 cm; exigen mayor esfuerzo.	Entre estas 2 variables fluctúan las dificultades que debe superar el niño entre el acto prensor de la palma y el uso de la pinza digital.
Encaje Plano	❖ Son siluetas con sin cortes que se extra e insertan en una plancha base.	Reconocimiento de formas y contornos.	Con cortes o sin cortes y simples o complejos si tienen muchos cortes	Los encajes planos van desde los que tienen de una a tres figuras contamos con simples y	A los 5 años el niño llega a manejar con destreza y rapidez toda gama de encajes

	<p>❖ Los cortes solo pueden ser “cortes lógicos” es decir que separen de una estructura partes que conserven sentido en sí.</p>	<p>Discriminación del todo y las partes. Composición y descomposición. Diferenciación visual de superficies. Ejercitación visual táctil y muscular</p>		<p>sin cortes hasta con los de 10 figuras sin cortes, y las una o varias figuras con hasta 16 cortes.</p>	<p>aquí enunciados.</p>
<p>Rompecabezas</p> 	<p>Es un juego para completar figuras o escenas uniendo trozos o partes de la misma. El color o líneas de las figuras guían la</p>	<p>La búsqueda de indicadores o señales o proceso mental de identificación de las partes.</p>	<p>Los más conocidos tienen forma de encajes planos. Hay otro en forma de cubos.</p>	<p>Los cortes empleados en los rompecabezas pueden ser: sinuosos o rectos; horizontales o verticales o dolícuos. Dependiendo de la clase</p>	<p>Un niño de 5 años alcanzara el manejo de un rompecabezas de hasta 20 piezas. Al comienzo se recomienda ofrecerles</p>

	<p>ejecución. Se diferencian de los encajes planos en que los cortes de rompecabezas son antojadizos e ilógicos seccionan o dividen el todo en forma arbitraria.</p>		<p>También como ensartados verticales.</p>	<p>de cortes pero sobre todo de su número, el rompecabezas ofrecerá cada vez mayores desafíos a los niños o niñas.</p>	<p>un modelo, esto hará del uso de este juego u ejercicio de atención, el niño/a lo compara y establece semejanzas y diferencias. Sin modelo el niño además de ejercitar su atención desarrollara la memoria visual y la capacidad de análisis de síntesis.</p>
<p>Loterías</p> 	<p>Consta de : Un tablero con divisiones donde se han realizado dibujo o grafismo. Fichas que contienen elementos iguales o</p>	<p>La observación capacidad discriminativa. El poder de análisis y síntesis.</p>	<p>Loterías de idénticos. Loterías de integración parte todo. Loterías de relación</p>	<p>La utilización de loterías debe ser posterior a la de materiales tridimensionales, plantados, ensartados, cubos e incluso encajes planos.</p>	<p>Los primeros en usarse, serán de integración, en ellas encontramos dos posibilidades Los que integran una parte teniendo el todo</p>

	<p>que establezcan algún tipo de relación o integración con los de la plancha base en que sirve para superponer.</p>			<p>Las loterías de relación se usaran cuando el niño o la niña puedan alcanzar ciertos niveles de percepción conceptualización y análisis, las menos difíciles son: Las que se utilizan las características de los objetos, forma, color tamaño, posteriormente se pueden buscar relaciones más complejas con las de pertenencia, cantidad numero etc.</p> <p>En cuanto al número de casilleros los niños de 5 años pueden utilizar</p>	<p>como modelo. La que promueven la integración y desintegración del todo o viceversa.</p>
--	--	--	--	---	--

				loterías desde 6 casilleros a 10 o más dependiendo del tipo de ejercitación que promuevan.	
<p>Dominós</p>  <p>Dominós de Idénticos</p> 	Es un juego de asociación que se realizara mediante tablitas rectangulares, divididas en dos cuadrados, en cada uno de los cuales hay un dibujo o un color.	<p>Identifican formas y figuras.</p> <p>Identifican parte que componen.</p> <p>Realiza asociaciones de correspondencia lógica</p>	<p>Puede ser figurativo y no figurativo de acuerdo a lo que representan los dibujos.</p> <p>Dependiendo del tipo de asociación que promuevan pueden ser:</p> <p>De idénticos</p> <p>De integración parte todo.</p>	<p>Los dominós son un gran aporte para desarrollar la tención voluntaria del niño/a.</p> <p>Dominós de idénticos</p> <p>Se propone de acuerdo a la selección de imágenes a la siguiente gradación.</p> <p>a) Formas concretas simples.</p> <p>b) Formas concretas semejantes entre sí.</p> <p>c) Formas</p>	<p>Los primeros en usarse serán los idénticos, luego los de integración y posteriormente los de relación, en este orden:</p> <p>Relaciones entre objetos y formas</p> <p>Relaciones entre objetos y colores</p> <p>Asociación y conjuntos pertenencia y casualidad.</p>

<p>Dominós de relación de color</p> 			<p>De relación</p>	<p>geométricas simples.</p> <p>d) Formas asimétricas.</p> <p>Dominós de relación de color:</p> <p>Se podría utilizar en el siguiente orden.</p> <p>Los de colores primarios y secundarios asociados con imágenes fácilmente diferenciados entre sí.</p> <p>Los de colores primarios y secundarios asociados e imágenes y formas semejantes.</p> <p>Los de colores primarios y secundarios en diferentes matices y</p>	
--	--	--	--------------------	--	--

				desprendidos de las formas.	
Tablillas 	<p>Son otra opción de permitir al niño o niña juegos o apareamiento o de ordenación de series y secuencias vienen en número variable (2 a 12)</p>	<p>Nociones de espacios, color tamaño y tiempo u casualidad.</p>	<p>Series de 2 a 12 según el número.</p> <p>Son de cartón o madera según el material.</p>	<p>Proporcionan los mismos que de los dominós.</p>	
Señora cara 	<p>Tabla mural ideal para introducir emociones, sentimientos y expresiones de la cara</p>	<p>Las relaciones intrapersonales e interpersonales.</p>	<p>Existen de todo tipo de materiales como fomix, madera, pañolensia.</p>	<p>Proporcionan control emocional en las diversas circunstancias por las que atraviesa el dicente.</p>	<p>Se recomienda su uso a partir del momento en que el niño o niña se relaciona con otros.</p>

IMPACTO DE LA ESTRATEGIA PROPUESTA

El impacto de la estrategia, se observará en la ejecución del taller experiencia dirigido a docentes en donde se dotaran de todo el conocimiento, uso y gradación de los materiales estructurados para generar cambios positivos de tipo conceptuales, psicomotrices y afectivos en el educando.

Porque además se genera un interaprendizaje entre las maestras y los alumnos de nivel pre- básico y básico, formando en ellos seres humanos seguros, inteligentes y proactivos.

Los padres serán también participes de los cambios significativos de sus hijos, ya que observaran a sus hijos felices y deseosos por aprender algo nuevo cada día. Y los directivos se sentirán comprometidos a seguir capacitando a sus docentes en este tipo de metodología lúdica, y verificando los resultados efectivos y afectivos que el uso de ellos produce en su comunidad educativa.

Gracias a la actividad lúdica los más pequeños pasarán del individualismo inicial a una cooperación lúdica que se rige por unas reglas consensuadas entre ellos, realizando un ensayo de la vida social en la que la comunicación, la participación, diálogo y sometimiento a unas normas se van interiorizando mediante el juego.

De esta manera la propuesta contribuirá en parte muy significativa al mejoramiento de la calidad de la educación en la Escuela “Héctor Lara Zambrano”

ANTES	DESPUÉS
<ul style="list-style-type: none"> - Formación positivista. - Defectible estructuras psicológicas globales. - Deficiente formación de estructuras cognitivas. - Defectibles ambientes socio-afectivos. - Rebeldía socio-afectiva. - Defectible estructuras psicológicas globales. - Formación de candados mentales. - Aburrimiento. - Desinterés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los primeros cambios actitudinales, imperativos en el exilio de la problemática formativo-social van dando paso desde una educación escolástica incipiente y positivista hacia la generación de un pensamiento autónomo, sin embargo, la propuesta (estrategia de cambio) ha trastocado los dinteles problemáticos revelados en la problemática; se observa efectivos espacios socio-afectivos que apoyan al crecimiento intelectual, volitivo y afectivo.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES CUMPLIDAS EN LA ESTRATEGIA DE SOLUCION

PRESUPUESTO

RESULTADOS

Bibliografía:

- BENNO, S. (2007). Administración de la educación en América Latina: el concepto de relevancia cultural. *Revista Argentina de Educación*.
- BERGER, K., & THOMPSON, R. (2004). *Psicología del Desarrollo, Infancia y Adolescencia*. Madrid: Panamericana.
- BRUNER, J. (2004). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR - 2008
- CORDERO, T. (1986). *El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- KAUFMAN, B. (1998). Day by day: Playing and learning. *International Journal*.
- Keyla ALMEIDA, Glenda BÁEZ. (2006). Juegos recreativos para mejorar la coordinación en las clases. Recuperado el 26 de Junio de 2011, de http://www.geocities.com/ludico_pei/la_recreacion.htm
- MARCOS, M. (2003). *La actividad lúdica en la edad preescolar, su influencia en la educación cognitiva*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- MARTÍ, J. (2005). Obtenido de www.buenastarreas.com
- MARTINEZ, T. (2008). *Diferencia entre gestión y administración en el medio educativo*. México: ITESM/UV.
- MARTÍNEZ, T. (2008). *Diferencia entre gestión y administración en el medio educativo*. México: ITESM/UV.
- MICHELET, J. (2001). *El maestro y el juego*. Paris: Adventure Works.
- MINISTERIO_DE_EDUCACION. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica en el Ecuador*.
- MUJINA, V. (1998). *Psicología de la Edad Preescolar*. Madrid: Pablo del Rio.
- PIAGET, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.
- Sanyal BIKAS, Martin MICHAELA. (2007). *Gestión Financiera en la Educación Superior, aspectos críticos y enfoques*. KAPELUZ.
- SMITH, S., & ROBERTS, J. (1999). *Play, games and sports*. Boston: Cultural Psychology.

VIGOTSKY, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
Barcelona: Crítica.

ANEXO 1 Registro de observación a los estudiantes

RASGOS	Alternativas	
	Si	No
Compartir		
Toma de Decisiones		
Confianza en sí mismo		
Respeto Mutuo		
Cooperación		
Expresión de Sentimientos		

ANEXO 2 Registro de observación a docentes

ACTIVIDADES LÚDICAS	SI	NO
Rondas		
Juegos Dramatizados (rol) Hogar		
Profesional		
Juegos de Construcciones (Legos)		
Rompecabezas		
Juegos Cooperativos		
Juegos Competitivos		

ANEXO 3 ENCUESTA APLICADA A LAS PROFESORAS Y PROFESORES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA QUE FUNCIONA EN LA ESCUELA HÉCTOR LARA ZAMBRANO.

1.- ¿Cuánto conoce usted sobre la metodología lúdica en la enseñanza de la educación inicial?

Mucho.....

Poco.....

Nada.....

2.- ¿Considera usted que la enseñanza lúdica es útil más para?

Alternativas.....

La educación inicial.....

La inicial y básica.....

La inicial, básica y bachillerato.....

La inicial, básica, bachillerato y adultos.....

3.- ¿Le preparó la Universidad para trabajar con metodología lúdica?

Mucho.....

Poco.....

Nada.....

4.- ¿Dentro de su planificación incluye clases donde aplica metodología lúdica?

Siempre.....

A veces.....

Nunca.....

5.- ¿Ha asistido usted a cursos de capacitación sobre metodología lúdica?

Siempre

A veces.....

Nunca.....

6.- ¿Considera usted que los niños aprenden mejor aplicando metodología lúdica?

De acuerdo.....

Ni de acuerdo ni en desacuerdo.....

En desacuerdo.....

7.- ¿Si le invitaran asistiría usted a un taller sobre metodología lúdica?

SI.....

NO.....

TAL VEZ.....

8.- ¿Dónde preferiría que sea el taller?

En la Escuela Héctor Lara.....

En otro lugar.....

En otra escuela.....

ANEXO 4FOTOGRAFIAS

UTILIZANDO LEGOS PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD



JUGANDO CON LEGOS





REALIZANDO TALLERES DE ESTRATEGIAS DE CAMBIO









ARTÍCULO CIENTÍFICO

TÍTULO: La gestión educativa a través del desarrollo de metodología lúdica para el mejoramiento de la calidad de la educación de los niños y niñas del primer año de educación general básica, de la escuela fiscal N° 5 “Héctor Lara Zambrano” cantón Milagro, provincia del Guayas; periodo lectivo 2010-2011.

AUTORA: Marjorie Angélica Cárdenas Pérez. marjangelica@yahoo.com

INSTITUCIÓN: Escuela Fiscal N° 5 “Héctor Lara Zambrano”

RESUMEN:

La presente investigación acción participativa: **LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIALEN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.**, se revela como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano al referirse a las necesidades del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La metodología lúdica, por tanto fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El capítulo I, prevé un proceso argumentativo de las diferentes teorías que propiciar un posicionamiento intelectual hacia las perfectibles categorías que

permiten a la investigación intelectual revelar mediante estrategias de cambio una propuesta que vulnerabilice los procesos positivistas que reprimen el desarrollo psico-social.

El capítulo II, define desde la abstracción las condiciones metódicas de la investigación, las técnicas indagativo hipotético-deductivas, el universo: población sujeta de estudio. Así como, las estrategias de cambio, mismas que pretenden apoyar a resolver el problema asociado al exiguo desarrollo psico-social sometido a condiciones empírico-observacional.

El capítulo III, revela conclusiones y recomendaciones como respuesta a la elaboración y aplicación de instrumentos empíricos primarios, imperativo indagativo que a partir de la estadística básico-descriptiva reconoce la inefectiva gestión educativa y las particularidades conductistas y fenomenológicas características propias del iusnaturalismo.

ABSTRACT

This participatory action research: **LA methodology LÚDICA in LA management educational for promote the development PSYCHO-SOCIAL in the boys and girls of the first year of basic GENERAL education, of the school Attorney No. 5 "Hector LARA ZAMBRANO" Canton MILAGRO, GUAYAS province; IN the period LECTIVO 2010-2011**, revealed as a dimension of the development of individuals, as constituent parts of the human being to the refer to the needs of humans, communicate, feel , express themselves and produce in humans a series of entertainment, fun, leisure-oriented emotions, that we carriedn enjoy, laugh, cry and even cry in a true generating source of emotions.

The ludic methodology, therefore promotes psycho-social development, the formation of personalityevidence values, it can be oriented to the acquisition of

knowledge, enclosing a wide range of activities where interact the pleasure, joy, creativity and knowledge.

Chapter I, provides for an argumentative process of the different theories that lead to an intellectual position towards the perfectible categories allowing Trinitate research to reveal a proposal that vulnerabilice positivist processes which repress the psycho-social development through strategies for change.

Chapter II defines from abstraction methodical research conditions, hipotético-deductivas indagativo techniques, the universe: subject study population. As well as, change strategies, same seeking support to solve the problem associated with the meager psycho-social development submitted to empírico-observacional conditions.

Chapter III, reveals findings and recommendations in response to the elaboration and implementation of primary empirical instruments, imperative indagativo that start from the básico-descriptiva statistical recognizes the ineffective educational management and behavioral characteristics and phenomenological characteristics of the upon.

PALABRAS CLAVES:

Gestión educativa, Metodología lúdica, Calidad de la educación, Enseñanza, Aprendizaje, Motivación, Observación, Comunicación, Solidaridad, Disciplina, Amistad, Autovaloración, Responsabilidad, Honestidad.

INTRODUCCIÓN:

En el desarrollo de la metodología lúdica dentro de la gestión educativa, tanto el docente como el estudiante son los actores claves para el éxito de su aplicación, ya que la calidad de la educación es un proceso continuo de crecimiento en el cual existe un eje primordial que es la mediación y el desarrollo de la eficacia de los

procesos, el impacto de las estrategias de aprendizaje y la guía para orientar los procesos necesarios para transformar el desempeño académico de estudiantes y docentes.

Por ello el presente trabajo pretende delimitar las fases del proceso de la gestión educativa a través del desarrollo de metodología lúdica, Por otra parte, damos por sentado que el programa se basa en la identificación y determinación de necesidades de la sociedad, a partir de una observación del entorno de trabajo y educativo de la Escuela Fiscal N° 5 “Héctor Lara Zambrano”, donde se va a desarrollar. A la vez que se considera como finalidad general el mejoramiento de la calidad de la educación para fortalecimiento del proceso de intervención y del logro de resultados.

Se debe indicar que el presente trabajo podrá servir de base preliminar para la realización de otros trabajos que se emprendan en otras unidades académicas en donde la coincidencia del problema a resolver sea la misma o tenga relación con la gestión educativa.

Por tanto en este contexto se justifica trabajar con la metodología lúdica, porque entre otros criterios fortalece y mejora el proceso enseñanza aprendizaje.

Se debe recordar que dentro de las técnicas activas para el aprendizaje la utilización de la metodología lúdica sufre un desconocimiento general a pesar que esta metodología ha sido expuesta por el Ministerio de Educación. Se la confunde con la aplicación de juegos que en muchas ocasiones no generan contenidos. No se delimita con claridad su campo de acción. Su práctica se hace, unas veces ambigua y otras superficiales.

METODOLOGÍA:

El estudio se realizó a 22 profesores, 83 estudiantes y la autoridad del plantel.

La metodología de la recolección de la información consistió en la realización de encuestas y ficha de observación, así como también reunión con los profesores. El análisis de la información se dio durante todo el proceso de cambio, permitiendo analizar el antes y el después del mismo.

Dentro del proceso cabe mencionar ciertas particularidades:

Los cambios fueron ejecutados con el apoyo de la directora y profesores y la investigadora, en este caso como parte de la institución objeto de estudio.

La participación activa de todo el personal docente y de los estudiantes, la concienciación que constituía un trabajo serio y responsable en torno al mejoramiento de la formación integral de los niños y niñas y las garantías obtenidas para la ejecución, fueron valores agregados como resultado de la investigación.

RESULTADOS

Se pudo determinar con un diagnóstico inicial el grado de participación de los niños y niñas en estas actividades, que una vez socializadas con los profesores, se estableció un trabajo de mayor importancia a la utilización de metodología lúdica, como se aprecia en las evidencias hubo un incremento porcentual en el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas; así como también de los docentes, con lo cual se deduce de forma general que, la Gestión Educativa a través del desarrollo de metodología lúdica contribuye notablemente al proceso de mejoramiento de la calidad de la educación, especialmente en la sensibilización, concienciación y motivación responsable para el desarrollo académico de la Escuela Fiscal N° 5 “Héctor Lara Zambrano”.

DISCUSIÓN:

Con los resultados obtenidos se demuestra que es posible mejorar la calidad de la educación, manifestada en la importancia e interés de la metodología lúdica como mecanismo para despertar la motivación e interés de los niños y niñas.

Todas las instituciones educativas deberían formular y ejecutar programas de fortalecimiento de las actividades lúdicas, sin la ejecución de un programa de este tipo, una constante evaluación y el compromiso de los profesores se afecta directamente de manera negativa, el mejoramiento de la calidad de la educación.

Los cambios alcanzarán sus objetivos cuando exista real interés en un proceso continuo y no de evento puntual. No podemos olvidar que la ejecución de cualquier estrategia de acción deberá ser entendida como un proceso, con la participación de todos los actores sociales en su construcción.

CONCLUSIONES:

Con la realización de los cambios relacionados al desarrollo de la metodología lúdica se mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje, hubo mayor participación de los profesores y de los estudiantes.

Se hizo evidente la falta de capacitación en este tipo de actividad, pues no se la consideraba como importante, para lo cual mediante el desarrollo de la investigación se ayudó a socializar actividades conjuntas con los profesores, involucrándose de manera responsable en las programaciones efectuadas.

La importancia de la investigación se manifiesta en la posibilidad de mejorar significativamente el desarrollo de las destrezas y correlativamente el uso de estrategias didácticas que potencien la capacidad intelectual de los estudiantes, que constituye un desafío permanente para el profesorado.

Se espera que el aprendizaje adquirido en el proceso de la aplicación del estudio y los resultados obtenidos contribuyan a una mejor organización de la institución, no solamente en el sitio del estudio sino en todo el país.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- BENNO, S. (2007). Administración de la educación en América Latina: el concepto de relevancia cultural. Revista Argentina de Educación.
- BERGER, K., & THOMPSON, R. (2004). Psicología del Desarrollo, Infancia y Adolescencia. Madrid: Panamericana.
- BRUNER, J. (2004). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR - 2008
- CORDERO, T. (1986). El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- KAUFMAN, B. (1998). Day by day: Playing and learning. International Journal.
- Keyla ALMEIDA, Glenda BÁEZ. (2006). Juegos recreativos para mejorar la coordinación en las clases. Recuperado el 26 de Junio de 2011, de http://www.geocities.com/ludico_pei/la_recreacion.htm
- MARCOS, M. (2003). La actividad lúdica en la edad preescolar, su influencia en la educación cognitiva. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- MARTÍ, J. (2005). Obtenido de www.buenastarreas.com
- MARTINEZ, T. (2008). Diferencia entre gestión y administración en el medio educativo. México: ITESM/UV.
- MARTÍNEZ, T. (2008). Diferencia entre gestión y administración en el medio educativo. México: ITESM/UV.
- MICHELET, J. (2001). El maestro y el juego. Paris: Adventure Works.
- MINISTERIO_DE_EDUCACION. (2010). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica en el Ecuador.
- MUJINA, V. (1998). Psicología de la Edad Preescolar. Madrid: Pablo del Rio.
- PIAGET, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de cultura económica.

Sanyal BIKAS, Martin MICHAELA. (2007). Gestión Financiera en la Educación Superior, aspectos críticos y enfoques. KAPELUZ.

SMITH, S., & ROBERTS, J. (1999). Play, games and sports. Boston: Cultural Psychology.

VIGOTSKY, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

DECLARACIÓN

YO MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ, Autor, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluye han sido consultadas la autora.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

.....
MARJORIE ANGÉLICA CÁRDENAS PÉREZ
AUTORA
C.I. N°0913113817

CERTIFICADO DE INVESTIGACIÓN

Yo, ANITA LÓPEZ CEVALLOS, en mi calidad de Directora del Centro de Educación Básica “Héctor Lara Zambrano” de la ciudad de Milagro, a petición de la parte interesada

CERTIFICO

Que la Lcda. MARJORIE ANGÉLICA CÁDERNAS PÉREZ, estudiante de la maestría en Gerencia Educativa de la Universidad Estatal de Bolívar, llevó el trabajo de investigación para la elaboración de la Tesis de Grado, titulada: LA METODOLOGÍA LÚDICA EN LA GESTIÓN EDUCATIVA PARA PROMOVER EL DESARROLLO PSICO-SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL N°5 “HÉCTOR LARA ZAMBRANO” CANTÓN MILAGRO, PROVINCIA DEL GUAYAS; EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011, obteniendo los siguiente resultados adjuntos.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la estudiante, presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Milagro, 09 de septiembre del 2011.

Lcda. Anita López Cevallos
DIRECTORA

MATRIZ DE EVIDENCIAS INVESTIGATIVAS

	RESULTADOS EX – ANTE	ESTRATEGIAS DE CAMBIO	RESULTADOS EX - POST	IMPACTO
La metodología lúdica. VARIABLE INDEPENDIENTE	Poco uso de herramientas improvisada	Uso de herramientas motivadoras como videos y talleres vivenciales	Mayor control de las actividades planificadas que se emplean en el desarrollo de las planificaciones microcurriculares con el fin de fortalecer la enseñanza y motivación en los niños y niñas. Con los talleres buscamos mejoramiento en la calidad de la enseñanza-aprendizaje.	El impacto en las estrategias propuestas y la ejecución del taller dirigidos a los docentes generando un inter-aprendizaje entre los docentes y estudiantes del nivel pre-básico formando seres humanos seguros inteligentes y proactivos. Siendo los padres partícipes del cambio significativo de sus hijos y a su vez comprometiendo a los directivos en capacitar a sus docentes en metodología lúdicas.
	Desconocimiento de las metodología lúdica	Crear espacios lúdicos en los salones de clase		
	Escasa e inadecuada planificación microcurricular	Planificación de estrategias lúdicas		
Desarrollo psico-social de los niños y niñas del primer año de educación General Básica VARIABLE DEPENDIENTE	Baja eficiencia del desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo	Capacitación en el aprendizaje de la metodología lúdica		
	Talentos humanos no calificados	Actualización pedagógica		
	Poca capacitación en Métodos en actualización de métodos	Una continua capacitación en metodologías interactivas		
Durante la gestión educativa. VARIABLE INTERVINIENTE	Descarta el adelanto de la gestión	Apoyo a la gestión		
	Falta de apoyo institucional	Fortalecimiento institucional profesional		

f.....

Sello

f.....

