UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

NIVEL DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÒN INFANTIL

TÍTULO

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis previa a la obtención del grado en Magíster en Educación Infantil.

AUTORA

Lic. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

DIRECTORA

Lic. Zoila Gladys Merino Armijos. Mg .Sc.

LOJA - ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Lic. Zoila Gladys Merino Armijos Mg .Sc.

Docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

C E R T I F I C A:

Que el presente trabajo de tesis previo a la obtención del Título de Magister en Educación Infantil titulada: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** De la autoría de la Profesional Lic. Viviana del Cisne Riofrío Escobar, cumple con todas las instancias, procesos, cronograma y más normativas de investigación señaladas por la Universidad Nacional de Loja, razón por la cual autorizo a la interesada para que se realice los trámites correspondientes relacionados con la sustentación privada y pública del trabajo en mención.

Loja, Mayo del 2015.

Lic. Zoila Gladys Merino Armijos, Mg.Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Lic. Viviana del Cisne Riofrío Escobar, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos así como a la Directora de Tesis de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autora: Lic. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

Firma:

Cédula: 1104433220

Fecha: 10 de julio de 2015

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar, declaro ser la autora de la tesis titulada: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** Como requisito para optar el grado de Magister en Educación Infantil, por lo que autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, firmo como autora de la tesis, en la ciudad de Loja, 10 de julio del dos mil quince.

Firma:
Autora: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar
Cédula: 1104433220
Dirección Domiciliaria: Ciudadela Julio Ordóñez
Correo: electrónico: vivis.0512@hotmail.com
Teléfono 2547401 / 0999348297

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis. Lic. Zoila Gladys Merino Armijos. Mg. Sc.
Tribunal de grado:
Presidenta: Dra. Ana Lucia Andrade Carrión. Mg. Sc.
Primer Vocal: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.
Segunda vocal: Lic. Sonia Maria del Carmen Castillo Costa. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, el Área de Educación el Arte y la Comunicación, por haberme permitido culminar mis estudios superiores, al Nivel de Postgrado y, a todos los docentes que alimentaron el trayecto de mi vida universitaria.

Mi reconocimiento especial a la Lic. Zoila Gladys Merino Armijos Mg. Sc. Directora de Tesis quien estuvo presente en la asesoría y orientación durante el proceso investigativo. Así como también al Centro de Educación Inicial "Dirigentes del Futuro", a la Sra. Directora Lic. Gina Luzuriaga y a todos los estudiantes quienes me prestaron colaboración necesaria para la realización y culminación de la presente tesis.

La Autora.

DEDICATORIA

Al culminar una meta más de mi carrera profesional; dedico con mucho cariño y aprecio este cumulo de conocimientos…

A mi Dios todo poderoso, a mis padres, hermanas y de manera especial a mi hija que es el pilar fundamental de mi vida, quien ha estado junto a mí brindándome su cariño, comprensión, estima y compartiendo experiencias gratas en el transcurso de mí formación estudiantil, y a todas las personas quienes apoyaron desinteresadamente para el logro de este trabajo, convirtiéndose en uno de mis mayores éxitos en mi vida profesional como docente.

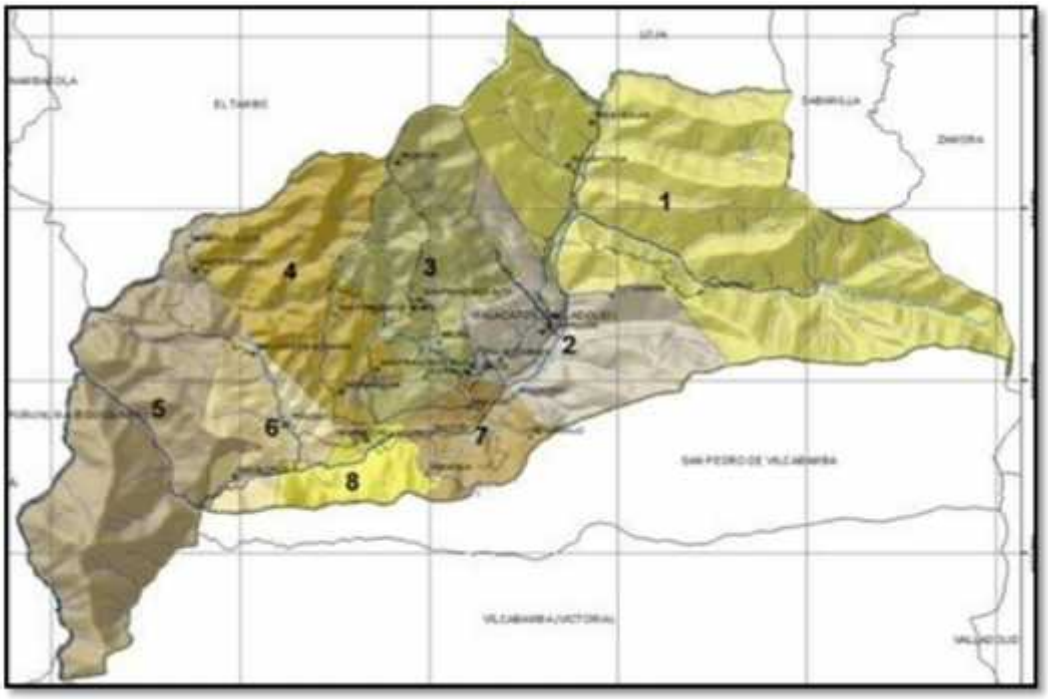
Viviana Del Cisne Riofrío Escobar

MATRÍZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación											
				ÁMBITO GEOGRÁFICO							
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTORAS/NOMBRE DEL DOCUMENTO**	**FUENTE**	**FECHA AÑO**	**NACIONAL**	**REGIONAL**	**PROVINCIA**	**CANTÓN**	**PARROQUIA**	**BARRIO COMUNIDAD**	**OTRAS DESAGREGACIONES**	**OTRAS OBSERVACIONES**
TESIS	Lic. Viviana del Cisne Riofrío Escobar Los juegos didácticos utilizados por los docentes y el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del centro de educación inicial dirigentes del futuro de la parroquia malacatos, período lectivo 2013-2014. Lineamientos alternativos.	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	MALACATOS	MALACATOS	CD	Magister en Educación Infantil.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

MAPA GEOGRÁFICO DE LA PARROQUIA MALACATOS



CROQUIS DE LA UBICACIÒN DEL CENTRO DE EDUCACIÒN INFANTIL DIRIGENTES DEL FUTURO

ESQUEMA DE TESIS

i. Portada
ii. Certificación
iii. Autoría
iv. Carta de autorización
v. Agradecimiento
vi. Dedicatoria
vii. Matriz de ámbito geográfico
viii. Mapa geográfico y croquis
ix. Esquema de tesis

a. Título
b. Resumen (castellano e inglés)
c. Introducción
d. Revisión de literatura
e. Materiales y métodos
f. Resultados
g. Discusión
h. Conclusiones
i. Recomendaciones
   - ✓ Lineamientos Alternativos
j. Bibliografía
k. Anexos
   - ✓ Proyecto

a. TÍTULO

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. RESUMEN

La presente investigación hace referencia a **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.** Para elaborar la presente investigación se formuló como Objetivo General: Determinar la utilización de los juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos en el período 2013-2014. La investigación está basada en un diseño no experimental, por lo tanto siguió el camino lógico que, permitió problematizar la realidad, para describir la información, verificar y comprobar los objetivos y establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones. Los métodos utilizados fueron el científico, el inductivo, el bibliográfico, el analítico y el estadístico, dentro de las técnicas empleadas fueron la encuesta para las docentes y la guía de observación para las niñas y niños. Se trabajó con una población de 60 niñas/os y 3 maestras. Después de obtener los resultados con la aplicación de los instrumentos mencionados, se llegó a concluir que: Las 3 maestras que representan el 100% consideran que a veces utilizan y aplican diferentes clases de juegos didácticos, y que consideran que estos son importantes durante el proceso de aprendizaje, y que al no utilizarlos en educación, no permite el logro de mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos. De la guía de observación aplicada a las niñas y niños en un mínimo porcentaje del 60% presentaron dificultades al momento del aprendizaje escolar en las diferentes áreas, y en algunas clases demostraron poco interés al momento de realizar las actividades indicadas por las maestras, las mismas que en forma limitada aplicaron de diferentes clases de juegos didácticos como motivación escolar. Por ello se recomienda que: Las maestras del Centro Educativo planifiquen, ejecuten y organicen talleres prácticos de juegos didácticos dirigidos a los niños, aplicando diferentes técnicas y métodos en las actividades de acuerdo a las características de cada juego, y además deben utilizar todo lo necesario en lo relacionado al material didáctico, para la ejecución de las actividades, ya sea dentro del salón de clases o al aire libre para favorecer el proceso de aprendizaje. Además las maestras deben tener especial atención con los niños y niñas, que tienen problemas de aprendizaje, y seguir incentivándolos con la ejecución de los lineamientos alternativos con diferentes clases de juegos que se ha permitido elaborar y proponer.

SUMMARY

The present investigation pertains to the teaching GAMES USED BY THE TEACHERS AND THE LEARNING OF THE GIRLS AND CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OF AGE OF THE CENTER FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEADERS OF THE FUTURE OF THE PARISH MALACATOS, ACADEMIC PERIOD 2013-2014. ALTERNATIVE GUIDELINES. To develop the present investigation was made as a General Objective: To determine the use of educational games for the development of the children's learning and girls from 3 to 4 years of age the center of Initial Education leaders of the future of the Parish Malacatos in the period 2013-2014. The research is based on a non-experimental design, therefore followed the logical route that allowed problematize the reality, to describe the information, verify the objectives and establish the respective conclusions and recommendations. The methods used were the scientist, the inductive, the bibliography, the analytical and statistical, within the techniques employed were the survey to the teachers and the observation guide for girls and children. Working with a population of 60 children and 3 teachers. After obtaining the results with the implementation of the above-mentioned instruments, he came to the conclusion that: The 3 teachers that represent the 100% consider that sometimes use and apply different kinds of educational games, and that they consider that these are important during the learning process, and that to not use them in education, does not allow the achievement of better results in the teaching-learning process of boys and girls from 3 to 4 years of the Center for Early Education leaders of the future of the Parish Malacatos. From the observation guide applied to girls and boys in a minimum percentage of 60% presented difficulties at the time of school learning in different areas, and in some classes showed little interest at the time of carrying out the activities listed by the teachers, the same as in a limited way were applied on different kinds of games as teaching school motivation. It is therefore recommended that: The teachers of the school plan, implement and organize workshops of didactic games aimed at children, by applying different techniques and methods in activities according to the characteristics of each game, and in addition must use everything you need in the related teaching material, for the implementation of the activities, either within the classroom or in the open air to encourage the learning process. In addition the teachers must take special care with the boys and girls, who have learning problems, and encouraging them to continue with the implementation of the alternative guidelines with different kinds of games that i has enabled it to develop and propose.

c. INTRODUCCIÓN

Los principales problemas que atraviesa el sistema educativo en nuestro país en lo relacionado al proceso de aprendizaje, es muy complejo y tiene diversos factores que influyen, desde el punto de vista de los alumnos y de las maestras/os. De allí que en el presente trabajo investigativo, se abordará el tema sobre **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.**

Se hace constar información relevante, referente a los juegos didácticos que deben ser utilizados y aplicados por las maestras, y a medida que se desarrolla el estudio encontraremos conceptos de las dos categorías en lo relacionado a los juegos didácticos y al aprendizaje.

El Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro, está ubicada en la parroquia Malacatos del Cantón Loja, se creó mediante acuerdo Ministerial y en la actualidad se encuentra debidamente organizada y en funcionamiento, abarcando un número considerable de estudiantes, los mismos que son preparados y capacitados de acuerdo a la misión y visión que se ha planteado la institución.

Consciente con la realidad institucional y comprometida con el mejoramiento de la calidad de la educación, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Verificar la utilización de los juegos didácticos, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación inicial Dirigentes del Futuro; describir las clases de

juegos que utilizan los docentes, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos; diseñar lineamientos alternativos para el logro de una mejor calidad del aprendizaje de los alumnos de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, período lectivo 2013-2014

La metodología utilizada consta de: El método científico, quien fue de gran ayuda para identificar el problema, plantear objetivos llegando así a elaborar las conclusiones, y recomendaciones; y a la vez para ofrecer lineamientos alternativos pertinentes que ayuden a superar la problemática existente; método inductivo, el mismo que sirvió para el proceso de la información empírica, así como para el análisis del problema; el método deductivo, que me ayudó a confrontar los referentes teóricos con las particularidades de la institución; método bibliográfico, que sirvió para la recolección y adaptación de la bibliografía, textos y autores en relación a las variables propuestas; el método analítico, que me ayudó al análisis de los datos recogidos de las respuestas dadas por las docentes, y los niños y niñas de la institución investigada; y método estadístico, que me ayudo a procesar la información correctamente así como el análisis e interpretación de los resultados; las técnicas empleadas fueron la encuesta con la que se diseñó y validó con preguntas dirigidas a las docentes del Centro Educativo y la guía de observación aplicada a las niñas y niños para determinar cómo incide los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La población existente en este centro educativo es de 60 niñas/os y 3 docentes titulares, de cuya población permitió vislumbrar algunas falencias y se aplicó los instrumentos anteriormente mencionados como la encuesta para las maestras y la guía de observación

a los niños/as, las mismas que permitieron obtener los siguientes resultados: de acuerdo al primer objetivo específico: Se determinó que las 3 maestras que representan el 100%, que a veces utilizan y aplican los juegos didácticos en el aprendizaje, a pesar de estar conscientes de que estos son importantes y que aportan positivamente en el proceso aprendizaje de las niñas y niños, que se encuentran en una etapa fundamental donde se sientan las bases para desarrollar una serie de actividades mediante la ejecución de juegos didácticos, que también sirven para fortalecer la educación de sus alumnos. Pero lamentablemente estos son aplicados en un porcentaje mínimo del 60%, por lo tanto esto causa dificultades a la hora del aprendizaje escolar ya que los alumnos demuestran poco interés al momento de realizar las actividades.

De acuerdo al segundo objetivo específico: Las docentes utilizan pocas clases de juegos, lo que no permite una contribución más efectiva, en el proceso de aprendizaje, ya que los niños demuestran poco interés por las clases y no captan con facilidad los contenidos enseñados por su docente. Por lo tanto se llegó a las siguientes conclusiones: De que por la aplicación de la guía de observación, a los niños y niñas en un porcentaje mínimo del 32% presentan dificultades a la hora de aprender, y demuestran poco interés al momento de realizar las actividades indicadas por las maestras, y se constató que las clases de juegos que utilizan las docentes se limita a una escases de: juegos al aire libre, juegos recreativos y juegos deportivos, que los realizan sin ninguna planificación, concluyendo de que poco o casi nada se utiliza los juegos didácticos o se los aplica para el aprendizaje escolar dentro o fuera del aula.

Con los resultados obtenidos, en la presente investigación, se puede recomendar que: Organizar talleres y planificar las actividades académicas en donde utilicen los juegos didácticos para el aprendizaje de los niños y niñas aplicando las diferentes estrategias para cada juego según la edades de los niños, teniendo en cuenta que las actividades debe ser de acuerdo a sus habilidades, destrezas y contar con todo lo necesario para ese momento ya sea dentro del salón de clases o al aire libre para favorecer el proceso de aprendizaje.

A las maestras del Centro de Educación Inicial que al momento de enseñar los diferentes juegos didácticos las maestras busquen los recursos más favorables que ayuden al niño en su proceso de aprendizaje escolar, fomentando el dinamismo e integración en los alumnos con el fin de ayudarles a desarrollar su inteligencia, curiosidad y enriquezcan sus conocimientos para que luego sean empleadas en la vida cotidiana.

A las maestras que apliquen los lineamientos alternativos que me he permitido elaborar y proponer, para fortalecer el aprendizaje escolar de los niño y niñas de 3 a 4 años de edad.

Este trabajo se encuentra fundamentado teóricamente por dos categorías: La primera trata sobre los juegos didácticos, en el cual constan conceptos, tipos e importancia; en el segundo está relacionado al aprendizaje, definición, proceso, tipos y factores; y la estructura general del informe contiene los siguientes elementos: Título, convenientemente delimitado en espacio y tiempo; resumen en español e inglés que contiene un esbozo sucinto del contenido y propósito de trabajo; introducción que hace relación a una exposición breve de la problemática investigada; revisión de literatura que integra el marco teórico referencial del tema, referentes que han sido obtenidos de fuentes bibliográficas especializadas como de la información existente en la Web, lo cual ubica

el contexto orientador de todo el proceso en la investigación realizada; materiales y métodos utilizados en la investigación; resultados de la investigación de campo debidamente presentados en tablas de porcentajes y gráficos estadísticos con la finalidad de posibilitar un mejor análisis comparativo de los mismos; la discusión de resultados en base a la sistematización e interpretación de las respuestas obtenidas en las encuestas aplicadas a los miembros de la comunidad educativa; las conclusiones obtenidas luego del trabajo investigativo; las recomendaciones que se hacen a la comunidad Educativa, como también la elaboración de los lineamientos alternativos con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CONCEPTOS DE JUEGO Y LOS JUEGOS DIDÀCTICOS

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

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

TORRES, Torres (2007 P.23) dice **:** El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir idas, conocimientos, inquietudes .todos ellos –los valores-facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa**”**.

Es importante señalar que el juego es uno de los métodos más beneficioso para la persona, el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace le ayudara a desarrollar de mejor manera su imaginación, creatividad, lenguaje a fomentar valores entre otras y de esa manera el niño o niña aprenderá a desenvolverse con facilidad ante la sociedad.

HERNÁNDEZ (2002), señala: El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Cabe recalcar que el juego es algo innato de cada persona, es libre y voluntario, ayudando en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y la integración con otras personas.

ORIGEN DEL JUEGO

PRIETO Bascón (2010) P. 2) Manifiesta: La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evoluciono en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales).

Se considera que el juego proviene desde tiempos muy remotos, y que poco a poco ha ido evolucionando pero que a la vez los juegos llamados como tradicionales se han ido perdiendo con el pasar de los años; y es ahora donde debemos ir rescatándolos y que no se queden en el olvido.

K, GONZÁLEZ (2007 P.28) Expresa**:** El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa.

Es mediante él que el niño desarrolla sus sistemas cognitivas, emocional y psicológico. El juego en el niño es: El lenguaje principal de los niños, ayuda a expresar su mundo interior, sus deseos, fantasías, temores y conflictos; refleja la percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea, estimula todos los sentidos, enriquece creatividad y la imaginación, facilita el desarrollo de las habilidades físicas, facilita las destrezas sociales, facilita la inteligencia racional y la emociona.

Los niños que juegan son niños felices porque es el juego mismo que les ayuda a ser libres y demostrar su interés por las cosas y saberlas expresar hacia los demás, ya sea través de actos y decisiones que se tomen al realizar algunas actividades.

EL JUEGO EN LA CULTURA Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

HERVAS Anguita (2008 P.3) expresa**:** La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños que el juego es importante para el desarrollo del infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, P.K. ESMITH (1983) señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Es verdad que existe mucha diferencia el juego que hacen los adultos con los de los niños, porque el niño sabe disfrutar del momento y aprende a relacionarse con los que le rodean, a tener valores, buen lenguaje y a madurar su motricidad.

MARTÍNEZ Urbano (2011 pp. 2, 3) dice**:** El juego favorece el desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. Al niño no se le puede negar el juego porque este contribuye a una educación primaria necesaria. Apartar al niño del juego de la educación significa privarla de un instrumento muy eficaz en manos de los educadores para conseguir los objetivos de aprendizaje y desarrollo del niño, pues con la acción y la experimentación se expresan y descubren las propiedades de los objetos, las relaciones existentes entre estos objetos.

Los niños y niñas no deben ser prohibidos de esta actividad tan significativa, ni tampoco imponerles en realizar juegos que no sean de su agrado más bien saber integrarnos y ponernos en el lugar del niño, ya que estas actividades también ayudan en el desarrollo de la personalidad

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL

BENITEZ Murillo (2009 P.3) El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego de adquiere roles que el niño asume de forma particular.

- ✓ A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- ✓ Muestra la ruta a la vida interior de los niños /as, ya que se expresan sus deseos, sus fantasías temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- ✓ A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismo, de otras personas y del mundo que los rodea.
- ✓ Lideran con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- ✓ Estimulan los sentidos, y enriquecen la creatividad y la imaginación.

Todas estas características expuestas son el resultado que puede ofrecernos el juego, los niños son los principales autores de demostrar lo importante que es el juego y los beneficios que podemos obtener del juego.

BENEFICIOS DEL JUEGO

ALONSO (1985), refiere "La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende"

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Además el juego en la vida del niño preescolar se considera como la herramienta en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

FERNÁNDEZ (2010) Manifiesta: A través del juego se puede obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos al contribuir a un estado físico y emocional saludable, cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y luego aunque cansados, nos sentiremos renovados.

El juego en el niño, es un medio a través del cual representa varios roles que luego podrá interpretar en la vida real, se relaciona con los demás, ejercita la habilidad viso espacial, al mismo tiempo, pone y recibe limites, todo esto contribuye a su adaptación al medio social.

Dentro de los beneficios del juego, está el desarrollo del aprendizaje, y además de esto, como se mencionó antes, contribuye a aliviar el estrés del día a día, por el exceso de trabajo y las necesidades diarias; ayuda a activar nuestro cuerpo y nuestra mente, sobre todo ayuda a la comunicación comunicar por medio del lenguaje**”**.

Este autor nos hace darnos cuenta que el saber jugar nos ayuda a olvidarnos de muchas cosas e incluso ay adultos que recuerdan su infancia y juegan con sus hijos volviéndose un niño pequeño; muchos nos damos cuenta que el juego nos hace sentir aliviados, tranquilos y libre de preocupaciones.

CONDICIONES PARA QUE EL JUEGO SEA EDUCATIVO

- Potenciar la creatividad
- Permitir el desarrollo integral del niño
- No poner énfasis en la competitividad
- Fomentar el hábito el trabajo colaborativo
- Debe ser motivador y despertar el interés en el niño
- Buscar un correcto equilibrio entre la actividad automotriz y el descanso.

PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

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

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

- **El entretenimiento.** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

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

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

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL JUEGO

POGGILY (1997) refiere "las estrategias hacen referencia a operaciones o actividades mentales que facilitan y desarrollan diversos procesos de aprendizaje escolar. A través de las estrategias se pueden procesar, organizar, retener y recuperar el material informativo que se requiere aprender."

Las docentes de nivel inicial son las protagonistas de aplicar estrategias dispensables para el desarrollo evolutivo del alumno, y uno de estos es el juego, porque es una técnica que el niño demuestra sus curiosidades e intereses por aprender.

RESTREPO, Guizao y Berrío (2008 P. 19) "Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos". Al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción .Una acción donde se involucra un marco de ideas, de valores y objetivos .Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, además una experiencia de cooperación y compañerismo a través del compartir**"**

Debemos tener claro que el saber proponernos un objetivo debemos hacer lo posible por alcanzarlo en este caso si queremos que los niños desde un inicio se integren con facilidad al centro educativo y compartir con sus compañeros y la docente, debemos partir desde el juego para que así vaya tomando interés por aprender y relacionarse con los demás.

NISBET Schuckermith (1987) dice: "Las estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se elige coordinar y aplicar las habilidades .Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender"

Cabe recalcar que para poder aplicar estrategias con los niños debemos tomar conciencia sobre la edad cronológica que presenta el niño y poder aplicar técnicas acordes a su edad, además ver que las técnicas que se apliquen traigan consigo aprendizajes significativos y valorativos.

PULE Galo, Tadeo Chala, Nilson Loemar (2011 P. 5) dice: Las estrategias metodológicas constituye la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente por el docente. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de enseñanza y aprendizaje, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de las destrezas, la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente. La naturaleza de las estrategias se puede identificar con un cierto plan de acciones que facilita el aprendizaje del estudiante y tiene, un carácter intencional y propositivo.

Las ventajas que presenta una planificación para poder aplicar los objetivos propuestos, es el saber buscar los métodos más esenciales para poder llegar al niño y que traigan consigo aprendizajes significativos en el educando.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

RAZONES POR LAS QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS JUEGAN

Existen muchas las razones el porqué de los niños y niñas juegan, en donde se describirá algunas de las características:

- ✓ Los niños y niñas juegan porque es su manera de existir en el mundo, los niños juegan por naturaleza, disfrutan jugando y con esto siempre aprenden algo nuevo lo cual los estimula y los empuja a un desafío.

- ✓ A los niños les encanta jugar porque nadie le dice qué hacer ni cómo hacer; con los juegos, los niños maduran, aprenden y conocen el mundo.

- ✓ Mediante el juego los niños exteriorizan sus sentimientos, ya sean de alegría, tristeza, sus miedos y angustias, esto ayuda a expresarse en el medio que lo rodea y poder sentir que es importante y necesario para su grupo, el juego lo hace activo y el niño que no juegue está demostrando que algo le sucede y si no lo hace constantemente, es necesario un análisis más profundo para ver qué sucede con el niño.

- ✓ Los niños juegan por curiosidad Los niños, mediante los juegos, aprenden y descubren, se sorprenden de la realidad y asombran a los adultos. A los niños les encanta explorar cosas nuevas, les fascina la sorpresa y elaboran actividades a su voluntad.

- ✓ Los niños y niñas eligen actividades simples hasta dominarlas, otras veces divagan con tareas imposibles y otras veces descubren el mundo. Los adultos debemos proporcionar los materiales y los espacios más adecuados y los niños deben seleccionar los juegos apropiados en los que se puede producir aprendizaje.

- ✓ Los niños juegan para controlar el mundo. Los niños, por lo general, son frágiles y desean ser fuertes, son pequeños y quieren ser grandes, saben poco y quieren aprender más. Por medio del juego, los niños y niñas pueden crear un mundo diferente, sin violencia, escalar montañas, cruzar mares, volar.

- ✓ Los niños juegan para tener control de su mundo, al mismo tiempo que adquieren autocontrol y autoestima. Con el juego, lo niños adquieren nuevos conocimientos a su manera y a su ritmo; esto reduce la tensión y la ansiedad que generalmente limita y dificulta el aprendizaje.

- ✓ Los niños juegan por diversión Los niños de 3-4 años todavía no establecen diferencias en juego, trabajo y aprendizaje, aunque empiezan a tener conciencia, si por ellos fuera todo el día pasarían jugando por la energía inagotable que tienen y por más que ellos no se den cuenta que cada actividad en el juego es un proceso de aprendizaje, se divierten de cada situación que propician en el juego.

TIPOS DE JUEGOS

Existen diversos tipos clasificaciones de los tipos de juegos que los niños realizan libremente entre ellos tenemos:

a) **Juegos Motores.** Está asociada al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y la las sensaciones que este pueda generar en el niño. Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como saltar en un pie, jalar la soga, lanzar la pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentra en una etapa en la cual buscan ejercitar y buscar dominio en su cuerpo. Además cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

b) **Juego Sociales.** Se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño.

Los juegos sociales ayudan al niño aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia y soltura. Además, acerca a quienes pues los vincula de manera especial.

c) **Juego Cognitivo.** Pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo empieza cuando él bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular.

Más adelante el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin, por ejemplo, si tiene tres cubos intenta formar una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros son ejemplos de juegos cognitivos.

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).

CLASES DE JUEGOS

a) **Juegos funcionales** Son los primeros que aparecen en el niño antes de hablar y andar porque sirven para desarrollar las funciones latentes, se desarrolla en la primera infancia en el seno de la familia donde lo realiza.

En el niño de pocos meses se observa juegos como: golpea la cuna con el pie, repite gorjeos largamente, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia golpea la cabeza, toma los objetos los deja caer. Por medio de esos juegos el niño va conociendo y experimentado con los objetos lo que le ayuda a tomar conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea.

b) **Juego configurativo.** En este grupo caben los juegos de modelado, el garabateo y hasta modalidades de juegos lingüísticos, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina barro construcciones con bloques garabateos y va haciendo experiencias que le proporciona nuevas formas y temas de acción.

c) **Juego de entrega**. Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material: la pelota, pompas de jabón las aguas de arena estos juegos son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensomotores.

d) **Juegos simbólicos**. Dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos, representativos de personaje es importante que el niño pueda contar con juguetes que favorezcan su desarrollo y tiempo para jugar

e) **Juego de reglas** Este juego es más propio del adulto y de los niños mayores. Sin embargo en la niña y niño de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas.

Entre algunos juegos tenemos: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas.

NUEVA PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

En esta última clasificación, la cual está compartida por otros autores (Gutiérrez Delgado, 1989), los juegos se agrupan en función de las características de la educación psicomotriz, en donde se busca un juego apropiado para cada una de estas características. La clasificación es la siguiente:

- **Juegos de coordinación psicomotriz**. Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección. A los 5-6 años domina el equilibrio estático e involucra la carrera en el juego, siendo al final de esta etapa, aproximadamente a los 9 años, cuando puede relajar voluntariamente un grupo muscular. Los juegos que lo componen son:

- **Juegos de motricidad gruesa.** Coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.

- **Juegos de motricidad fina.** Coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.

- **Juegos donde intervienen otros aspectos motores.** Fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo entre otros.

- **Juegos de estructuración perceptiva.**

- **Juegos que potencien el esquema corporal**. Conocimiento de las partes del cuerpo. Para Ajuriaguerra (1978), hay tres niveles: nivel del cuerpo vivenciado (hasta los 3 años), nivel de la discriminación perceptiva (de los 3 a 7 años) y nivel de la representación mental y de conocimiento del propio cuerpo (de 7 a 12 años).

- **Juegos de lateralidad.** Respecto a la lateralidad deberemos respetar que hasta los cinco años el niño y la niña utilizan las dos partes de un modo poco diferenciado. En este sentido, los planteamientos lúdicos tendrán un carácter global y enriquecedor a nivel segmentario. Entre los 5 y 7 años, que es cuando se produce una afirmación definitiva de la lateralidad, seguiremos potenciando el descubrimiento segmentario y, por último, a partir de los 7 años, cuando se produce una independencia de la derecha respecto de la izquierda, será cuando el trabajo analítico y de disociación segmentaria cobrará más relevancia.

- **Juegos de estructuración espacio-temporal.** Es en esta etapa, cuando el niño y la niña empieza a reconocer y reproducir formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda, y enriqueciendo sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). Con todos estos recursos el niño y la niña podrá escoger otras referencias además del cuerpo y podrá situarse en otras perspectivas. Según Piaget (1959) podrá organizar su espacio, respetando proporciones y dimensiones. La orientación temporal es indisociable de la orientación espacial. Las relaciones entre espacio, tiempo y velocidad, aparecen al final de esta etapa.

- **Juegos de percepción espacio-visual.** Percepción visual: partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto-cerrado, etc.

- **Juegos de percepción rítmico-temporal.** Percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal.

- **Juegos de percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.**

- **Juegos de organización perceptiva**.

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.

a) **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 oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

b) **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:

- Corporales.
- Mentales.

c) **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 el lobito.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

- ✓ **Juegos de Velocidad**.- En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- ✓ **Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

- ✓ **Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo 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.

d) **Juegos Atléticos.** 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.

e) **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 resistencia por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

Este autor hace referencia sobre la libertad que debe existir en la ejecución de los juegos deportivos, en donde se destaca que el alumno es el único que debe elegir lo que desea jugar y como divertirse.

f) **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.

g) **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.

h) **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.

i) **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.

j) **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).

k) **Juegos de Puntería**.-Son todos los que se practican con el tiro al blanco.

l) **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.

m) **Juegos Inhibición**. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.

n) **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

o) **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 introvertido.

p) **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.

q) **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.

r) **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 asunto o temas.

s) **Juegos Organizados.** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y 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.

t) **Juegos Deportivos Escolares**. Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso 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.

u) **El juego dramático**. Generalmente los niños adoptan el papel de mayores teniendo como principal modelo sus padres, estos juegos le ayudan a comprender aspectos difíciles y menos frecuentes de su entorno.

v) **El juego repetitivo**. Le sirve para adaptarse a una situación nueva, y también disfruta representando las experiencias de cada día, como tomar el autobús o ir a una tienda con mamá.

w) **Juegos de mesa.** En este tipo de juegos, el niño empieza a practicar normas y manipular fichas pequeñas, reconocen colores, cuentan y respetan turnos. Es importante que en este tipo de juego, el niño aprenda a ganar y a perder siendo positivo en la derrota y humilde en el triunfo.

x) **Juego de construcciones.** En este tipo de juego el niño tiene la posibilidad de mejorar sus habilidades tanto motoras como cognitivas. La riqueza de esta modalidad radica en la cantidad de operaciones internas que el pequeño debe realizar para llevar a cabo su construcción, pues debe poner en juego su concepción acerca de las características de los objetos (tales como la tridimensionalidad, el volumen, el peso) y su relación con el objeto a representar.

JUEGOS TRADICIONALES

GUEVARA Ramírez (2009 pp. 42,43) "Al hablar de juegos muchos recuerdan su infancia y esas remembranzas son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación"

El juego tradicional tiene su gran actuación e barrios, calles y escuelas es en estos lugares donde se mantienen y se cultiva el juego tradicional. Las escuelas llenas de recuerdos cumplen con un papel importante en el aprendizaje no solo en las ciencias básicas, también de cultura y tradición y de esta forma el juego no solo cumplirá con el sano esparcimiento en las horas de recreo sino también contribuirá con la cultura y tradición de cada comunidad.

El juego está presente en la vida de todo ser humano se encuentra inmerso en diferentes etapas de la vida pues en la infancia se juega con la realidad, se interpreta la civilización y se dan diferentes pautas para construirlas, se juega varios roles y se construyen bases para la sociedad, pues un niño que juega corrige, se impone, dialoga, perfecciona y jamás pierde siempre juega, y todo esto se ve reflejado en la vida como persona adulta

"Los juegos tradicionales como el trompo, el balero .las canicas, el sapo, el tejo etc. Por medios de ellos aprendemos a tomarnos de la mano, a compartir, a comunicar, relacionarnos con los otros a ser queridos y desempeñar papeles, además desarrollan nuestra habilidad física y dan rienda suelta a nuestra creatividad"

Los juegos tradicionales se han ido impartiendo de generación en generación en donde hemos ido obteniendo cosas positivas y nuevos aprendizajes necesarios para su desarrollo evolutivo.

RELACIÒN ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. En esta etapa en la que más conexiones se dan, una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño más conexiones neuronales se crean y, por, ende, se desarrollan mejora y aprenden más. Si un niño no juega se debilita, sus capacidades se atrofian, y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a prender y a crecer mejor.

EL JUEGO ES EL MOTOR DEL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontáneo. El juego aparece desde edad muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y su aprendizaje.

EL JUEGO ES EL ESPEJO DEL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE

El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta donde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

EL JUEGO DENTRO DEL ENTORNO

La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y el aprendizaje,Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que un niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

EL JUEGO TAMBIÈN EVOLUCIONA EN CADA NIÑO

La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y madurez el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente.

Hay una secuencia observable en el juego de los niños; primero, exploran objetos simples; luego los combina y; por último, representan cosas con ellos.

Contar con la información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.

GENERALIDADES DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje depende del nivel de desarrollo evolutivo de los alumnos y de los conocimientos previos que poseen.

FELDMAN, (2009) “También se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes. El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.”

OBJETIVOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

BRUNER Jerome, (2008) Dice**:** "El principal objetivo del profesorado es que los estudiantes progresen positivamente en el desarrollo integral de su persona y, en función de sus capacidades y demás circunstancias individuales, logren los aprendizajes previstos en la programación del curso (establecida de acuerdo con las directrices del Proyecto Curricular de Centro. Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su actuación docente, coordinar su actuación con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos. De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el acto didáctico, y representa la tarea más emblemática del profesorado."

Los docentes deben proponer nuevas estrategias metodológicas como buscar los mejores recursos, técnicas e implementos que ayuden al educando a llegar al aprendizaje significativo, y de esta manera ellos puedan tener conocimientos claros y factibles.

REYES Jacinto, (2011) "Nos dice La enseñanza tradicional o convencional se plantea como finalidad enseñar a los alumnos conocimientos, a partir de los textos y asignaturas y de las explicaciones del profesor, que es el que sabe. La enseñanza progresista entiende que la escuela no debe enseñar sólo conocimientos, sino también valores y actitudes, ha de enseñar los niños a vivir como niños, con especial énfasis en el descubrimiento, en la

experiencia. Recomienda el trabajo un grupo y la utilización de los centros de interés y crítica la división de las materias de estudio en los comportamientos estancos que se producen en terrenos en las asignaturas."

Este autor hace referencia sobre la enseñanza tradicional y la progresista, en donde podemos ver que en algunos casos muchos docentes aún se basan en lo tradicional, por que manifiestan que existen algunos métodos y estrategias que les ayudado para que los educandos comprendan de una mejor manera, pero a la vez se integran en las enseñanzas que se van modificando con el pasar de los tiempos y se van dando cuenta las diferencias que existen entre lo nuevo y lo tradicional.

PERKINS David, (2011) "Nos dice Enseñar es una palabra de raíces muy hondas y de larga historia. Conlleva un sin número de aplicaciones idiomáticas imposibles de resumir en una definición que aclare la esencia o el significado real del acto de enseñar. Las modificaciones, junto con la evolución del sistema educativo, trajeron aparejados cambios con relación al rol del docente, cambios en lo que se refiere al método y cambios en la concepción de lo que es la buena enseñanza."

Cabe señalar que los educadores deben estar prestos a todo, es decir; cuando existen cambios en la metodología y la manera de enseñar; en donde cada docente debe buscar ayuda para poder entender y conocer de mejor manera las evoluciones del sistema educativo, reforzándola con talleres y cursos que le ayuden a una mejor comprensión.

DÍAZ y HERNÁNDEZ, (2009) "Define a la enseñanza como un proceso mediante el cual se pretende apoyar el logro de aprendizajes significativos para lo cual nos vamos a basar en diferentes estrategias:

Objetivos: enunciados que establecen condiciones tipo de actividad y forma de evaluación de aprendizaje del alumno.

Resúmenes**:** síntesis y abstracción de la información relevante en un discurso oral y escrito.

Organizadores previos: información de tipo introductorio y contextual. Tienden un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.

Ilustraciones: representaciones visuales de objetos o situaciones sobre una teoría o tema específico (dramatizaciones, fotografías, afiches, etc.)

Analogías: proposiciones que indican que una cosa o evento es semejante a otro.

Organizadores textuales: organizaciones retóricas de un discurso que influyen en la comprensión y recuerdo.

PHILIP Jackson, (2008) "Nos dice, al reflexionar sobre la enseñanza, también nos advierte acerca de que nuestro proceder en el aula no es inocuo para los alumnos, tampoco lo es para los educadores. Ambos protagonistas no pueden salir indemnes de ese encuentro que implica una experiencia transformadora. Los alumnos aprenden de sus docentes, más allá de los contenidos que estos pueden transmitir.

Algunos maestros estructuran sus clases siempre del mismo modo, en virtud de su compromiso con una determinada concepción acerca de cómo se aprende y cómo de se enseña. Por el contrario, otros maestros seleccionan y utilizan diferentes estrategias de enseñanza, en virtud de las características del grupo a cargo, del contenido a enseñar, de sus objetivos, de sus propias características personales, etc.

Cada profesional adoptará aquellas estrategias con las que pueda sentirse cómodo durante su implementación, o bien aquellas que a lo largo de su práctica docente le han dado buenos resultados. Pero además, la formación y la capacitación que las maestras/os reciban serán un factor relevante y determinante."

Los educadores de hoy en día deben estar capacitándose y preparándose para tener más conocimiento sobre cómo enseñar y poder llegar al educando, una de ellas es integrarse con la tecnología ya que ahora en día es uno de las técnicas más apropiada y mencionada para poder enseñar y aprender.

EL APRENDIZAJE

PEARSON, (2010). "Lo concibe al aprendizaje como un proceso constructivo, acumulativo, autorregulado, orientado a metas, situado, colaborativo e individualmente diferente a la construcción del conocimiento y significado.

Es acumulativo porque el conocimiento nuevo se construye sobre la base del conocimiento previo. Es autorregulado porque el alumno es capaz de regular su propio aprendizaje. Es situado porque se basa en experiencias de los alumnos en contextos y situaciones auténticas de la vida real, lo que les permitirá utilizar después lo aprendido en las situaciones de trabajo.

Es colaborativo porque el aprendizaje es un proceso social, donde no sólo se aprenden los conocimientos pertinentes sino también las maneras de pensar, valorar y utilizar las herramientas a un trabajo determinado, así como para aprender de los demás."

Cabe mencionar que el aprendizaje se va construyendo poco a poco, aunque ya se construya su propio aprendizaje pero se lo puede seguir reforzando con las experiencias de la vida que cada día uno va teniendo, para así irlo aplicando en los momentos requeridos.

EL PROCESO DE APRENDIZAJE

REYES Jalinto, (2011) "El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar."

WITHERIMGTÒN, (2008) "Define el aprendizaje como un cambio en la conducta relativamente permanente que ocurre como resultado de la experiencia o practica o como aquella modificación relativamente estable de la conducta que se adquiere en el ejercicio de ella. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta. En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado."

CARACTERÌSTICAS DEL APRENDIZAJE

a. **Funcional:** aplicable, transferible a otros contextos, útil en cualquier circunstancia de la vida real.

b- **Activo:** que se aprende mediante la actividad mental interna, mediante un proceso personal de construcción (personal no significa individual; no aprende solo, porque se beneficia de la ayuda de otros).

c.- **Autónomo:** capaz de aprender por sí solo en el futuro, vale decir, de aprender a aprender. Si alguien alcanza autonomía en un aprendizaje determinado, continuará aprendiendo toda su vida.

d.- **Recuperable:** recurrimos a la memoria de largo plazo o a la memoria de corto plazo para actualizar aquellos aprendizajes que necesitamos.

HILGARD Ernest, (2011) "El aprendizaje es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

Para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la **motivación** es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- Por último, nos queda la **inteligencia** y los **conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos."

FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Los factores internos como externos, son los que intervienen en el aprendizaje, es así como únicamente la inteligencia y el rendimiento escolar son factores que determinan los resultados escolares de los niños y niñas, sino que existe una variedad como los siguientes:

- **La atención, el interés y la motivación;** la atención se ejercita cuando hay interés, es decir cuando se establece una cierta relación entre las cosas y nosotros, en virtud de lo cual nos sentimos como atraídos por ellas; es decir, el interés que tienen los niños y niñas por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. Este interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Pero la motivación es un factor indispensable que produce la atención y que pone interesantes las situaciones de aprendizaje. MACAS (2008).

- **La personalidad;** se la va construyendo gradualmente, poco a poco, según el código genético de cada ser humano, actuando por los estímulos culturales que recibe del ambienten en que vive. Esta síntesis de elementos biológicos y psíquicos es la maduración, y va disponiendo al niño y la persona para aprendizajes sucesivos. MACAS (2008). Es inútil y a veces perjudicial, forzar aprendizajes para que los niños y niñas aún no está maduro.

- **La maduración psicológica:** es muy necesario que el maestro tenga muy en cuenta este factor, ya que se debe saber cómo ayudar a los niños y niñas a que aprendan dependiendo de la edad que tienen, y saber de qué temas tratar o hablar con él, para que se hagan la enseñanzas más fáciles y por ende sus aprendizajes sean significativos.

- **La escolaridad;** es el tiempo en el que el niño toma parte de la vida escolar, este factor actúa positivamente, es decir, a mayor escolaridad que tenga el niño, mayores serán los aprendizajes. Se debe indicar que si el niño no asiste con normalidad a la escuela, falta constantemente, no recibe las enseñanzas de su maestro y deja de aprender el contenido de lo que se trataba ese día, ya que los conocimientos no se adquieren de modo aislado, sino en conexión unos con otros.

- **La actitud dinámica y activa:** esta parte es la que tenemos que tomar mucho en cuenta como maestros, puesto que es más fácil aprender en una clase dinámica, es decir, con juegos y preguntas que ayuden a entender mejor el tema que se esta dando, pero claro, que el niño y niña este en una actitud de aprender. Es decir, que el niño y niña este descansado, cómodo para poner la atención debida en la clase.

- **Distribución del tiempo para aprender:** es necesario tomar en cuenta que la distribución del tiempo es significativo para mantener la mente de los niños siempre activa para aprender.

- **Los factores sociales, familiares y escolares;** dado que el niño es un ser social, la comunidad en la que vive influye en su vida y en el aprendizaje y específicamente la adaptación de los métodos de enseñanza. MACAS (2008).

- De acuerdo a lo manifestado de este autor son diversos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, que deben ser estudiadas cuidadosamente puesto que todas influyen en este proceso.

TIPOS DE APRENDIZAJE

ARIAS GÓMEZ, (2008) "Nos habla de los tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

- **Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

- **Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

- **Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

AGENCIA Española de Cooperación Internacional, (2009) "Las estrategias de aprendizaje son los procedimientos (conjunto de pasos, operaciones) que un aprendiz emplea en forma consciente, controlada e intencional para aprender significativamente.

Estas se diferencian de las estrategias de enseñanza, en que no son ejecutadas por el docente sino por el estudiante y se caracterizan por estar asociadas a los procesos cognitivos o motores que involucran la manifestación de una capacidad.

Los procesos cognitivos (operaciones mentales) son actividades internas que se encargan de procesar, recuperar y utilizar la información. En las sesiones de aprendizaje, las estrategias y los conocimientos se constituyen en medios que activan los procesos cognitivos de la capacidad que se pretende desarrollar.

ESTILOS DE APRENDIZAJE

JALINTO REYES, (2011) "El estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

El aprendizaje se refleja en la forma que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. El estilo de aprendizaje se define como la forma en que la información es procesada. Se centra en las fortalezas y no en las debilidades. No existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje. La mayoría de niños muestran preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo, o manipulador (que toca.) Es común la combinación de estilos de aprendizajes primarios y secundarios.

FASES DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Toda enseñanza y aprendizaje tienen un proceso y dependen del nivel de maduración de cada niño y niña, así como también del lugar o ambiente donde se encuentran los educandos.

Para que estos conocimientos se impregnen en su memoria, se dan las siguientes fases:

Recordar: es la recuperación de la información almacenada de la memoria de largo alcance en base de estímulos recibidos del medio o ambiente escolar en el que se encuentra.

Generalización: consiste en la recuperación del información almacenada ya sea en circunstancias similares como también diferentes en la que se produzca su almacenamiento.

Acción: es la información ya recuperada y sistematizada para el generador de respuestas donde se organiza una respuesta de desempeño que refleja lo que el niño o niña haya aprendido.

Retroalimentación: el niño y niña requiere verificar que ha dado la respuesta correcta frente a los estímulos, esto garantiza que aprendido correctamente.

En este caso el profesor puede desempeñar este papel para satisfacer está necesidad.

Los estímulos que reciben los niños y niñas son ingresados a su memoria que posteriormente pasan a la memoria de largo alcance, momento en que se puede decir que el estudiante ha fijado un elemento y puede recuperar posteriormente. DIAZ Y LEÓN (2008).

Tomando en cuenta lo que nos brindan estos autores cada niño y niña tiene diferente manera de aprender las diversas situaciones que le brinda el medio por lo que cada maestro y maestra debe toman en cuenta el nivel de desarrollo que tienen sus educandos.

e. MATERIALES Y METODOS

La presente investigación es un estudio aplicado en un nivel descriptivo, explicativo. Los métodos utilizados fueron:

Método Científico:

El método científico estuvo presente en todo el proceso de investigación, el mismo que proporcionó todos los pasos a seguir con la investigación. Este método permitió llegar a identificar el problema así como también el planteamiento de los objetivos y; finalmente con este método se llegó a establecer las conclusiones, recomendaciones, y elaboración de los lineamientos alternativos

Inductivo:

Se utilizó para confrontar la información obtenida en el trabajo de campo con el sustento teórico y establecer la relación que existe entre la utilización de los juegos didácticos y el proceso de aprendizaje en las niñas y niños.

Bibliográfico:

Este método se lo aplicó mediante la recolección y adaptación de bibliografía y textos de autores en relación directa de las variables del Objeto de Investigación.

Analítico:

Se lo empleó para examinar de manera ordenada y razonada cada una de las variables investigadas de tal manera que nos permita conocer la relación que existen entre ellas.

Estadístico:

Este método permitió procesar la información de forma correcta lo cual garantizó sus resultados, así como su análisis e interpretación. Las técnicas utilizadas fueron:

Encuestas

Una encuesta dirigida a las maestras del Centro Educativo para investigar si utilizan los juegos didácticos para el aprendizaje escolar y conocer las diferentes clases de juegos didácticos que aplican al momento de enseñar a las niñas y niños, es decir durante el proceso de aprendizaje

Guía de Observación

Este medio se aplicó a las niñas y niños durante una semana para obtener mayor información acerca de la utilización de los juegos didácticos y el aprendizaje.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que se investigó estuvo conformada por:
La muestra de niños, niñas y maestras del Centro Educativo fue de 3 docentes y 60 alumnos.

CUADRO DE LA MUESTRA EN INVESTIGACIÒN EN EL CENTRO DE EDUCACIÒN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO PARROQUIA MALACATOS.

MUESTRA

PARALELOS	NIÑ0S (AS)	MAESTRAS
A	20	1
B	20	1
C	20	1
TOTAL	**60**	**3**

Fuente: Libro de matrículas del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO.

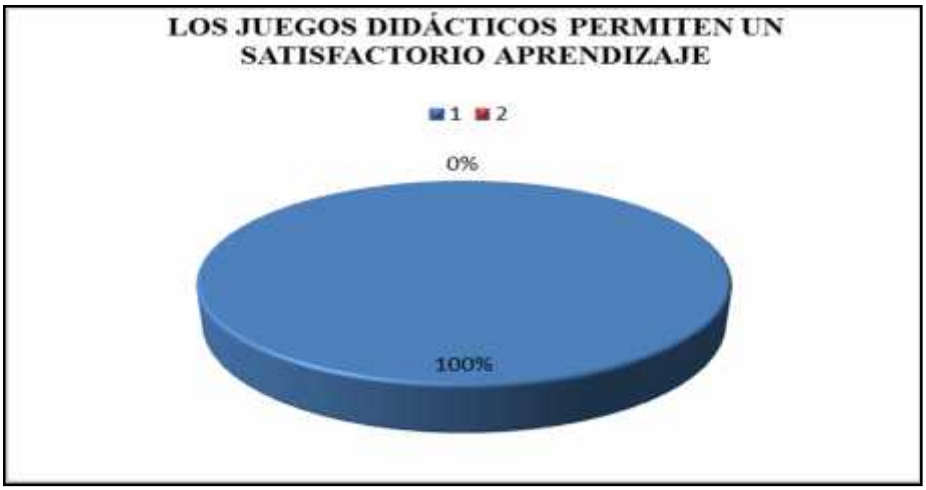
1.- ¿Usted considera que la utilización de los juegos didácticos permiten un satisfactorio aprendizaje de los alumnos?

CUADRO 1

VARIABLE	f	%
Si	3	**100**
No	0	**0**
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

TORRES, Torres (2007 P.23) dice**:** El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores y el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa**”**.

En esta interrogante las maestras manifiestan en un 100%, que la utilización de los juegos didácticos si permite un satisfactorio aprendizaje de los alumnos siempre y cuando todas las actividades diarias sean planificadas y organizadas sistemáticamente.

Las docentes están conscientes que a través del juego los alumnos se prepara para la vida futura, para alcanzar metas, sentir satisfacción, descargar energías, y consigue alivios a sus frustraciones, y, generar un ambiente lúdico que permite el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles.

2.- ¿Usted durante el desarrollo de sus clases y fuera de ellas utiliza los juegos didácticos?

CUADRO 2

VARIABLE	f	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro Educativo Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 2

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

K. GONZÁLEZ (2007 P.28) Expresa**:** El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. En donde el niño desarrolla sus sistemas cognitivas, emocional y psicológico ayudando en sí a estimular todos los sentidos.

En esta interrogante las maestras manifiestan que a veces aplican el juego durante el desarrollo de sus clases que corresponde a un porcentaje de un 100%, ya sea por el factor de tiempo o el desconocimiento de algunas clases de juegos, pero están conscientes de que son una secuencia de actividades que se deben planificar y ordenar sistemáticamente.

Es necesario darse cuenta que la aplicación de los juegos en los educandos de nivel inicial son favorables durante su desarrollo evolutivo, en donde las docentes deberían planificar constantemente ciertas actividades que le ayudarían al niño a relacionarse con otros y descubrir el mundo que le rodea.

3.- ¿Utiliza los juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar?

CUADRO 3

VARIABLE	**f**	**%**
Si	0	0
No	0	0
A veces	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro Educativo Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

MARTÍNEZ Urbano (2011 pp. 2, 3) dice**:** El juego favorece el desarrollo psicomotriz, y es la base de un aprendizaje adecuado.

Mediante la encuesta aplicada, el 100% de docentes es decir en su totalidad están conscientes de que a veces utilizan los juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar, en donde manifiestan el poder tener guías para poder aplicar correctamente los juegos didácticos siempre y cuando estén acordes a la edad del niño.

Cabe recalcar que el juego es una de las técnicas más favorables para el desarrollo cognitivo, emocional y psicológico del niño; en donde van a prendiendo con mayor facilidad el porqué de las cosas y a sentirse más independientes ante la sociedad.

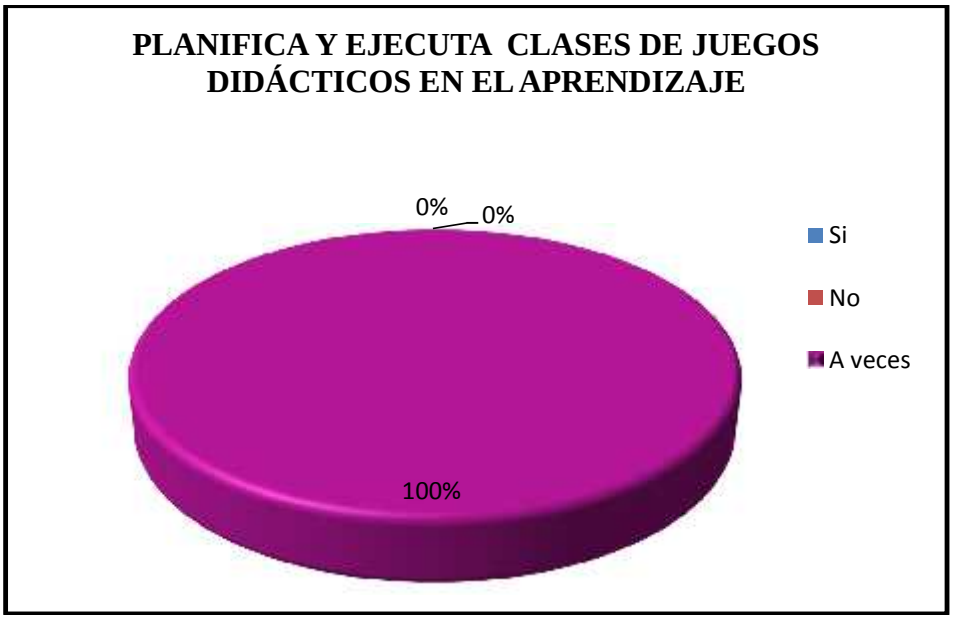
4.- ¿Planifica y ejecuta diferentes clases de juegos didácticos en el aprendizaje escolar?

CUADRO 4

VARIABLE	f	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	3	100
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

RESTREPO, Guizao y Berrío (2008 P. 19) "Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos". "Educar a través del juego es educar a través de la acción donde se involucra un marco de ideas, de valores y objetivos"

En la encuesta realizada podemos mencionar que el 100% de las maestras dicen que a veces planifican y ejecutan diferentes clases de juegos didácticos en el aprendizaje escolar, por motivos de tiempo para la planificación y por la limitada capacitación profesional para poder aplicar correctamente los juegos didácticos necesarios para el aprendizaje de los niños en la etapa inicial.

El juego es la base fundamental para que el niño empiece a sentir el interés por conocer el mundo que le rodea; es por eso que las docentes de nivel inicial debemos tener en cuenta, que el aplicar juegos constantemente en los niños vamos ayudar a despertar la creatividad e imaginación y a tener un buen aprendizaje para su vida futura.

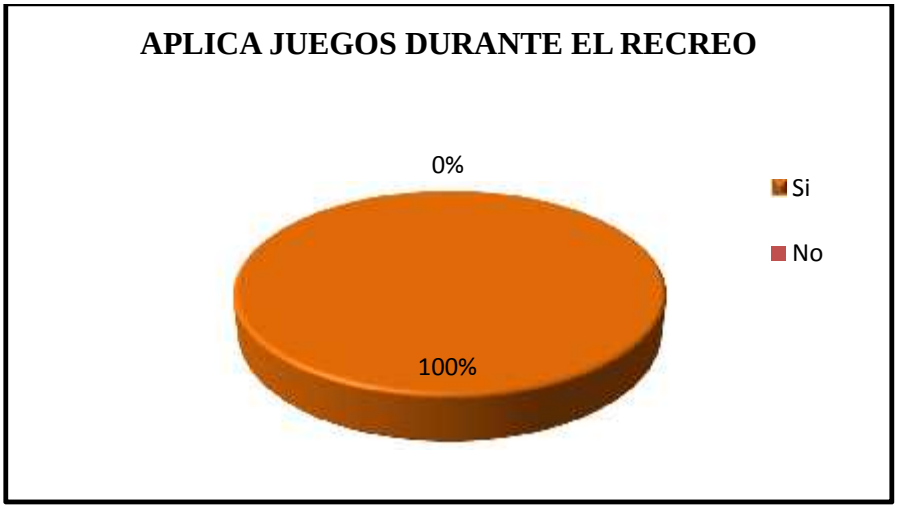
5.- ¿Utiliza juegos, durante los períodos de recreo?

CUADRO 5

VARIABLE	f	%
Si	3	100
No	0	0
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

FERNÁNDEZ (2010) Manifiesta: A través del juego se puede obtener grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos al contribuir a un estado físico y emocional saludable, cuando jugamos nos olvidamos de preocupaciones, y nos sentimos renovados.

En esta encuesta aplicada a las docentes podemos verificar que si aplican algunos juegos durante el recreo encontrándose en un porcentaje del 100%, los juegos que aplican en esta hora pedagógica son juegos aire libre, recreativo y deportivos y algunos tradicionales y dicen que al hablar de juegos muchos recuerdan su infancia.

Es evidente que la utilización de los juegos son indispensables en el aprendizaje de los niños y niñas ya que permiten describir los elementos de la vivencia de los alumnos, sus opiniones sentimientos y nivel de comprensión, pues el juego ayuda a los niños a adquirir roles de forma particular.

6.- ¿Cree usted que los alumnos aprenden de mejor manera a través del juego?

CUADRO 6

VARIABLE	f	%
Si	3	100
No	0	0
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro Educativo Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 6

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

K, GONZÁLEZ (2007 P.28) Expresa**:** El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa.

El 100% las docentes manifiestan que consideran que los alumnos aprenden de mejor manera a través del juego, porque los juegos didácticos se convierten en estrategias que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo y que los docentes los deben utilizar, pero que lamentablemente por múltiples razones muy poco los ejecutan ni los utilizan y una de las causas es porque desconocen de sus múltiples ventajas en el aprendizaje de los niños y niñas.

El docente debe conocer y tener claro que el juego es dispensable para el aprendizaje de los educandos, en donde debe plantearse diariamente en sus diario de clases, porque el niño empieza a relacionarse con otras personas y a tener contacto con el mundo que le rodea para que así tenga grandes logros en el desarrollo de su creatividad y el proceso de aprendizaje.

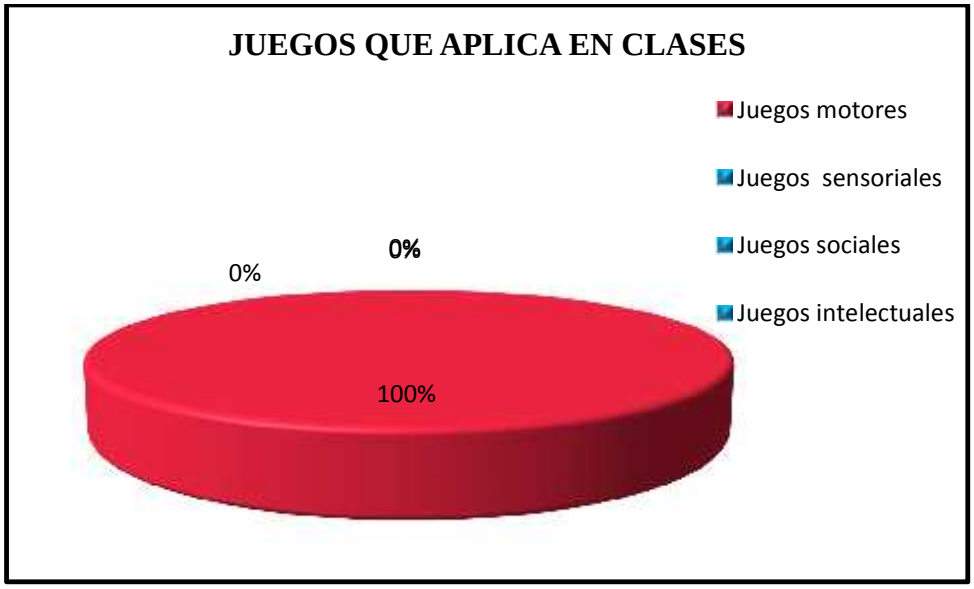
7.- ¿De la siguiente clasificación de juegos indique cuales aplica con mayor frecuencia en sus clases?

CUADRO 7

VARIABLE	f	%
Juegos motores	3	100
Juegos sensoriales	0	0
Juegos sociales	0	0
Juegos intelectuales	0	0
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

RESTREPO, Guizao y Berrío (2008 P. 19): "Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos".

En esta encuesta realizada equivalen al 100% mencionan que los juegos que aplican con mayor frecuencia en sus clases son los juegos motores como correr, saltar, entre otros.

Los decentes de educación inicial deben plantearse objetivos en la aplicación de los juegos didácticos con los niños, ya que estas le ayudaran a desarrollar la coordinación de movimientos mediante la ejecución de los juegos de destreza de mano, de pelota, de futbol, entre otros.

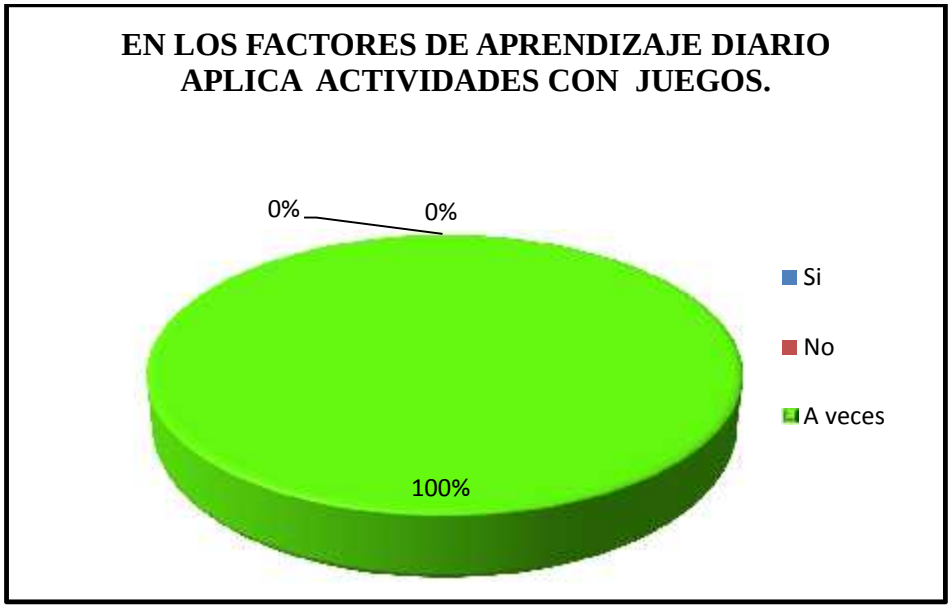
8.- ¿En los factores de aprendizaje diario se incluye la aplicación actividades con juegos didácticos?

CUADRO 8

VARIABLE	f	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	3	100
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar.

GRÁFICO 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

NISBET Schuckermith (1987) dice: "Las estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se elige coordinar y aplicar las habilidades .Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender"

Interpretando los datos obtenidos obtenemos un resultado del 100% en donde las maestras manifiestan que a veces incluyen los juegos didácticos en los factores de aprendizaje diario.

Por lo tanto es importante que las docentes se concienticen acerca de los beneficios que traen consigo los juegos didácticos en los niños de estas edades, ayudándoles en el desarrollo de su motricidad, lenguaje y socialización con las personas que se encuentran a su alrededor.

9.- ¿Cree usted que en su Centro Educativo hay la necesidad de fortalecer el aprendizaje mediante la utilización de los juegos didácticos?

CUADRO 9

VARIABLE	f	%
Si	3	100
No	0	0
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro Educativo Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 9

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

FELDMAN, (2009) "También se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia".

Las docentes mencionan en un 100% que si creen que en su Centro Educativo existe la necesidad de fortalecer el aprendizaje mediante la utilización de los juegos didácticos ya que cuentan con material como legos, átomos, rompecabezas, bloques, etc, pero no tienen en suficiente conocimiento de cómo utilizarlo adecuadamente.

Debemos tener en cuenta que el aprendizaje que va teniendo el niño es a partir de los juegos ya que le permite tener más imaginación, crear símbolos, realizar juegos y otras actividades, porque los niños poseen un mundo imaginativo y de movimiento poniéndose en contacto con la realidad.

10.- ¿Se puede lograr un satisfactorio aprendizaje planificando y aplicando juegos didácticos

CUADRO 10

VARIABLE	f	%
Si	3	100
No	0	0
Total	**3**	**100**

Fuente: Encuesta aplicada a las Docentes del Centro Educativo Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 10

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

BENITEZ Murillo (2009 P.3) El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular.

En un 100% dicen que si se puede lograr un satisfactorio aprendizaje, aplicando juegos didácticos porque el proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural.

Al ser planificados los juegos según las necesidades que se presenten en el aula estamos logrando que los niños aprendan a desenvolverse sin dificultad en el medio que se desenvuelve y con la naturaleza, consiguiendo de esta manera que los niños sean más activos y creativos.

RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO.

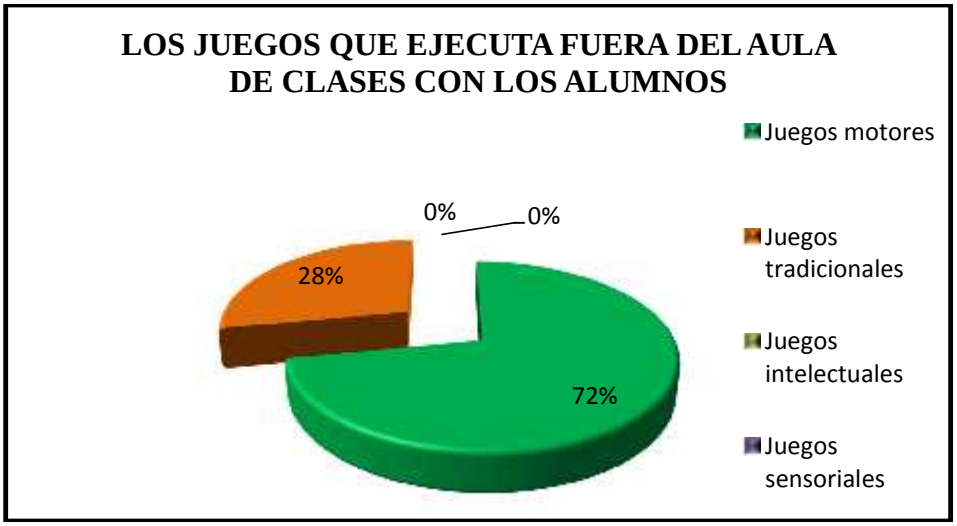
11.- ¿Qué juegos ejecuta con más frecuencia fuera del aula de clases las docentes con sus alumnos?

CUADRO 11

VARIABLE	f	%
Juegos motores	43	72
Juegos tradicionales	17	28
Juegos intelectuales	0	0
Juegos sensoriales	0	0
TOTAL	**60**	**100**

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

MARTÍNEZ Urbano (2011 pp. 2, 3) dice**:** El juego favorece el desarrollo psicomotriz, y es la base de un aprendizaje adecuado.

Al analizar los datos presentados tenemos a 43 niñas/os que equivale al 72% que realizaron juegos motores; y 17 alumnos que equivalen al 28% realizan juegos tradicionales.

En esta pregunta he podido comprobar que la mayoría de las niñas/os si experimentan los juegos aplicados por las docentes con sus alumnos fuera del aula de clases en los cuales utilizaron varios materiales para realizar los juegos propuestos por las docentes. Mientras tanto en un menor porcentaje es decir en un 28% de los niños y niñas realizaban juegos tradicionales como aprender a saltar la soga, jugar a las cogidas.

Las docentes deben tener muy claro que el juego ayuda a desarrollar la motricidad gruesa y fina para los niños de nivel inicial, en donde es necesario que se aplique en sus planes de clase este método beneficioso para el educando ya que los juegos permiten que el niño explore el mundo y se independice, logrando desarrollar su imaginación, lenguaje y motricidad.

12.- ¿Los niños y niñas juegan con mayor frecuencia en forma:?

CUADRO 12

VARIABLE	f	%
Grupal	60	100
Individual	0	0
Total	**60**	**100**

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 12

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

HERNÁNDEZ (2002), señala: El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.

De la observación realizada un 100% de los alumnos observados prefieren jugar en grupos pequeños o grandes. Es decir que los niños y niñas les gusta participar entre compañeros y aprender a compartir sus cosas

Para poder ayudar al niño a socializarse e integrarse con los demás compañeros es necesario que los educadores ayuden a los niños a integrarse entre sí para que aprendan a desenvolverse ante la sociedad y el entorno; son pocos los niños que juegan solos ya sea por la falta de independencia o por la sobreprotección por parte de los padres que no permiten que los niños se integren en grupos y se enfrenten ante la realidad.

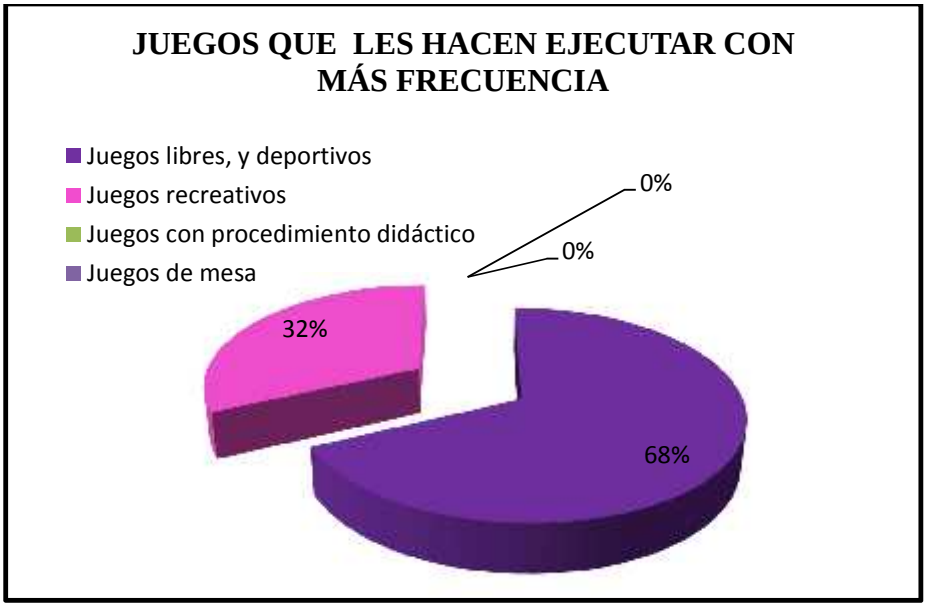
13.- ¿Qué juegos les hacen ejecutar con más frecuencia?

CUADRO 13

VARIABLE	f	%
Juegos libres, y deportivos	41	68
Juegos recreativos	19	32
Juegos con procedimiento didáctico	0	0
Juegos de mesa	0	0
Total	**60**	**100**

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

GUEVARA Ramírez (2009 pp. 42,43) "Al hablar de juegos muchos recuerdan su infancia y esas remembranzas son todas diferentes, algunas parecidas pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la infancia, al ayer lo que jugaron los padres y lo que jugaron los abuelos son los juegos que pasan de una manera u otra de generación en generación" De un total de 60 guías de observación aplicadas, 41 alumnos que equivale

al 68% si interactúan con sus compañeros al momento de realizar juegos y las ejecutan con más frecuencia los juegos libres y deportivos como es jugar con los balones, con conos, las cogidas etc., mientras tanto el 32% que equivale a 19 niños restantes interactúan con los demás y ejecutan juegos recreativos como son: muñecas, carros, a imaginar superhéroes, entre otras.

Muchos de los niños les gusta participar en varios juegos e interactuar con sus compañeritos al momento de realizar actividades del juego, ya que de esta manera ellos se sienten alegres, y más seguros de lo que están haciendo, pero a la vez también hay niños que prefieren hacer los juegos a su manera.

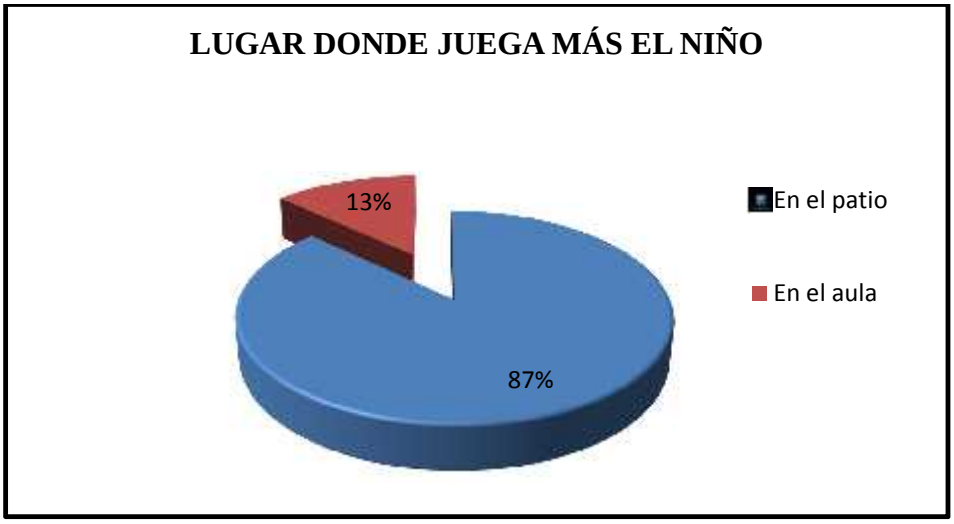
14.- ¿Dónde el niño juegas más?

CUADRO 14

VARIABLE	f	%
En el patio	52	87
En el aula	8	13
Total	60	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

ALONSO (1985), refiere "La actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende"

De lo observado tenemos como resultado 52 niños y niñas que equivalen al 87% juegan en el patio, ya sea por la mejor libertad que existe fuera del salón de clase y les permite desplazarse con mayor seguridad y confianza, además el patio es uno de los recursos dispensable para realizar actividades motrices como correr, saltar, jugar con los balones, etc., mientras tanto 8 de ellos que equivale al 13% prefieren jugar en el salón de clase por el motivo de tener miedo a que los golpeen, o por prohibición de los padres de familia para que no se vayan a lastimar cuando corran o miedo a que algún compañero le empuje o le pueda suceder algún accidente, otro motivo es por jugar en los rincones que existen en el salón de clase en el caso de las mujeres jugar en el rincón del hogar haciendo participe a algunos compañeros.

Como nos damos cuenta el juego es voluntario y se lo puede jugar en cualquier sitio, es por ello que las docentes debemos tener muy en cuenta las actividades que realizan los alumnos y ver los lugares que pueden ser agradables y beneficiosos durante el recreo.

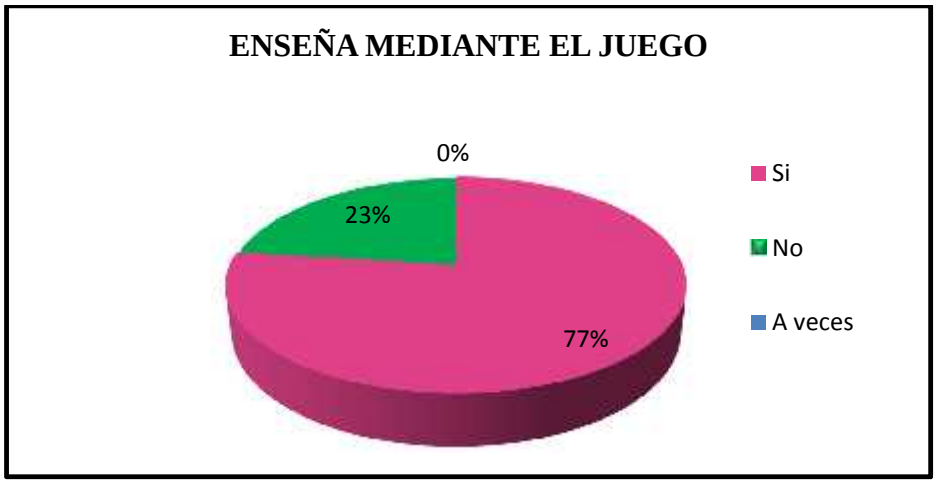
15.- **¿El maestro o maestra enseña mediante el juego?**

CUADRO 15

VARIABLE	f	%
Si	46	77
No	14	23
A veces	0	0
Total	60	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 15



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

PULE Galo, Tadeo Chala, Nilson Loemar (2011 P. 5) dice: Las estrategias metodológicas constituye la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente por el docente.

Mediante la información recopilada es decir de los 14 alumnos que equivalen al 23% la maestra enseña mediante el juego por lo que los alumnos, si son capaces de comprender, percibir y dar soluciones a problemas dentro de cada proceso de aprendizaje y en lo social

mediante diálogos y 46 alumnos que equivale al 77% en donde se observó que la maestra necesita más dinamismo para la realización de los juegos y los niños sientan atracción para realizar las actividades que son dirigidas por la docente.

Cada docente debe buscar el método más apropiado para llamar la atención del niño ya sea al momento de realizar los juegos u otras actividades, para que de esta manera sean actividades con resultados favorables para el niño y el docente.

16.- ¿Con que frecuencia el maestro (a) utiliza los juegos didácticos en el aprendizaje escolar dentro del aula de clase?

CUADRO 16

VARIABLE	f	%
Siempre	47	78
A veces	13	22
Nunca	0	0
Total	60	100

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro
Elaboración: Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

GRÁFICO 16

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

NISBET Schuckermith (1987) dice: “Las estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se elige coordinar y aplicar las habilidades .Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender”

Luego de haber realizado la observación obtenemos los siguientes resultados: 47 alumnos equivalentes al 78% representa a las actividades que realiza el docente dentro del salón de clase necesarios para el aprendizaje escolar con sus alumnos, pero 13 alumnos equivalentes al 22% demuestra que la docente no aplica correctamente la enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

La frecuencia al aplicar los juegos en el aula debe ser diariamente, como el armado de rompecabezas, armado de legos, etc., estos son algunos de los juegos que ayuda al niño a despertar su imaginación y creatividad.

g. DISCUSIÓN

La presente investigación: tuvo como OBJETIVO ESPECIFICO 1: Verificar la utilización de los juegos didácticos, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro. Período 2013-2014.

Se puede indicar que después de analizar las encuestas aplicadas a las docentes, como objeto de la presente investigación, se resaltan los aspectos más importantes, en las respuestas de las preguntas formuladas, verificando que en un 100% de las docentes informantes mencionan que ¿Utiliza los juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar? en donde se puede evidenciar que la respuesta es que a veces utilizan los juegos didácticos, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en donde lo beneficioso seria que estas actividades se las lleve a cabo en todas las jornadas diarias. Pero a la vez se ve que la falta de talleres o cursos sobre la aplicación de estas actividades no pueden alcanzar algunos objetivos propuestos por las docentes, ya que son necesarios para fortalecer los aprendizajes en los niños y niñas.

Como dice el autor **RESTREPO, Guizao y Berrío (2008 P. 19) "**Es a través del juego que acompañamos nuestros objetivos educativos".

En donde nos damos cuenta que el juego es una de las actividades más beneficiosas para el desarrollo evolutivo de cada niño, en donde las docentes deberían tomar al juego como uno de los recursos más favorables para la enseñanza aprendizaje entre el docente y el alumno y así poder alcanzar los objetivos propuestos.

Concluyendo así: que los juegos didácticos son favorables para el aprendizaje escolar en los niños y niñas de 3–a años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro. Periodo 2013-2014.

Por lo tanto es factible decir que se acepta el objetivo uno

OBJETIVO ESPECIFIO 2:

Describir las clases de juegos que utilizan los docentes, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos. Período 2013-2014

De acuerdo a la observación realizada podemos resaltar los siguientes aspectos: Que las clases de juegos que utilizan los docentes, en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos los juegos más frecuentes son los motores, tradicionales, libres deportivos y recreativos. Pero en un porcentaje mínimo del 28 % los niñas/as presentaron dificultades a la hora de aprender, ya que demuestran poco interés al momento de realizar las actividades indicadas por las maestras, es decir demostraron limitaciones en el proceso de aprendizaje, pues este es el resultado de procesos cognitivos mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, se construyen nuevas representaciones mentales significativos y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron, pues para aprender necesitamos de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación, a pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin motivación cualquier acción que realicemos no será satisfactoria.

Como manifiesta **MARTÍNEZ Urbano (2011 pp. 2, 3)** dice**:** El juego favorece el desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado.

En definitiva, el juego incide en el desarrollo psicomotriz de los niños, proporcionando en ellos capacidades simbólicas de representación, imaginación y se pone en contacto con la realidad, que luego le serán útiles en las etapas de su vida.

Concluyendo así: que los juegos didácticos ayudan en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de 3–a años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro. Periodo 2013-2014.

OBJETIVO ESPECIFIO 3:

Formular lineamientos alternativos para el logro de una mejor calidad del aprendizaje de los alumnos de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos. Período 2013-2014

Se puede manifestar que después de analizar los instrumentos utilizados en la presente investigación, se llega a la conclusión que las docentes no aplican constantemente los juegos didácticos en el aprendizaje escolar, por lo que fue necesario diseñar lineamientos alternativos que coadyuven al desarrollo evolutivo, psicomotriz, cognitivo, social, etc., en los niños y niñas de 3 a 4 años.

Como se viene haciendo referencia acerca de los juegos didácticos que deben ser una de técnicas más favorables que el docente debe tener en cuenta en su enseñanza, para de esta manera lograr resultados favorables en el aprendizaje educativo de los alumnos; además seria dispensable que se acojan a las nuevas alternativas ofrecidas por algunos tutores que tengan conocimiento sobre estas actividades beneficiosas para el niño y la niña.

El autor **K, GONZÁLEZ (2007 P.28)** Expresa**:** El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo externo: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa.

Finalmente deducimos que todos los docentes deben tener en cuenta sobre los beneficios que trae consigo los juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar. Ya que estas actividades ayudaran a los niños y niñas a relacionarse con el mundo que les rodea, a sentirse seguros de sí mismos y tener nuevos aprendizajes.

h. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos se llegó a las siguientes conclusiones:

- Las docentes del Centro de Educación Inicial tienen poco conocimiento sobre los beneficios que traen consigo la aplicación y utilización de los juegos didácticos para el proceso de aprendizaje escolar en los niños y niñas, ya que son muchos los factores y causas que impiden que no se puedan cumplir los objetivos propuestos entre ellas tenemos la falta de capacitaciones por medio de talleres, cursos o conferencias, la falta de dinamismo por la docente y la falta de orientación en la elaboración de las planificaciones que ayuden a desarrollar y aplicar correctamente estas estrategias beneficiosas para el desarrollo evolutivo del educando.

- Son pocos los juegos que utilizan las docentes para el aprendizaje escolar entre ellos tenemos los juegos motores como, correr y saltar; y; los tradicionales como jugar a las cogidas y lanzar la pelota a sus compañeros; la falta de capacitación a los docentes del Centro Educativo ha influido para que se desconozca los diferentes tipos o clases de juegos acorde a las edades y el material necesario, para que así puedan ser aplicadas a sus estudiantes de la mejor manera y ver resultados favorables en sus aprendizajes.

- Mediante la aplicación de la aplicación de los lineamientos alternativos se logró mejorar la calidad de aprendizaje de los alumnos

i. RECOMENDACIONES

Con los resultados obtenidos, en la presente investigación, se puede recomendar lo siguiente:

- Organizar talleres y planificar las actividades académicas en donde utilicen los juegos didácticos para el aprendizaje de los niños y niñas aplicando las diferentes estrategias para cada juego según la edades de los niños, teniendo en cuenta que las actividades debe ser de acuerdo a sus habilidades, destrezas y contar con todo lo necesario para ese momento ya sea dentro del salón de clases o al aire libre para favorecer el proceso de aprendizaje.

- A las maestras del Centro de Educación Inicial que al momento de enseñar utilicen otros tipos de juegos de juegos didácticos como instrumentos, juegos para desarrollar el lenguaje, para aprender las maestras busquen los recursos más favorables que ayuden al niño en su proceso de aprendizaje escolar, fomentando el dinamismo e integración en los alumnos con el fin de alas matemáticas entre otras: y así poder ayudarles a desarrollar su inteligencia, curiosidad y enriquezcan sus conocimientos para que luego sean empleadas en la vida cotidiana.

- A las maestras que apliquen los lineamientos alternativos que se ha propuesto y elaborado, para fortalecer el aprendizaje escolar de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

1.- TÍTULO: JUEGOS DIDÀCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD.

2.- INTRODUCCIÒN.

Siendo los juegos didáctico una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo y que los docentes los deben utilizar, pero que lamentablemente por múltiples razones muy poco los ejecutan ni los utilizan y una de las causas es porque desconocen de sus múltiples ventajas en el aprendizaje de los niños y niñas, pues, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de aprendizaje y cuyo objetivo último es la apropiación, de los contenidos fomentando el desarrollo integral de los alumnos y de la creatividad y el proceso de aprendizaje.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área en estudio.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando.

El currículo nacional, en el nivel de educación inicial y básica, ha tenido en los últimos años una serie de cambios, en respuesta a los múltiples problemas. En este torrente de concepciones nuevas, adaptadas y actualizadas, se han orientado en función de destrezas, que se consideran básicos o esenciales en el aprendizaje del niño. Se ha dedicado todos los esfuerzos en mejorar los contenidos, las estrategias, los ambientes de aprendizaje y de algún modo las condiciones del docente.

La institución educativa, sin embargo, aún no es capaz de crear las condiciones escolares óptimas para desarrollar en los alumnos un aprendizaje satisfactorio mediante la utilización de los juegos didácticos.

Los niños, y niñas traen consigo un conjunto de potencialidades capacidades y destrezas, que se desarrollan en la medida que ésta, propicie un ambiente favorable; de allí que el docente tiene que asumir un rol determinante, en alentar el fortalecimiento del aprendizaje de los alumnos, incorporando en el currículo, la planificación de la ejecución práctica de juegos didácticos que los lleven a la búsqueda de soluciones más originales a los problemas que se les presenten, a partir de un conjunto de actividades; que basándose en las experiencias del dominio de su propio cuerpo, utilizando los juegos con un procedimiento didáctico de acuerdo a la edad de los alumnos.

De allí que conocedora de las limitaciones que poseen los docentes de educación inicial, en cuanto a los conocimientos sobre juegos didácticos para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje se ha elaborado los lineamientos alternativos, para lo cual, se ha tomado como base, las actividades elementales, incorporando estrategias psicomotrices propuestas por la investigadora , utilizando para ejecutarlos con los niños y niñas ,considerando la evolución del niño o niña para realizar determinadas acciones y movimientos con procedimientos didácticos para cada juego.

Los presentes lineamientos, son una propuesta abierta alternativa, que dejo a consideración de los docentes y autoridades del Centro de Educación Inicial cuya finalidad es constituirse en un recurso que facilite el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años, para aprender a crear, a innovar, a cambiar y mantener el contacto con el mundo interno, que es el mundo de la imaginación y acción de los niños respondiendo a la realidad de nuestra localidad, región y país.

3.- FUNDAMENTACIÓN

El mundo que tiene cualquier niño le permite crear símbolos, realizar juegos y otras actividades, él está desarrollando una capacidad simbólica de representación, todo su mundo es imaginativo y de movimiento su contacto con la realidad por medio de los juegos y otras actividades hace que ponga en acción (los sentidos y el cuerpo) lo representa en sí.

Las sensaciones corporales constituyen experiencias muy valiosas, que no deben ser anuladas si se busca que el desarrollo del aprendizaje y del dominio psicomotor para que fortalezca plenamente mediante los juegos didácticos, en las diferentes etapas de su vida.

4.- OBJETIVOS:

Objetivo General:

- Proponer lineamientos alternativos para el aprendizaje de los niños/as de 3 a 4 años, del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, aplicando juegos didácticos con actividades variadas y secuenciales.

Objetivos Específicos:

- Concienciar a las docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del futuro que la aplicación y utilización de los juegos didácticos son de gran importancia para el desarrollo evolutivo de cada uno de los estudiantes.

- Fortalecer el conocimiento de las docentes sobre las diferentes clases de juegos didácticos, para el aprendizaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.

5.- REFERENTES TEÓRICOS DE LOS LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

JUEGOS DIDÀCTICOS QUE SE PUEDEN EJECUTAR PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD.

JUEGOS EN EL AULA

Loterías: Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes. Los casilleros varían según la etapa del niño. Las fichas son las mismas imágenes que posee la plancha base, el juego consiste en que se saca la ficha y el que tenga la misma imagen la coloque encima, el que completa toda la plancha de imágenes primero será el ganador. Estos materiales apuntan al desarrollo de la observación discriminativa, el proceso de análisis y síntesis, la integración parte-todo y la integración, organización de las diferentes propuestas perceptivas motrices.

En la sala de 3 años y hasta mediados de la sala de 4 años, los niños utilizan el material en forma individual, a partir de la mitad de la sala de 4 años el trabajo debe ir socializándose.
Existen 3 tipos:

Lotería de idénticos: La plancha base tiene cada una de las piezas. Este juego favorece en el niño el desarrollo viso motor.

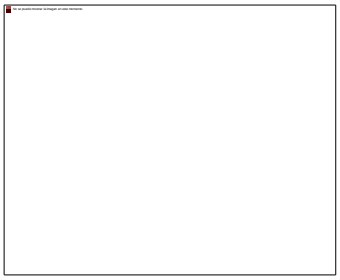
Lotería de parte-todo: Deductivas, inductivas.

Loterías de relaciones: De una parte del dibujo total, de un color con una forma determinada, de formas con elementos concretos.

Dominó: Nos permiten ejercitar las mismas nociones que las loterías. El juego consiste en colocar un cuadrado de cada ficha a continuación del otro, atendiendo a un propósito definido según el tipo de dominó. Este juego le permite al niño facilitar la observación y la discriminación perceptiva y contribuir a la integración social de los miembros del grupo. A partir de los 3 años y medio, el juego se realiza en forma individual. Con los niños de 5 años se puede comenzar el juego socializado, es necesario considerar que con los niños de 3 años se trabaja con los domino de iguales, con de 4 años los de integración parte-todo y con los de 5 los de posición. Dominó por color: Los niños deberán colocar las fichas de acuerdo al color que le sigue, por ejemplo si se inicia con una ficha Rojo-Amarillo el niño deberá colocar una ficha que contenga alguno de estos dos colores.

Rompecabezas: Es un material constituido por fracciones o partes que unidas correctamente forman el un todo que puede ser un objeto o una escena. Tienen por objeto ejercitar la coordinación viso motriz y el razonamiento lógico por medio del análisis y síntesis combinados de los diferentes todos significativos que s ele presentan. Pueden ser utilizados por los niños a partir de los 3 años, pero para determinar una graduación correcta por sala deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:-Tipo de figura-cantidad de partes en la que fue seccionada.-existencia o no de base. La sala de 3 años requiere figuras claras y limpias, sin agregados, ni adornos, una sola imagen de objeto conocido por los niños y de tamaño grande. A partir de la sala de 4 años pueden aparecer hasta cuatro figuras integradas y relacionadas, pero siempre relativas a la vida cotidiana del niño. Los niños de la sala de 5 años pueden llegar a trabajar paisajes o escenas con más elementos. El juego que debe hacerse apunta más al desarrollo psicomotor que al lógico y favorece la ubicación correcta de las partes, en esos casos se dice que los cortes rectos, se dicen que son auto correctores pero por imagen y por lo tanto implican más compromiso del razonamiento lógico y del análisis y síntesis para la integración de las partes en el todo.

Rompecabezas Sin Base: Se descubre el dibujo al unir correctamente las piezas. Los cortes deben ser siempre en 2, 3 o 6 partes. (Tener en cuenta el desarrollo de los niños).Este juego estimula en el niño la reversibilidad del pensamiento, capacidad de atención, el análisis, síntesis, armar y desarmar.



Títeres: Permite en el niño el enriquecimiento del vocabulario, ejemplificar conceptos, la participación de los chicos, desinhibición, cumplimiento delas normas, permite transmitir pautas y ejercitar hábitos. Es una herramienta del docente y del alumno. Existen de diversos tipos:

Títere de varilla: Son aquellos cuyo movimiento se consigue articulando los miembros del muñeco y moviéndolos mediante unas varillas.

Títere de guante: Son aquellos muñecos que se manipulan colocando la mano en su interior.

Marote: Marote o Marotte: Marioneta en la que las manos del muñeco han sido sustituidas por las propias manos del manipulador o manipuladores.

Sombras chinescas: Espectáculo, o parte de él, que consiste en proyectar la silueta de una figurilla en movimiento sobre una pantalla.

Marioneta de hilo: En la actualidad existen muchos tipos de crucetas y de fijación de los hilos, algunas con nombres concretos: percha checa, vertical, horizontal, etc.

Títere Plano: Suelen ser figuras recortadas en madera o cartón y que son manipuladas con desde abajo con una varilla.

Títere de Dedal: Son pequeñas cabezas que se insertan como un dedal en los dedos de la mano.

Títere sobre mano: Se manejan desde arriba, doblando la muñeca en ángulo recto y apoyando los dedos en la superficie del espacio escénico.

Enhebrado: Este Juego permite en el niño la acción de coordinación ojo-mano

Con este material el niño/a, además de manipular los distintos tipos de cierres, desarrolla la coordinación viso-motora, la orientación espacial y la coordinación fina. El niño desarrollara: Desarrolla la habilidad manual, desarrolla la coordinación viso-motora, desarrolla la orientación espacial, y efectúa operaciones de cosido y descosido.

Juego De Asociación: Este juego está realizado en forma de rompecabezas en donde el niño deberá unir los animales, insectos u objetos y asociarlos con las demás piezas, este juego es ideal para estimular la observación y aprender a relacionar objetos y animales.

Cuentos: EL primer contacto del niño con la literatura es a través de las canciones de cuna, es decir, a través de la literatura oral, más tarde será el cuento narrado o leído por la madre, abuela o algún otro ser querido.

Es un recurso que tiene diversos usos, se puede utilizar para una iniciación o cierre de alguna unidad didáctica o simplemente para que los niños lo manipulen y lo "lean" a su manera, este cuento esta realizado en forma tridimensional en sus imágenes y está destinado a que los más pequeños conozcan los nombre de los animales de la granja, al final del libro los niños podrán colorear las imágenes.

Material para maternal: El material está realizado con goma eva y cartón, su funcionalidad es que con ello los niños comiencen a conocer sus expresiones, aprendan las partes de su cuerpo, sea un recurso para la docente y los niños.

Juego con legos: Estos materiales son beneficiosas para la motricidad fina de los niños a tempranas edades, ya que les permite combinar las piezas de diversos colores para construir lo que se le pase por la imaginación, es uno de los juegos infantiles más educativos para la creatividad.

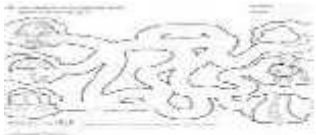
JUEGOS FUERA DEL AULA

Recorrido y laberinto: son materiales para el uso de los niños que tienen el objetivo de favorecer las estructuraciones del espacio posibilitando las relaciones de los objetos en el citado espacio y sus desplazamientos, además tienden a favorecer la coordinación viso motora y afianzar el razonamiento lógico.

La noción del espacio se va logrando paulatinamente y en función de la construcción de los objetos que se va vayan realizando. Durante la permanencia del niño en el jardín el espacio deberá ir rediciéndose paulatinamente para llegar del espacio amplio en el que el niño está acostumbrado en su casa a desplazar sus objetos y su propio cuerpo, hasta el espacio reducido al tamaño de un renglón. Esto se debe a que en ese espacio deberá trabajar en la escuela primaria, en lo que hace a la escritura. Deberá tenerse en cuenta la inclusión de algunos obstáculos que pueden ser saltados (pasados por encima con el elemento que se esté señalando), esto apunta al razonamiento lógico.

Puede trabajarse además con laberintos con salidas múltiples y con laberintos comparativos, en el que se hace importante por un lado la consigna y por el otro la técnica de comparación, estos trabajos están comprometidos con el concepto de correspondencia término a término, conservación de la cantidad, sustancia o materia y cuantificación.

Laberintos



Recorridos

Señales De Transito: En el sistema de tránsito conviven peatones y conductores de vehículos de distinta índole, como camiones, colectivos, coches, motos, ciclomotores y bicicletas. Como peatón, respetar las normas de tránsito es la mejor manera de cuidarnos a nosotros mismos y a los demás, mejorando la convivencia en las calles. Es muy importante que en el Nivel Inicial se trabaje con los niños la necesidad de respetar las normas de tránsito, como una manera de cuidar nuestra vida y la de los demás.

Permitir en el niño reconocer la importancia de las normas de tránsito como organizadoras de la circulación vial, conocer el significado de los colores del semáforo –y su ubicación– para una circulación segura, conocer los riesgos a los que están expuestos los peatones ante el cruce incorrecto de calles, iniciación en el conocimiento y respeto de las normas.

COMO USARLO: Actividades

1.- se indagara entre los niños sobre qué saben sobre el cruce de calles, silos dejan cruzar solos o si siempre lo hacen acompañados.

2.- Se hará hincapié en la importancia de cruzar siempre con un adulto y por la senda peatonal o esquina, mirando hacia los dos lados antes de hacerlo. Además se les presentara a los niños el semáforo como guía de cruce y organizador de la circulación vial y, resguardo de la seguridad del peatón y los conductores.

3.- se trabajara en una actividad integradora con el área de plástica, realizando los carteles para colocar en diferentes espacios de la escuela.

Abecedario: Este material está realizado en goma eva, su funcionalidad es que los niños tengan una iniciación al conocimiento de las letras, a partir de su nombre, entre otras cosas, la intención es que los niños conozcan la inicial de su nombre en el abecedario, para ello debajo de cada letra se colocarán los nombres de los niños.

Globos y balones gigantes: Los balones nos ofrecen situaciones de juego y ejercicios que no se pueden dar con pelotas y globos normales.

GLOBOS: son hinchables y muy grandes de aproximadamente 55cm hasta 145 cm. Hechos de goma y material muy resistente, permitiendo realizar ejercicios y juegos muy divertidos. Tienen la ventaja de no producir dolores, ni lesiones al golpearlos pero la desventaja es que se pinchan fácilmente.

BALONES: son plásticos de diferentes tamaños y también nos brindan grandes ventajas que ayudan a desarrollar sus motricidades gruesa y fina.
Las actividades a desarrollarse con estos dos recursos son:

- En grupos lanzar el globo o el balón los más alto posible sin tratar que no caiga al suelo.
- Individualmente patear la pelota introduciéndolo dentro de la portería o en grupos tratar de introducir la pelota cuantas veces sean posible en la portería del equipo contrario.
- Realizar juegos de lanzamiento y precisión a cada uno de sus compañeros
- Mantenerse sostenido sobre el balón gigante.

Carrera de encostalados: Este juego ayuda a los niños a tener más agilidad, esfuerzo y resistencia. Es un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación.

1 - Los niños deben meter los pies dentro del saco o la bolsa y esperar que alguien dé la orden de salida.

2 - Para iniciar la carrera, los niños deben mantener agarrado el saco con una mano para evitar que caiga por debajo de las rodillas y mantener mientras el equilibrio para poder saltar.

3 - Durante toda la carrera los niños debe tener las dos piernas en la bolsa hasta llegar a la línea de meta.

4 - Gana quien llega primero a la línea de meta.

Importante: Los niños deben jugar en una superficie segura y sin muchos obstáculos, ya que las caídas son inevitables.

LA RAYUELA: también conocido como truque, luche, el cuadrado, la chilena o el volantín, es una actividad muy divertida a la que juegan niños y niñas. Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender y escribir los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y mejora su equilibrio.

1. Con una tiza, dibuja un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribe el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza dependiendo del tamaño o los números hasta donde se quiera llegar.
2. A continuación, hay que empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado, y lanza la piedra. La casa donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.
3. El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 10 y volver.

ASPECTOS METODOLOGICOS

Para el logro de los objetivos de los lineamientos alternativos, se ha organizado teniendo en cuenta la siguiente estructura:

- Fecha y hora
- Tema.
- Objetivos
- Actividades
- Recursos
- Aspecto.
- Responsable
- Resultados esperados

Los temas desarrollados corresponden a les destrezas que los niños y niñas de 3 a 4 años pueden alcanzar y las docentes pueden programar para los meses señalados:

Las estrategias metodológicas a utilizar

Trabajo en grupos e individualmente

Las actividades se desarrollaran en grupos o individualmente y a nivel de toda el aula, o fuera de ella, ya que existen acciones en las que se necesitan de espacios amplios.

Ejemplo: Armado de rompecabezas

Loterías

PROGRAMACIÓN DE LOS LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

JUEGOS DIDÁCTICOS DENTRO DEL AULA

FECHA	HORA	TEMA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	ASPECTO	RESPONSABLE	RESULTADOS ESPERADOS
18-04-2014	09h00	Juguemos a las loterías	Desarrollar el pensamiento, la imaginación y la coordinación óculo-manual	En pequeños grupos, ir identificando los colores de acuerdo a sus figuras, e irlos ubicando en sus respectivos lugares.	Niños Docente Aula Mesa Tabla de lotería Fichas	Originalidad Concentración	La investigadora	Identificación y ubicación de figuras en sus respectivos lugares.
21-05-2014	09h00	Aprendamos a completar el Dominó	Promover el desarrollo del pensamiento y la coordinación óculo-manual	En parejas cada uno tiene que tomar la misma cantidad de fichas para luego ir buscando las figuras que se aparecen e irlas ubicando junto a la otra ya sea de forma vertical u horizontal.	Niños Docente Mesa Dominó (fichas de madera con dibujos)	Originalidad concentración	La investigadora	Identificación y reconocimiento de los dibujos que son iguales
24-05-2014	09h00	Contemos cuentos con los Títeres	Favorecer el dialogo con los niños, expresando las vivencias y sentimientos para la integración ante la saciedad	A través de preguntas hacer preguntas y dar respuestas, en donde los niños participaran voluntariamente.	Niños Docente Títeres Cuentos	Ejecución Fluidez del lenguaje	La investigadora	Participación activa de los niños y niñas
29-05-2014	09h00	Asociemos las figuras y construyamos con los legos	Favorecer la coordinación óculo-manual y la del pensamiento e imaginación	En parejas concentrarse cada vez que la docente de la vuelta a las tarjetas para que luego ellos las unan con sus respectivas figuras. Con los legos dejar a criterio libre para que formen lo que más les guste y se imaginen.	Niños Docente Aula Tarjetas Mesa Legos	Originalidad Ejecución Concentración Creatividad	La investigadora	Concentración y creatividad de los niños y niñas

JUEGOS DIDÁCTICOS FUERA DEL AULA

FECHA	HORA	TEMA	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	ASPECTO	RESPONSABLE	RESULTADOS ESPERADOS
5-05-2014	11h00	Respeto las Señales de Tránsito	Conocer e identificar las señales de tránsito	En el patio pegar el semáforo y con una tiza dibujar el paso cebra y algunas carreteras luego hacer que un grupo de niños represente a los vehículos llevando consigo carros de juguetes y a otros niños que sean los peatones.	Niños Docente Patio Carros Muñecos Tiza Dibujos de las señales de tránsito	Ejecución Concentración	La investigadora	Reconocimiento y respeto a las señales de tránsito.
9-05-2014	11h00	A Jugar con los balones y globos gigantes	Favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico	Hacer que los niños se agarren de los globos gigantes y empiecen a saltar por todo el patio y con los balones hacer un círculo y lanzar la pelota a cada uno de los compañeros, además formar grupos y que pateen la pelota hacia el arco contrario.	Niños Docente Patio Globos Balones	Flexibilidad Originalidad Ejecución	La investigadora	Mantienen buena motricidad gruesa y fina
12-05-2014	11h00	Juguemos a la carrera de encostalados	Desarrollar la coordinación motora global que comprende los desplazamientos mayores.	Se entregara un costal a cada niño y conjuntamente con la docente se realizaran algunos saltos por todo el patio.	Niños Docente Costales Patio	Ejecución Flexibilidad	La investigadora	Participación activa de los niños y niñas
16-05-2014	11h00	Juguemos a Saltar en la rayuela	Favorecer el desarrollo motriz en desplazamientos largos y cortos.	Se dibujara con tiza la rayuela en el patio para que cada niño salte en un solo pie en cada uno de los cuadros evitando salirse o pisar los cuadros.	Niños Docente Patio Tiza	Ejecución Concentración flexibilidad	La investigadora	Colaboración y ejecución de los niños y niñas

METODOLOGÍA

Para llevar a la práctica los lineamientos, se involucrara niños y niñas de este centro educativo quienes participaran bajo la coordinación de las docentes y la investigadora, quienes ayudaran para que todos los objetivos propuestos se puedan desarrollar a cabalidad. En donde se socializara en primer lugar los resultados de la investigación realizada y con el conocimiento de sus causas.

Se pretende contar con el apoyo de las docentes y el alumnado. Para llevarse a cabo la ejecución y desarrollo de estas actividades las docentes deberán tener claro sobre las ventajas que trae consigo los juegos didácticos en la enseñanza aprendizaje, y en conjunto poder realizar los reajustes que se crean pertinentes y de gran utilidad.

TEMPORALIZACIÓN

La ejecución de los Lineamientos para el proceso de aprendizaje se realizará en el período planificado con un total de 8 sesiones las mismas que tendrán una duración de dos horas cada una, sumando un total de diez y seis horas clase.

EVALUACIÓN

La evaluación será sistemática y continua durante todo el desarrollo de las actividades propuestas, en donde se observara la imaginación, creatividad, el desplazamiento, el tono muscular, mediante juegos didácticos ejecutados por los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro; para que luego sean evaluadas y obtener los resultados obtenidos y los objetivos alcanzados.

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LOS LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

TITULO	OBJETIVOS	REFERENTES TEÓRICOS	METODOLOGÍA	FECHAS	PRODUCTOS ACREDITABLES
JUEGOS DIDÀCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD.	**Objetivo General:** Proponer lineamientos alternativos para el aprendizaje de los niños/as de 3 a 4 años, del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, aplicando juegos didácticos con actividades variadas y secuenciales. **Objetivos Específicos:** ➢ Concienciar a las docentes del Centro de Educación Inicial Dirigentes del futuro que la aplicación y utilización de los juegos didácticos son de gran importancia para el desarrollo evolutivo de cada uno de los estudiantes. ➢ Fortalecer el conocimiento de las docentes sobre las diferentes clases de juegos didácticos, para el aprendizaje de los niños/as de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro.	**JUEGOS DIDÀCTICOS QUE SE PUEDEN EJECUTAR PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD.** **JUEGOS EN EL AULA** ✓ Loterías ✓ Dominó ✓ Rompecabezas ✓ Títeres ✓ Enhebrado ✓ Juegos de asociación ✓ Material para maternal **JUEGOS FUERA DEL AULA** ✓ Recorridos y Laberintos ✓ Señales de Tránsito ✓ Abecedario ✓ Globos y balones gigantes ✓ Carrera de Encostalados ✓ La Rayuela	✓ Socializar los resultados de la investigación. ✓ Participación activa de las docentes y los niños y niñas de 3 a años ✓ Aplicación de los juegos didácticos necesarios en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años.	Viernes 18 de abril del 2014 Lunes 21 de abril del 2014 Jueves 24 de abril del 2014 Martes 29 de abril del 2014 Lunes 5 de mayo del 2014 Viernes 9 de mayo del 2014 Lunes 12 de mayo del 2014. Viernes 16 de mayo del 2014	• Participación grupal e individual • Presentación y análisis de los lineamientos. • Discusión. • Sugerencias. • Resolución del problema. • Ejecución de los lineamientos

j. BIBLIOGRAFÍA

- ARIAS Gómez, (2008), El proceso de aprendizaje de los movimientos en la educación física y en los deportes. Recopilado de http://www.monografias.com/trabajos93/proceso-aprendizaje-movimientos-educacion-fisica/proceso-aprendizaje-movimientos-educacion-fisica.shtml
- BENITEZ Murillo (2009 P.3). El juego como herramienta del aprendizaje. Recopilado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- BRUNER Jerome, (2008). El aprendizaje y procesos complejos, Recopilado de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apra/6.pdf
- BELISARIO, Gómez Bernal (2012). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/16627
- DE TOLENTINOSAN NICOLAS. Departamento de filosofía www. Ieslaaldea.com
- DIAZ ROSAS, RICARDO. Juegos y construcción del conocimiento. Argentina: Miño y Dávila, 2005 pg.153
- DIAZ BARRIGA FRIDA. ¿Qué significa aprender a aprender?
- DIAZ, Wendy. LEÓN Noemí. EL ESTÍMULO MOTIVACIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE. Facultad de Pedagogía. 2008. http://www.monografias.com/trabajos61/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos2.shtml#ximportfuncion#ixzz3dO6GOXnj
- EDUCATIVOS. En la educación infantil de 0 a 6 años Voll. lll.Organización Escolar Paidotribu España.
- ESCUELA PARA EDUCADORES/ Mariana Bruzzo y Martha Jacubovich, Circulo Latino Austral S.A. 2007 Edición 2008 (pg. 262-264)
- FERNÁNDEZ (2010) FELDMAN, (2009). El aprendizaje. http://www.falacia.es/temas_psicologia/Aprendizaje.pdf
- GUISPERT Carlos. Psicología Infantil Asesor de padres programas de información familiar .Pagina 76.
- G.NERICIIMIDEO “Hacia una didáctica general dinámica” Editorial Kapelusz Moreno 372 Buenos Aires (60131)

- ✓ GUEVARA Ramírez (2009 pp. 42,43). Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamono y Llomaprieta. Pag. 42-43
- ✓ HERVAS Anguita (2008 P.3) Importancia del juego en la primaria. página 3.
- ✓ HILGARD Ernest, (2011). El aprendizaje. Recopilado de http://psicologiageneralcbn.wikispaces.com/file/view/Aprendizaje.pdf
- ✓ JIMENEZ V. Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural pg. 23
- ✓ K, GONZÁLEZ (2007 P.28) Estrategias metodológicas lúdicas para el aprendizaje de operación aritmética dirigidas a los niños con dificultades de aprendizaje en la segunda etapa de educación básica
- ✓ KELLY, A. W (2011).El Proceso del Aprendizaje. Recopilado de https://books.google.com.ec/books?isbn=8471120879
- ✓ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. El currículo en la Educación Inicial. Pg. 32
- ✓ MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. (ANTONIO VARGAS) Arte y juegos: Propuesta Metodológica para la educación inicial.
- ✓ MARTÍNEZ Urbano (2011 pp. 2, 3) Aprender jugando y juguete adecuado. Temática: el juego en la educación infantil. Etapa. Educación infantil
- ✓ NISBET Schuckermith (1987). Estrategias metodológicas para el nivel inicial. http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial.shtml
- ✓ ORTEGA Rosario (1999) Jugar y Aprender. UNA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA 2ª ED.
- ✓ PULE Galo, Tadeo Chala, Nilson Loemar (2011 P. 5)
- ✓ PEARSON, (2010). Aprendizaje y comunicación página 25,60
- ✓ PERKINS David, (2011p. 69). La enseñanza para la comprensión.
- ✓ PÉREZ, José Martí, DIDÁCTICA LÚDICA. Jugando también se Aprende. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#ixzz2lI7fFQBc
- ✓ PRIETO Bascón (2010. P. 2) El juego en educación primaria.
- ✓ PHILIP Jackson, (2008). Práctica de la enseñanza. Recuperado de http://www.lsf.com.ar/libros/22/PRACTICA-DE-LA-ENSEnANZA/
- ✓ POGGILY (1997).Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml
- ✓ REDAO FLORENCIO. Educación preescolar métodos, técnicas y organizaciones

- ✓ RIERA J. MA. A (1992) Marco Ambiental y Distribución de Espacios
- ✓ RESTREPO, Guizao y Berrío (2008 P. 19) Las estrategias lúdico-didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto-escritura
- ✓ REYES Jacinto, (2011). Estrategias metológicas para el nivel inicial. Recuperado de http://www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial3.shtml
- ✓ SALAS, B. (2001). MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DOCENTES DEL NIVEL PREESCOLAR**.** Universidad de Los Andes, Mérida-Venezuela.
- ✓ TANIA, Sánchez, LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE. Disponible en http://eleni.obolog.com/importancia-aprendizaje-42366
- ✓ TORRES, Torres (2007 P.23) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula
- ✓ VIGOTSSKY. L. Definición de la teoría de Aprendizaje. Recuperado de http.//www psicopedagogia.com / Definición/ aprendizaje significado
- ✓ VYGOTSKY.L. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Cap.6. Interacción entre el aprendizaje y desarrollo Ed. Grijalbo, Mexico.1988
- ✓ WITHERIMGTÒN, (2008). Aprendiendo a Aprehender. Recuperado de https://es.scribd.com/doc/253806881/Aprendiendo-a-Aprehender.
- ✓ DIAZ, Wendy. LEÓN Noemí. EL ESTÍMULO MOTIVACIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE. Facultad de Pedagogía. 2008. http://www.monografias.com/trabajos61/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos/estimulo-motivacional-ensenanza-ninos2.shtml#ximportfuncion#ixzz3dO6GOXnj
- ✓ Gutiérrez, M. (sin publicar). El desarrollo motor en el período maternal y preescolar (2-6 años). Valencia: IVEF.
- ✓ Gutiérrez, M. (sin publicar). El desarrollo motor en la edad escolar primaria (6-12 años). Valencia: IVEF.
- ✓ Gutiérrez Delgado, M. (1989). 140 juegos para la educación psicomotriz. Sevilla: Wanceulen.
- ✓ Gutiérrez Delgado, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego. Sevilla: Wanceulen.

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL

TEMA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERÍODO LECTIVO 2013-2014 LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

Tesis previa a la obtención del grado en Magíster en Educación Infantil.

AUTORA

Lcda. Viviana del Cisne Riofrío Escobar

LOJA –ECUADOR
2013

a. TEMA

LOS JUEGOS DIDÀCTICOS UTILIZADOS POR LOS DOCENTES Y EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS, PERIODO LECTIVO 2013-2014. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

b. PROBLEMÁTICA

Contextualización.

El Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro, está ubicado en la Parroquia Malacatos del Cantón Loja, es de carácter mixto y la población total de estudiantes matriculados es de:

- 64 niñas y niños que son los alumnos en edades de 3 y 4 años que se encuentran matriculados y asistiendo al establecimiento de los cuales se trabajará con 60 niños y niñas que asisten normalmente a clases.

- **3** Maestras que trabajan en los dos paralelos con los alumnos de 3 años de edad de los cuales el primero tiene 18 y el segundo 23 y el tercer paralelo tiene 23 alumnos de cuatro años de edad y las docentes son: Lcda. Gina Palacios Luzuriaga, Lcda. Natalia Rivas Guamán, Lcda. María Enith Castillo.

La filosofía Institucional es de que desde su creación se ha trazado cumplir con sus metas basadas en principios y valores con la misión, visión, objetivos y política de servicio a la comunidad, y, así tenemos que en la:

VISIÓN

Dice, queremos que el Centro de Educación Inicial "Dirigentes del Futuro" de la parroquia Malacatos, del cantón Loja, sea una institución educativa de calidad, que tenga espacios físicos adecuados, aulas pedagógicas, tecnología de punta, rincones del estudio, bibliotecas, baterías higiénicas saludables, una institución en la que se práctica los valores, entre ellos, el amor, respeto, solidaridad, puntualidad, responsabilidad, justicia, equidad de género, disciplina y autodisciplina que conduzca al buen vivir.

Un plantel educativo que ofrezca un alto nivel de desempeño académico, a través del desarrollo de destrezas y competencias; donde se vivencie las buenas relaciones entre todos los actores de la comunidad educativa; una escuela con maestras y maestros profesionales, actualizados e innovadores, que promuevan el desarrollo d destrezas y competencias de sus alumnos y alumnas, la comprensión, la comunicación y la confianza entre todos los miembros de la comunidad educativa y dentro de la

MISIÓN

Dice :El centro de educación Inicial "Dirigentes del Futuro" de la parroquia Malacatos, del cantón Loja, se encuentra trabajando en la formación integral de las niñas y niños del centro infantil, en comunión, de acuerdo con los objetivos generales y específicos planteados en el P.E.I, procurando siempre cumplir con los objetivos propuestos en el plan quinquenal propuesto por el Ministerio de Educación; actividades conducentes a la formación sistémica de nuestros educandos para que obtengan una educación de calidad.

Situación Actual del problema.

Las buenas intenciones de autoridades del establecimiento al tener clara su filosofía sobre el centro educativo, motivo de la presente investigación, como en cualquier otra entidad, también soporta una crisis en cuanto a la utilización, de juegos didácticos por parte de las docentes y el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

Las mismas que a causa de algunos factores tienen ciertas limitaciones al momento de ejecutar el currículo de la educación inicial, situación que afecta directamente a los alumnos , dado que la formación que se imparte en el centro de educación no está acorde a la realidad actual ni responde a las demandas de desarrollo nacional ello obedece a la

aplicación de ciertos métodos conductistas, autoritarios y memorísticos enraizados en el sistema educativo, desencadenado una deficiencia en la calidad de educación y la inadecuada utilización de los juegos que son muy necesarios en las edades de 3 a 4 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje lógicamente que al analizar la problemática a nivel nacional , nos damos cuenta de que atravesamos una crisis en los aspectos: económico social, políticos, educativo y cultural , que afecta particularmente a los países subdesarrollados como Ecuador, generando carencias que entorpecen la calidad de vida de los habitantes que nos afectada a las personas, que sufrimos de enfermedades, desempleo y la desesperanza que se agudiza cada vez más especialmente en lo educativo pues el gobierno de turno implementa cada día más exigencias para el sector docente que tenemos que invertir lo poco que ganamos en seguirnos preparando, para poder permanecer en nuestros cargos, naturalmente que ante esta realidad los docentes también consideramos que la Educación Ecuatoriana debe cimentarse en la formación de valores y actitudes, como también en el desarrollo del pensamiento y la creatividad como instrumentos del conocimiento para mejorar la calidad de educación como aspecto prioritario dentro de las necesidades y expectativas nacionales.

En la época actual existe un significativo porcentaje de niños y niñas a los cuales sus maestros no los hacen jugar por la falta de conocimientos sobre la importancia del juego en edades tempranas y por otros factores que no permite que las docentes utilizacen y ejecuten los juegos didácticos en forma permanente lo que lamentablemente en nuestro país y en la Región Sur del Ecuador, así como en la mayoría de países subdesarrollados existe explotación infantil, en donde la niña y el niño en lugar de recrearse se ven obligados a trabajar durante el día y en algunos casos por las noches, a fin de ayudar solventar las necesidades básicas sus familia al respecto, ERICKSON, afirma que el juego es fundamental para la auto enseñanza y auto curación porque a través de él, los niños

y niñas manifiesta sus traumas, conflictos, miedos y deseos. También podemos afirmar que el juego es una fuerza natural de interacción entre los niños, a través del cual aprenden a desenvolverse entre sus iguales en forma independiente y sin la vigilancia del adulto, transformándose en la razón del ser de la infancia .El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño es la única actividad que tiene a su alance, como diversión básica se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico psicológico y para el proceso de aprendizaje.

Los niños necesitan estar en constante movimiento, desde que nacen juegan y descubren la fuente de placer que es el juego, actividad tan satisfactoria, y una de las estrategias más importantes para aprender y adquirir autonomía e independencia.

Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente , y estos les permiten tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de los juegos didácticos que puede ser simbólicos o socializados. Con este conocimiento se ha formulado el problema titulado: CÒMO SE RELACIONA LA UTILIZACIÒN DE LOS JUEGOS DIDÀCTICOS CON EL APRENDIZAJE DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE EDUCACIÒN INICIAL DIRIGENTES DEL FUTURO DE LA PARROQUIA MALACATOS , PERIÒDO 2013- 2014.

c. JUSTIFICACIÓN

El programa de Maestría en Educación Infantil, del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la UNL., forma recursos humanos con alto nivel científico, los cuales estamos comprometidos con el rescate de conocimientos ancestrales y la generación de nuevos conocimientos, científicos técnicos necesarios para aplicar la teoría en la práctica profesional, y contar con los elementos necesarios para aportar a las soluciones a los problemas.

Por otra parte al observar la realidad en que los niños y niñas son los primeros portadores de los conocimientos nuevos, es necesario tomar en cuenta que el juego es un proceso a desarrollar en el campo educativo en donde existe un vínculo afectivo entre los actores de la educación, y como uno de los objetos fundamentales de estudio en el currículo infantil, se ha propiciado la información y los conocimientos científicos técnicos necesarios para aplicar la teoría en la práctica profesional y poder contar con los elementos necesarios para aportar a las soluciones a dichos problemas.

Como estudiante de la Universidad Nacional de Loja, estoy segura que la presente investigación científica ayudará a concienciar a los maestros de la necesidad de participar en forma activa en la formación integral de los niños y niñas, mediante una buena y adecuada estimulación con la utilización de juegos didácticos lográndose así el desenvolvimiento participativo en la sociedad actual.

Desde el punto de vista cultural y social este trabajo investigativo pretende incentivar primeramente a las docentes sobre la utilización de los juegos didácticos en el aprendizaje de sus alumnos y sus diversas aplicaciones incluso para lograr en forma

efectiva motivar a las niñas y niños en el aprendizaje en general , pues en las edades de 3 a 4 años son esenciales para estimular el desarrollo real de todas sus capacidades, habilidades y destrezas.

De allí la importancia de desarrollar la presente investigación pues en el contexto de la nueva Universidad se propician muchas políticas entre ellas la de mejorar en el campo profesional dentro de la docencia-investigación y vinculación con la comunidad, por lo que se justifica plenamente la ejecución del proyecto que estoy proponiendo lo cual me permitirá además ampliar mis conocimientos en el campo científico y tecnológico y se contribuirá a resolver una de las problemáticas existentes en el centro de educación inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos del Cantón Loja.

Finalmente se justifica la realización de la investigación porque me permitirá cumplir con uno de los requisitos previo al grado de Magister en Educación Infantil.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la utilización de los juegos didácticos en el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos en el período 2013-2014

OBJETIVO ESPECÍFICOS

1. Verificar la utilización de los juegos didácticos, en el aprendizaje, de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos en el período 2013-2014.

2. Describir las clases de juegos que utilizan los docentes, para el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos en el período 2013-2014

3. Formular lineamientos alternativos para el logro de una mejor calidad del -aprendizaje de los alumnos de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, del Cantón Loja, en el período 2013-2014

e. MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL JUEGO

ROSAS DÌAZ Ricardo (2005, pp.153-154) manifiesta que el juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo, todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin acepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de la tareas una relevancia esencial a la hora de proponer mejoras en el aprendizaje. Sin embargo, si asistimos a cualquier sala de clases de cualquier escuela del mundo, veremos que el juego es una actividad reservada para el recreo, una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de evidencia que muestre lo importante que es considerar el juego en serio. O tal vez, la falta de seriedad inmanente que tiene esta actividad lo que la hace opuesta a la categoría de "trabajo" que es la que se supone debe socializar en la escuela .En otras palabras, el juego promueve el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícitas.

Además el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño**".**

JIMENEZ V. Carlos Alberto (P.23) expresa que el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz cognitiva y afectivo social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

REPRESENTACIÒN DEL JUEGO

El juego representa para la niña el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de estas sus estados emociónales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

Es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir es decir en acciones y luego verbalizando lo interno. A través del juego los alumnos se preparan para la vida futura, para alcanzar metas, sentir satisfacción, descargar energías, y consigue alivio a sus frustraciones, y, genera un ambiente lúdico que permite el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

Los docentes deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que facilite una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollaran en un sin números de actividades y momentos de juego.

Las capacidades cognitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña y el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico. Las capacidades de

aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir desenvolverse autónomamente.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando a si la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requiera un mayor nivel de atención y focalización.

CONCEPTUALIZACIONES SOBRE EL JUEGO

"PIAGET. Expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose**"**´

"FREUD**.** Dice que el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos**"**

"VIGOTSKI. Dice que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos**"**

ELKÓNIN. Manifiesta que los juegos de los niños están relacionados con su respectiva clase social y que por lo tanto las temáticas de juego son distintas según sus experiencias de vida, según la edad, sus valores culturales, y su condición social.

CAÑEQUEHA Hilda cree que las funciones del juego son:

a. Descubrir: El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir el mundo externo e interno
b. Relacionar el uno con el otro: Ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir "negociar" con otros también favorecer la aceptación del punto de vista ajeno
c. Equilibrar el cuerpo con el alma. El juego es una actividad natural que contribuye al equilibrio corporal y afectivo.
d. Trasmite valores, bienes y productos culturales. La actividad lúdica ayuda a que el niño aprenda las pautas culturales de su entorno y que, a la vez asimile complejos fenómenos de la realidad natural y social.
e. Evadir saludablemente la realidad. El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos: el de la realidad y el de la fantasía

EL JUEGO DIDÁCTICO y EL APRENDIZAJE

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza, cuyo objetivo último es la apropiación, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad y el proceso de enseñanza-aprendizaje

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área en estudio.

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

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

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye

al logro de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

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

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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

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

El juego didáctico se convierte en una estrategia que se puede utilizar en cualquier edad dentro del aspecto educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

EL CARÁCTER PEDAGÓGICO DEL JUEGO

El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicada lo corporal y lo emocional y lo racional el encanto que comporta este es un elemento que estimule el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura de este modo los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social.

JUEGO Y EDUCACIÓN

El juego como la forma de aprendizaje espontáneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como el medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, construyendo una opción pedagógica excepcional.

El juego asocia las nociones de la totalidad, regla y libertad se realiza con el hemisferio derecho del cerebro, creativo, artístico, global con el hemisferio izquierdo, lógico, racional y concreto da rienda suelta a sus sueños trasladándolo a un espacio tiempo concreto y sosteniéndolo a unas reglas y estructura lógicas.

JUEGO Y CULTURA

La cultura se crea mediante el intercambio de ideas, creencias, usos, costumbres, procedimientos y técnicas que se refiere al modo en que se producen las relaciones y al carácter, calidad y naturaleza de esas pautas de relación podemos definir resumidamente la cultura como el comportamiento simbólico.

JUEGO Y SOCIALIZACIÓN

Guía para la acción colectiva o individual para el hombre

EL JUEGO Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE

El juego constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo, ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera.

No son pocos los autores que considera que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje, sobre todo en la infancia, aprendizajes que van desde los comportamientos imitativos más elementales hasta la formación de conceptos y de normas morales.

Por medio de él, el niño adquiere el control de su propio cuerpo y desarrolla las habilidades y destrezas necesarias para su adecuado desarrollo.

ESTRUCTURACION, PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN DEL JUEGO EN LOS NIÑOS DE 3 y 4 AÑOS DE EDAD

A la hora de planificar una actividad educativa basada en la utilización de juegos didácticos es recomendable tener en cuenta los siguientes aspectos:

Elegir un juego que se adapte a los objetivos didácticos que se pretenden alcanzar.

Seleccionar los contenidos (preguntas, respuestas opciones), elaborándolos o buscándolos entre los ficheros publicados.

Elegir el idioma de la interfaz del juego. Si se desea se pueden elaborar nuevos ficheros de idiomas.

Preparar los materiales y documentos complementarios que ayudan a realizar la actividad: hojas de registro de respuesta de los alumnos, documento de registro de resultados del profesor, plantillas, cartulinas, etc.

Habilitar, si son necesarios, programas y aplicaciones informáticas complementarias para un mejor desarrollo de la actividad: marcadores, cronómetros, recursos complementarios, vídeos, etc.

Disponer de los recursos informáticos y logísticos necesarios: ordenador, pizarra digital, cañón proyector, altavoces, etc.

Utilizar aquellos recursos bibliográficos, audiovisuales y de evaluación que ayuden a la preparación y planificación de actividades basadas en estos recursos didácticos lúdicos.

Analizar diferentes ideas a la hora de planificar actividades basadas en juegos didácticos diseñar o modificar juegos didácticos. En algunos casos los docentes con conocimientos informáticos suficientes pueden querer modificar los existentes o diseñar otros nuevos (ampliación).

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA NIÑEZ

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gateara, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior. El juego de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez. Es un ejercicio natural y placentero. Nadie necesita a un niño a enseñar a jugar está es innata el juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad el juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a Lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar.

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

LA EDUCACION Y EL JUEGO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la a criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- 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 arrebata, 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.

CLASES DE JUEGOS

a) **Juego funcionales** Son los primeros que aparecen en el niño antes de hablar y andar porque sirven para desarrollar las funciones latentes, se desarrolla en la primera infancia en el seno de la familia donde lo realiza.

En el niño de pocos meses se observa juegos como: golpea la cuna con el pie, repite gorjeos largamente, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia golpea la cabeza, toma los objetos los deja caer. Por medio de esos juegos el niño va conociendo y experimentado con los objetos lo que le ayuda a tomar conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea.

b) **Juego configurativo** En este grupo caben los juegos de modelado, el garabateo y hasta modalidades de juegos lingüísticos, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina barro construcciones con bloques garabateos y va haciendo experiencias que le proporciona nuevas formas y temas de acción.

c) **Juego de entrega**. Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material: la pelota, pompas de jabón las aguas de arena estos juegos son propios de las primeras edades y están más próximos a los sensomotores.

d) **Juegos simbólicos**. Dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos, representativos de personaje es importante que el niño pueda contar con juguetes que favorezcan su desarrollo y tiempo para jugar

e) **Juego de reglas** Este juego es más propio del adulto y de los niños mayores. Sin embargo en la niña y niño de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas.

Entre algunos juegos tenemos: jugar por el borde de la acera, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar actos de otras personas.

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 Clapa rede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, 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: 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).

Clara Paredes "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." (3)

Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kawin 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 oro del 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:

* Corporales.
* 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 empleo 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 Atléticos

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 resistencia 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 introvertido.

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 asunto o temas.

n) **Juegos Organizados**.-Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y 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 colegio del Perú. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso 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.

OBJETIVOS PEDAGOGICOS DEL JUEGO

BLANK Greik, atribuye ciertas características secundarias y dice:

- ✓ Favorece el desarrollo cognitivo.
- ✓ Favorece la capacidad de autocontrol y auto dominio.
- ✓ Revela la personalidad del niño, sus estructuras mentales, sus sentimientos, carácter, etc.
- ✓ Desarrolla la acción comunicativa.
- ✓ Limita el concepto espacial temporal, ya que una vez finalizado el juego cesa su acción sin repercusiones posteriores si no que puede ser remplazado por otro totalmente diferente.

MRIANE y TORBERT considera lo siguiente:

- Desarrolla las capacidades perceptivo-motrices.
- Fomenta la capacidad de atención y concentración.
- Permite la descarga de la atención y el exceso de energía.
- Favorece el auto control.
- Desarrolla los procesos de pensamiento.
- Refuerza la información aprendida.

En el plano cognitivo

- ➢ Facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas.
- ➢ Permite el aprendizaje con factor motivante de primer orden.

En el plano motriz

- ❖ Desarrolla y mejora las capacidades perceptivas motrices y las capacidades físico deportivo.
- ❖ Contribuye el desarrollo armónico e integral de individuo.

En el plano afectivo

- ✓ Afirma la personalidad el equilibrio emocional, la autovaloración, etc.
- ✓ Facilita el conocimiento y dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en que se desarrolla el juego.
- ✓ Constituye un elemento para evitar que el fracaso sea motivo de frustración.
- ✓ Integra el yo, los demás, las situaciones y las posibles relaciones entre los elementos.

En el aspecto social

a.- Favorece el proceso de socialización: descubrimiento y respeto de los otros, las reglas, etc.

b.- Facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás.

Permite el aprendizaje de las labores en grupo en equipo, en colaboración de un objetivo común.

c. Potencia la responsabilidad como parte de la actuación individual en el juego.

El juego es una actividad muy utilizada por los seres humanos en su vida cotidiana, pues es empleado desde la infancia y es aplicado a varios contextos por la necesidad de aprender, de obtener diversión, aprendizaje, entretención, ejercer destrezas entre otros.

Es claro que, el juego toma un carácter especial en el desarrollo de los niños y niñas, pues a través de él se adquieren nuevos conocimientos y se refuerzan los ya existentes, para después ser empleados en diferentes situaciones de la vida, además que es una actividad que se caracteriza por ser placentera, motivadora para la persona que la realiza.

Los juegos didácticos son actividades pedagógicas que, por su beneficio, deben ser tomados en cuenta en el diseño del currículo y, por tanto, formar parte de nuestras actividades cotidianas en el aula porque es un instrumento de aprendizaje del idioma tanto español como Inglés. Hay muchos tipos de juegos didácticos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma que queremos aprender,

manteniendo la clase viva e interesante. Los juegos demandan una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse para realizarlos, porque ellos, por supuesto, estarán motivados. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes de una forma agradable contribuyendo a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

BRUNER Y GARVEY (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, expresan 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 a través del juego, mediante el "como si", que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Los juegos son altamente motivantes y entretenidos y dan a los estudiantes tímidos oportunidad para expresar sus opiniones y sentimientos. También ayudan a adquirir nuevas experiencias en una lengua extranjera, lo que no siempre es posible durante una clase tradicional. Los juegos proporcionan diversión a las actividades regulares del aula, "rompen el hielo". Pueden ser usados para introducir nuevas ideas. En esta atmósfera relajante que se crea cuando se usan los juegos, los estudiantes recuerdan las cosas más rápidas y mejor.

Estos juegos demandan un esfuerzo y dedicación mayor por parte del profesor, ya que en su preparación y puesta en práctica en clases, debe ser capaz de aprovechar los conocimientos que tienen sus alumnos, así como evadir las dificultades propias de cualquier juego por su complejidad, por lo que debe utilizar las técnicas más asequibles y accesibles para los alumnos, se puede decir que con el empleo de estos juegos

didácticos, los estudiantes participan de forma activa, lo que hace la clase más amena, dinámica y activa; a partir del trabajo en equipo se incentiva el colectivismo, la camaradería y el deseo de participar espontáneamente, se eleva la autoestima, demuestran que son capaces de aprender más y expresar sus conocimientos. Además, estos juegos les dan a los estudiantes la posibilidad de utilizar con más fluidez y coherencia lo aprendido que les propician más dominio del contenido impartido en la clase, lo que fortalece el desarrollo de sus habilidades y la expresión oral.

Los actores para poder modificar sus acciones en las instituciones —y así convertirse en agentes requieren de ciertos conocimientos esenciales en las interacciones, estructurar su acción con base en las intencionalidades legitimadas en el grupo social y coordinarse cuando menos con otro de sus agentes principales.

Un objetivo educacional debe ser el de diseñar una metodología basada en la utilización de juegos didácticos para contribuir a perfeccionar el proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes. La idea debe ser enseñarles jugando, con actividades que verdaderamente les llame la atención, para que puedan comenzar a incorporar conocimientos al mismo tiempo que se divierten, hoy en día, una de las herramientas que más induce la atención en los niños más pequeños es el internet, razón por lo cual se ha convertido en un excelente medio para enseñarles juegos, actividades, canciones, cuentos, juegos de preguntas y respuestas, dibujos, entre otros.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses a las necesidades a las expectativas, a la edad y al ritmo del aprendizaje los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simple, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias y los deportes.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal, por este motivo el juego constituye una situación para la formación de hábitos higiénicos.

EL JUEGO Y SU NATURALEZA

El juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico intelectual y social del niño. El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos satisfacen sus necesidades.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO INFANTIL

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social
- Todo juego tiene reglas internas que le proporciona su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias
- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que éste presenta.

BENEFICIOS DEL JUEGO

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral maduración de ideas.
- En un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitando para la vida.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos; es muy importante participar en el juego con ellos.

EL NIÑO DE 3 a 4 AÑOS, SU DESARROLLO EVOLUTIVO Y EL JUEGO

El juego en los niños y niñas de tres a cuatro años de edad.

Hacia los tres años pasa el juego cooperativo con conversación, ya que su lenguaje hablado se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir los papeles necesarios para una actividad común. Desde los tres años necesita ver cierta limpieza y orden entre sus juguetes, su habitación, su ropero, etc. Atribuye a los objetos capacidades de acción deliberadas: hará que la muñeca tome de la taza, para después para lavarla; se observan así ciertos rasgos de independencia en su comportamiento, pues ya no es necesaria la presencia de un adulto para decidir sobre todas sus acciones. La pasión de los varones son los carros, llantas, pelotas, trenes etc., pasión que es compartida más no reforzada en las niñas. Es la edad de la gracia, por eso sus juegos serán en ocasiones representaciones para ser visto y escuchado por los adultos.

El juego a los cuatro años tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para contribuir lo que desea específicamente .Dedicara algo del tiempo para estar solo y aprender a reconocer que es lo real del juego y que es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez, por ejemplo cuando los niños y niñas imitan ser sus personajes favoritos. Desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso encontramos que el juego e los varones será más brusco que el de las niñas. El juego se convierte en un gran medio de expresión que canaliza sus sentimientos.

El pintar es uno de sus juegos preferidos; dibuja muy primitivamente una figura humana, con las pares principales de su cuerpo.

EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR

En el contexto escolar, el lugar que ocupa el juego varía según el enfoque, es decir que si los docentes consideran al juego desde un enfoque naturalista, valoran especialmente la posibilidad de brindarle al grupo la posibilidad de jugar libremente, desde esta postura el rol del docente se limita al convertirse en un acompañante, debido a que su intervención puede obstaculizar la libre expresión de los alumnos, por tal motivo, es posible que algunas actividades se transforman en un juego libre, carente de intervenciones en función de una intencionalidad pedagógica.

Sin embargo, si el juego se considera desde un enfoque ambientalista se le asigna una gran importancia para la enseñanza valorando como aporte para el ingreso y la apropiación de la cultura, de este modo, el papel del maestro y su intencionalidad pedagógica se transforma en esencial, y actúa al planificar, intervenir y generar las condiciones para el aprendizaje a través del juego.

VARIABLES DEL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR

No solo las maestras jardineras, sino que también padres, abuelas, abuelos, hermanos mayores y toda aquella persona que esté en contacto con niños puede afirmar que los niños sanos juegan.

En efecto, todo niño lleva a cabo esta actividad en diferentes ámbitos: en el patio de sus casas, en su habitación, mientras viajan en el autobús, cuando esperan con sus padres para realizar un trámite, o bien cuando visita a su pediatra. En este sentido cabe destacar que cualquier que cualquier circunstancia, objeto o persona se puede transformar, para ellos, en una potencial situación para poder jugar.

VARIABLES DE LA SITUACIÓN LÚDICA

ESPACIO

Los espacios aptos para el juego son múltiples y muy variados, generalmente los docentes pueden privilegiar la sala y en especial los rincones.

A la hora de designar el espacio será necesario tener en cuenta las características de la actividad y los objetivos que con ella se persiguen, y en función de ellos será posible seleccionar espacios físicos más acordes a los mismos, los que muchas veces no coinciden con los de la sala.

TIEMPO

El tiempo destinado a cada actividad lúdica está relacionado con:

a. **Duración-.** La que los docentes evalúan en función del interés del grupo y el decaimiento del mismo, el logro de los objetivos.

b. **Secuencia-.** Dar inicio y cierre a cada actividad es una de las decisiones que se relaciona con las tareas del docente.

c. **Periodicidad-.** Las diferentes situaciones lúdicas pueden realizarse en una oportunidad o ser tomadas en otras, en función de la evaluación que el docente realice de su convivencia.

d. **Tamaño de grupo.-** Hace referencia a cómo está conformado el grupo para esa actividad: grupo total, pequeños subgrupos, parejas, individuos.

LOS JUEGOS MÁS JUGADOS Y SU PROCEDIMIENTO DIDÀCTICO:

- **RAYUELA**

Se puede jugar en parejas, o en grupos o individualmente. Si bien este suele ser un juego de competición, es posible presentarlo a los niños del primer año de educación básica como un desafío que consista en lograr que todos los participantes lleguen de la tierra.

Para jugar, es preciso trazar en el suelo un diagrama constituido por una serie de rectángulos coronados por un círculo. El inicio se ubica en un gran rectángulo, que consiste en un punto de partida que se denomina “TIERRA”.A continuación, de dibujan entre seis y dieciséis casillas, alternando casillas de a dos y de a uno, las cuales van numeradas y finalizan con una especie de semicírculo denominado “cielo”.

Para dar inicio al juego, el primer jugador arroja su tejo al primer compartimiento, entra a pie cojo y patea o levanta el tejo, para luego salir de la misma forma en que encontró; deberá realizar el mismo procedimiento con las casillas, restantes, hasta llegar a la última. El tejo puede ser sacado de uno o varios puntapiés.

Este juego favorece

La motricidad fina, la motricidad gruesa, la espera de turnos para jugar, la elaboración de angustias del crecimiento, la participación y aprobación de la cultura.

- **COMETA**

Su estructura se puede construir utilizando cañas o varillas de madera finas y livianas. Para ello deben tomarse dos varillas (de tamaño diferentes: una más larga que la otra, a fin de que la cometa adquiera finalmente su forma de rombo) y sujetarlas por sus mitades con un cordel. A continuación, se deberá cubrir la estructura con un papel liviano pegado con adhesivo vinílico o cinta. Se le tendrá que agregarle una "cola" a la cometa, la cual puede estar hecha con un hilo decorado por moños de colores .Por último, será necesario anexar a la estructura un cordel 10m, el cual estará unido a un carretel y permitirá sujetar al cometa.

Como se juega

El juego se puede organizar en grupo o individualmente. Para ello, se podrá proponer que la cometa remonte vuelo y se mantenga en el aire, sorteando los posibles obstáculos que puedan representar loa árboles.

También se puede proponer que se intenten realizar diferentes acrobacias en el aire.

Este juego favorece

La motricidad fina, la concentración, la posibilidad de crear juguetes propios, la elaboración de las fantasías primarias del desarrollo.

- **TROMPO**

El trompo es un juguete muy antiguo. Se ha descubierto que tanto en la antigua Roma como en Tebas ya se usaba. También se conoce diversos ejemplares de trompos americanos (mexicanos y argentinos), que dan testimonios de su permanencia a lo largo del tiempo.

Para jugar se requiere un trompo, es decir, un juguete realizado con una pieza de madera en forma cónica, semejante a una pera, con una punta de metal sobre la que se lo hace girar. En su parte superior tiene una especie de cilindro chato o “sombrerito”, llamado espiga, que sirve de apoyo para enrollar un hilo. También existen trompos plásticos con cintas rígidas que se tiran para hacerlos girar.

Como se juega

Hay muchas formas de jugar, pero generalmente se acostumbra lanzar varios trompos en un espacio delimitado (de donde no deben salir), de forma que van chocando y quedan fuera de juego aquellos que dejan de girar.

Para lograr que el trompo gire se enrolle un hilo desde la púa hacia la espiga y luego se lanza el trompo al suelo con un movimiento brusco, sosteniendo el hilo desde el cabo que quedo sobre la espiga .Así, el hilo se desenroscara al llegar al suelo y el trompo comenzara a realizar un movimiento giratorio sobre su púa.

Este juego favorece

El desarrollo de la motricidad fina, la creación y la aceptación de reglas grupales, la integración grupal, la autoestima y la auto superación, la participación en la vida colectiva.

- **BALERO**

Que se necesita para jugar

Para jugar solo se necesita un balero .El mismo está formado por dos partes. La primera es una bocha o esfera que mide aproximadamente 6cm de diámetro generalmente está hecho de cedro, sauce o álamo y presenta un agujero que puede tener hasta4cm de profundidad .La otra parte del balero consiste en un palillo cuyo grosor es ligeramente menor al diámetro del agujero de la bocha. Para fabricar un balero casero se necesita una varilla de madera o plástico, un trozo de hilo de aproximadamente 35cmde largo y un vaso de plástico de yogur; luego, se debe pasar el hilo y atar un nudo en el extremo y, para terminar el balero, se debe atar el otro extremo de hilo a la varilla.

Como se juega

Se puede jugar en parejas, en grupos y también en forma individual. El juego consiste en tomar el palillo con la mano de forma que cuelgue la bocha del balero .Luego, se realiza un impulso hacia arriba y adentro para intentar embocar la bocha en el palillo .Cada jugador realiza su intento y, si falla es el turno del jugador siguiente .Siempre que la bocha del balero se inserte en el palillo se considerara como un acierto.

- **ESCONDIDAS**

Para jugar a las escondidas no se requiere de ningún elemento específico, basta con que participen los niños y estos tengan ganas de jugar.

Como se juega

Se puede jugar a las escondidas en parejas o en grupos. Para comenzar, un niño debe colocarse mirando hacia la pared con los ojos cerrados y cubrirse la cara con las manos. A continuación, deberá contar en voz alta, pausadamente, mientras el pequeño cuenta, los otros participantes deberán esconderse y, luego de que este jugador enuncie el último número, deberá empezar a buscar a quienes estén escondidos.

Este juego favorece

La motricidad gruesas ,el conocimiento del cuerpo en movimiento, el descubrimiento del cuerpo en relación con los objetos ,el descubrimiento y la exploración del espacio físico, el conteo y el uso de series numéricas ,el reencuentro con los juegos tempranos de aparición y desaparición, el afianzamiento de relaciones grupales.

INICIOS DEL APRENDIZAJE

En tiempos antiguos, cuando el hombre inicio sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional. Surgió la organización y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, estas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación.

EL APRENDIZAJE

(PEARSON, 2010) "Lo concibe al aprendizaje como un proceso constructivo, acumulativo, autorregulado, orientado a metas, situado, colaborativo e individualmente diferente a la construcción del conocimiento y significado.

Es constructivo porque los alumnos son agentes activos que construyen tanto el conocimiento como las habilidades intelectuales requeridas.

Es acumulativo porque el conocimiento nuevo se construye sobre la base del conocimiento previo.

Es autorregulado porque el alumno es capaz de regular su propio aprendizaje.

Es orientado a metas porque provee intencionalidad explicita y consciente y da orientación interna a las metas.

Es situado porque se basa en experiencias de los alumnos en contextos y situaciones auténticas de la vida real, lo que les permitirá utilizar después lo aprendido en las situaciones de trabajo.

Es colaborativo porque el aprendizaje es un proceso social, donde no sólo se aprenden los conocimientos pertinentes sino también las maneras de pensar, valorar y utilizar las herramientas a un trabajo determinado, asi como para aprender de los demás."

PROCESO DE APRENDIZAJE

(JALINTO Reyes, 2011) "El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar"

(WITHERIMGTON, 2008) "Define el aprendizaje como un cambio en la conducta relativamente permanente que ocurre como resultado de la experiencia o practica o como aquella modificación relativamente estable de la conducta que se adquiere en el ejercicio de ella. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta. En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado."

SCHUNK (2008) "Hablar de la Enseñanza y el Aprendizaje, es hablar de la vida misma, porque el hombre nace con esa necesidad de aprender, está presente durante todo su proceso evolutivo, constituyendo la base para la existencia y desarrollo de la inteligencia humana y del conocimiento. En el campo de la Psicología, el aprendizaje es el núcleo o tema central al que se ha dedicado mayor atención y espacio que a cualquier otro aspecto. El aprendizaje y la enseñanza son las actividades educativas principales, de un proceso que se realiza y se completa bajo las influencias del medio ambiente y de las condiciones socio-culturales, en las cuales se lleva a cabo el proceso educativo."

OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE

BRUNER Jerome.(2008) "El principal objetivo del profesorado es que los estudiantes progresen positivamente en el desarrollo integral de su persona y, en función de sus capacidades y demás circunstancias individuales, logren los aprendizajes previstos en la programación del curso (establecida de acuerdo con las directrices del Proyecto Curricular de Centro. Para ello deben realizar múltiples tareas: programar su actuación docente, coordinar su actuación con los demás miembros del centro docente, buscar recursos educativos, realizar las actividades de enseñanza propiamente dichas con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de los estudiantes y su propia actuación, contactar periódicamente con las familias, gestionar los trámites administrativos... De todas estas actividades, las intervenciones educativas consistentes en la propuesta y seguimiento de una serie de actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de facilitar sus aprendizajes constituyen lo que se llama el **acto didáctico**, y representa la tarea más emblemática del profesorado."

(PEARSON, 2010) "Comenta que la enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son, entre otras:

1. Una **recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

2. La **comprensión de la información** recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

3. Una **retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

4. La **transferencia** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

(JALINTO Reyes, 2011) "Nos dice La enseñanza tradicional o convencional se plantea como finalidad enseñar a los alumnos conocimientos, a partir de los textos y asignaturas y de las explicaciones del profesor, que es el que sabe. La enseñanza progresista entiende que la escuela no debe enseñar sólo conocimientos, sino también valores y actitudes, ha de enseñar los niños a vivir como niños, con especial énfasis en el descubrimiento, en la experiencia. Recomienda el trabajo un grupo y la utilización de los centros de interés y crítica la división de las materias de estudio en los comportamientos estancos que se producen en terrenos en las asignaturas."

(DAVID PERKINS, 2011) “nos dice Enseñar es una palabra de raíces muy hondas y de larga historia. Conlleva un sinnúmero de aplicaciones idiomáticas imposibles de resumir en una definición que aclare la esencia o el significado real del acto de enseñar. Las modificaciones, junto con la evolución del sistema educativo, trajeron aparejados cambios con relación al rol del docente, cambios en lo que se refiere al método y cambios en la concepción de lo que es la buena enseñanza.”

(DÍAZ Y HERNÁNDEZ, 2009) “define a la enseñanza como un proceso mediante el cual se pretende apoyar el logro de aprendizajes significativos para lo cual nos vamos a basar en diferentes estrategias:

- **Objetivos:** enunciados que establecen condiciones tipo de actividad y forma de evaluación de aprendizaje del alumno.
- **Resúmenes:** síntesis y abstracción de la información relevante en un discurso oral y escrito.
- **Organizadores previos:** información de tipo introductorio y contextual. Tienden un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
- **Ilustraciones:** representaciones visuales de objetos o situaciones sobre una teoría o tema específico (dramatizaciones, fotografías, afiches, etc.)
- **Analogías:** proposiciones que indican que una cosa o evento es semejante a otro.
- **Organizadores textuales:** organizaciones retóricas de un discurso que influyen en la comprensión y recuerdo.”

(PHILIP Jackson, 2008) “Nos dice, al reflexionar sobre la enseñanza, también nos advierte acerca de que nuestro proceder en el aula no es inocuo para los alumnos, tampoco lo es para los educadores. Ambos protagonistas no pueden salir indemnes de ese encuentro que implica una experiencia transformadora.

Los alumnos aprenden de sus docentes, más allá de los contenidos que estos pueden transmitir. Algunos maestros estructuran sus clases siempre del mismo modo, en virtud de su compromiso con una determinada concepción acerca de cómo se aprende y cómo de se enseña. Por el contrario, otros maestros seleccionan y utilizan diferentes estrategias de enseñanza, en virtud de las características del grupo a cargo, del contenido a enseñar, de sus objetivos, de sus propias características personales, etc. Cada profesional adoptará aquellas estrategias con las que pueda sentirse cómodo durante su implementación, o bien aquellas que a lo largo de su práctica docente le han dado buenos resultados. Pero además, la formación y la capacitación que las maestras/os reciban serán un factor relevante y determinante."

(CHARLES G. Morris, 2009) "Nos comenta: la enseñanza es un proceso que pretende apoyar el logro de aprendizajes significativos.

Es una construcción conjunta como producto de los continuos y complejos intercambios con los educandos y el contexto de la instrucción.

Son un conjunto de procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje de los educandos.

CARACTERÌSTICAS DEL APRENDIZAJE

Se sintetizan aquí cuatro características del aprendizaje:

Funcional: aplicable, transferible a otros contextos, útil en cualquier circunstancia de la vida real.

Activo: que se aprende mediante la actividad mental interna, mediante un proceso personal de construcción (personal no significa individual; no aprende solo, porque se beneficia de la ayuda de otros).

Autónomo: capaz de aprender por sí solo en el futuro, vale decir, de aprender a aprender. Si alguien alcanza autonomía en un aprendizaje determinado, continuará aprendiendo toda su vida.

Recuperable: recurrimos a la memoria de largo plazo o a la memoria de corto plazo para actualizar aquellos aprendizajes que necesitamos."

(KELLY, 2011) "Se refiere al aprendizaje como la ocupación más universal e importante del hombre; la gran tarea de la niñez y la juventud, y el único medio de progreso en cualquier periodo de la vida. Aquí enumera 2 características del aprendizaje:"

Es institucionalizado y regulado porque el aprendizaje se produce dentro de una institución es decir, que es guiado, monitoreado y controlado.

Es descontextualizado y desnaturalizado ya que el alumno aprende a partir de objetivos establecidos por otros.

(ERNEST HILGard, 2011) "El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

Para aprender necesitamos de **cuatro factores fundamentales**: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

- A pesar de que todos los factores son importantes, debemos señalar que sin **motivación** cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el «querer aprender», resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

- La **experiencia** es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- Por último, nos queda la **inteligencia y los conocimientos previos**, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, decimos que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos."

TIPOS DE APRENDIZAJE

(ARIAS Gómez, 2008) "Nos habla de los tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje receptivo**: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- **Aprendizaje por descubrimiento**: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo**: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.
- **Aprendizaje significativo**: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- **Aprendizaje observacional**: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- **Aprendizaje latente**: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo."

ESTILOS DE APRENDIZAJE

(JALINTO Reyes, 2011) "El **estilo de aprendizaje** es el conjunto de características psicológicas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje; en otras palabras, las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Se cree que una mayoría de personas emplea un método particular de interacción, aceptación y procesado de estímulos e información.

Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. No hay estilos puros, del mismo modo que no hay estilos de personalidad puros: todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante.

El aprendizaje se refleja en la forma que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. El estilo de aprendizaje se define como la forma en que la información es procesada. Se centra en las fortalezas y no en las debilidades. No existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje. La mayoría de niños muestran preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo, o manipulador (que toca.) Es común la combinación de estilos de aprendizaje primarios y secundarios."

MODOS DE APRENDER

El hombre aprende de tres maneras diferentes, que son: aprendizaje por reflejo condicionado, por memorización y por ensayo y error.

- ✓ **Aprendizaje por reflejo condicionado**.- El aprendizaje por reflejo condicionado es el más simple, y por eso mismo es el que se lleva a cabo en mayor cuantía Consiste en sustituir un estímulo natural por otro artificial, a fin de obtener respuesta similar a la alcanzada por el primero. El reflejo se adquiere recibiendo un estímulo original, que provoca respuesta específica, a la vez que se recibe otro estimulo que, naturalmente, no genera aquel la respuesta.

- ✓ **Aprendizaje por condicionamiento operante** El condicionamiento operante es el que se establece cuando determina forma de comportamiento es practicada por el individuo y, seguidamente, es gratificada o recompensada.

La diferencia entre el reflejo condicionado y el condicionamiento operante reside en que, mientras el primero es involuntario, más comprometido con la emotividad (ansiedad) y cuya recompensa es anterior al comportamiento deseado, el segundo es más voluntario ,involucra procesos mentales superiores y la recompensa es posterior al comportamiento lo que le torna más consiente.

- ✓ **Aprendizaje por memorización** (saber de memoria) Este tipo de aprendizaje asigna importancia a la repetición de datos numéricos sentencias o movimientos claramente definidos y que deben ser fielmente reproducido.

La memorización puede ser apreciada desde dos ángulos: memorización mecánica y memorización lógica. La memorización mecánica es aquella que acentúa las palabras y la superficie de los hechos, proceso al cual queda lamentablemente reducida una parte sustancial del trabajo escolar en todos los niveles .La memorización lógica es la que valoriza, no las palabras, sino la significación de las mismas y de los fenómenos, esto es, no la fijación pura y simple de la palabra, sino el encadenamiento lógico de los hechos.

- ✓ **Aprendizaje por ensayo y error .**Esta modalidad de aprendizaje resulta cuando el individuo es colocado frente a una situación problemática más compleja, que lo deje un tanto perplejo de modo que inicie, entonces un esfuerzo por vencer la dificultad en base a un tanteo o mediante tentativas de solución orientadas por un mínimo de discernimiento.

- ✓ **Aprendizaje por demostración**. El aprendizaje por demostración es el que se efectúa, en el nivel de la comprensión, en que el intelecto va comparando lo que le es presentado por la evidencia de las relaciones lógico formales o empíricas del hecho sometido a consideración.

- ✓ **Aprendizaje por intuición** El aprendizaje intuitivo es el que se lleva a cabo por una visión del entendimiento, alcanzado la comprensión de un hecho en forma directa, sin el auxilio de intermediarios, como las formas de razonamiento, la demostración o la experiencia.

MODELOS DE APRENDIZAJE SEGÚN BRUNER

Modelo de aprendizaje inactivo-. En este modelo de aprendizaje es en donde el niño aprende haciendo las cosas actuando, imitando, y manipulando objetos.

Modelo de aprendizaje icónico-. Implica el uso de imágenes o dibujos, adquiere una importancia creciente a medida que el niño crece y se le insta a aprender conceptos y principios no demostrables fácilmente.

Modelo de aprendizaje simbólico-.es el que hace uso de la palabra escrita y hablada. El lenguaje, que es el principal sistema simbólico que utiliza el adulto en sus procesos de aprendizajes, aumenta la eficacia con que se adquieren y almacenan los conocimientos y con que se comunican las ideas.

EL AMBIENTE DEL APRENDIZAJE

El que organice el ambiente en el que va a crecer y desarrollarse los niños y las niñas, va a ser determinante para su ulterior desempeño. Los niños y las niñas aprenden en todo momento, por ello los padres, docentes y los otros adultos significativos deben contribuir,

al organizar el entorno, para que desde su nacimiento, o aun antes, puedan vivir en un ambiente cálido, nutritivo, comunicativo y enriquecedor para facilitar y promover sus potencialidades y en esta forma contribuir con su desarrollo integral y con la construcción de sus aprendizajes.

Para comprender el papel que juega el ambiente de aprendizaje en el currículo, es necesario que el maestro o la maestra lo consideren en el contexto del proceso de planificación, desarrollo y evaluación que lleva a cabo en forma continua. La organización del espacio físico, los materiales y el tiempo son instrumentos básicos que posee el/la docente por medio de los cuales puede concretar los planteamientos educativos del Centro Educativo Inicial donde se desempeña. Otro aspecto clave que el/la docente debe tomar en cuenta son los criterios para organizar los distintos grupos de niños, niñas y el número de adultos para cada uno de los grupos.

ORIENTACIONES PARA REFORZAR EL VALOR DE APRENDER

El estudio es como un trabajo que haces por tu propio bien. Debes realizarlo con sentido, reflexivo, consiente, y continúo, organiza tus actividades de aprendizaje. Utiliza lo que acabas de aprender ¿cómo? Sencillamente, explicándoselo a alguien que te escuche .Así de fácil: un hermano, un amigo en donde da un resultado estupendo y si no graba tu voz y luego escúchate .Examínate a ti mismo para comprender tu nivel de comprensión, intenta recordar y repetir lo que acabas de leer, o de ver en los medios como la computadora, cultiva el hábito de leer ya que es muy importante en donde ayuda mucho ampliar tu vocabulario, mejorar tu redacción y desarrollar tu nivel cultural. Busca una nueva afición .Desarrolla una nueva afición que te permita obtener nuevos conocimientos en un área que no conoces. El valor del aprendizaje nos transforma a personas productivas que tiene más elementos para avanzar en la vida y nos hace mejor como seres humanos.

f. METODOLOGIA

La metodología es un proceso que sirve para la realización del presente trabajo investigativo, en el cual se ha creído conveniente utilizar los siguientes métodos.

Método científico

Será utilizado en el transcurso de todo el trabajo el cual permitirá analizar, descubrir, aclarar y realizar un estudio claro de la problemática existente sobre la utilización de los juegos didácticos y el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 a años de edad del Centro educativo motivo de la presente investigación.

Método empírico-deductivo

Es muy útil para la formulación y planteamiento pertinente del problema, y la construcción de la justificación. Además servirá para la recopilación de la investigación bibliográfica de las categorías que serán analizadas de una forma clara y específica

Método descriptivo

Este método posibilitará el estudio y planteamiento del marco teórico que permite analizar los conceptos teóricos y posteriormente estructurar los aspectos importantes del tema de investigación.

Método Estadístico

Se empleará la estadística descriptiva, que iniciará con el trabajo de campo y con la tabulación de datos, después se presentara en cuadros gráficos y concluyo realizando el análisis de los porcentajes obtenidos.

Técnicas e instrumentos

Con la finalidad de profundizar la investigación sobre los juegos didácticos y el aprendizaje como estrategia de las niñas y niños del primer año de Educación Básica del Centro Educativo en mención y con el fin de obtener resultados de dicha investigación se aplicaran los siguientes instrumentos y técnicas.

Encuesta

Este instrumento será aplicado a cada una de las maestras del centro educativo para darles a conocer sobre la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.

GUIA DE OBSERVACIÒN.- Se recurriré a la observación directa, para conocer las clases de juego que utilizan las docentes durante el período de sus clases y fuera de ella.

POBLACIÓN

La población a investigar estará conformada de la siguiente manera

CENTRO EDUCATIVO	PARALELO	NIÑOS Y NIÑAS	MAESTROS	TOTAL
Dirigentes del Futuro	"A" 3 años "B" 3 años "A" 4 años	18 21 21	1 1 1	19 22 22
TOTAL		60	3	63

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de la Educación, Arte y la Comunicación
- Programa de Maestría en Educación Infantil.
- Centro de educación Inicial "Dirigentes del Futuro"
- Bibliotecas públicas y privadas.

RECURSOS HUMANOS

Coordinador del módulo de trabajos de investigación: Dr. Pablo Castañeda

Investigadora: Viviana del Cisne Riofrío Escobar.

Directivos, Docentes, niñas y niños del Centro de educación Inicial Dirigentes del Futuro.

RECURSOS MATERIALES

- Copias Xerox de Bibliografía
- Materiales de Escritorio
- Computadora
- Internet
- Flash memory

HIPOTESIS:

General:

La utilización de los juegos didácticos en el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, período lectivo 2013-2014

Específicos:

1. Las clases de juegos que utilizan los docentes, para el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, periodo lectivo 2013-2014

2. La utilización de los juegos didácticos, para el aprendizaje, de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, periodo lectivo 2013-2014

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDAD	2013						2014		AMPLIACIÓN 2015		
	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Mayo	Junio	Julio
Indagación y formulación del tema	X										
Desarrollo de la problemática,		X									
Justificación, y desarrollo del marco teórico			X								
Formulación de objetivos				X							
Metodología				X							
Elaboración y culminación del proyecto de tesis					X						
Aprobación del proyecto de tesis					X						
Desarrollo de la tesis						X					
Visitas al Centro Educativo						X					
Aplicación de instrumentos y análisis						X					
Defensa en privado							X	X	X	X	
Redacción de la tesis final										X	
Grado público											X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

1. PRESUPUESTO

Materiales	**VALOR**
Materiales de escritorio	100,00
Internet	50,00
Transporte	100
Impresión	100
Fotocopias	40,00
Levantamiento de texto	80
Entrega de un ejemplar a la institución empastado	50
Imprevistos	100,00
Infocus	10,00
Total	630,00

2. FINANCIAMIENTO

Todos los gastos que se ocasionen durante el desarrollo de la investigación, serán asumidos por la investigadora con sus propios recursos económicos.

i. BIBLIOGRAFÍA

DIAZ ROSAS, RICARDO. Juegos y construcción del conocimiento. Argentina: Miño y Dávila, 2005 pg.153

DIAZ BARRIGA FRIDA. ¿Qué significa aprender a aprender? Disponible en http//

DE TOLENTINOSAN NICOLAS. Departamento de filosofía www. Ieslaaldea.com

ESCUELA PARA EDUCADORES/ Mariana Bruzzo y Martha Jacubovich, Circulo Latino Austral S.A. 2007 Edición 2008 (pg. 262-264)

EDUCATIVOS. En la educación infantil de 0 a 6 años Voll. lll.Organización Escolar Paidotribu España.

GUISPERT CARLOS. Psicología Infantil Asesor de padres programas de información familiar .Pagina 76.

G.NERICIIMIDEO "Hacia una didáctica general dinámica" Editorial Kapelusz Moreno 372 Buenos Aires (60131)

JIMENEZ V.CARLOS ALBERTO. La lúdica como experiencia cultural pg. 23

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. El currículo en la Educación Inicial.

MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL. (ANTONIO VARGAS) Arte y juegos: Propuesta Metodológica para la educación inicial.

ORTEGA ROSARIO. Jugar y Aprender

REDAOFLORENCIO. Educación preescolar métodos, técnicas y organizaciones

RIERA J. MA. A (1992) Marco Ambiental y Distribución de Espacios

Vygotsky.L.ElDesarrollodelosProcesosPsicologicosSuperiores.Cap.6.Interaccion entre el aprendizaje y desarrollo Ed. Grijalbo, Mexico.1988

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÒN INFANTIL

Encuesta para las Docentes

Distinguida docente del Centro de Educación Inicial Dirigentes del Futuro de la Parroquia Malacatos, le solicito se digne a contestar las siguientes preguntas, las mismas que permitirán conocer sobre la utilización de los juegos didácticos en el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.

1.- ¿Usted considera que la utilización de los juegos didácticos permiten un satisfactorio aprendizaje de los alumnos?
Si ( )
No ( )

2.- ¿Usted durante el desarrollo de sus clases y fuera de ellas utiliza los juegos didácticos?
Si ( )
No ( )
A veces ( )

3.- ¿Utiliza los juegos didácticos dentro del aprendizaje escolar?
Si ( )
No ( )
A veces ( )

4.- ¿Planifica y ejecuta diferentes clases de juegos didácticos en el aprendizaje escolar?
Si ( )
No ( )
A veces ( )

5.- ¿Utiliza juegos, durante los períodos de recreo?
Si ( )
No ( )
Cuales……

6.- ¿Cree usted que los alumnos aprenden de mejor manera a través del juego?
Si ( )
No ( )

7.- ¿De la siguiente clasificación de juegos indique cuales aplica con mayor frecuencia en sus clases?

Juegos motores ( )
Juegos sensoriales ( )
Juegos sociales ( )
Juegos intelectuales ( )

8.- ¿En los factores de aprendizaje diario se incluye la aplicación actividades con juegos didácticos?

Si ( )
No ( )
A veces ( )

9.- ¿Cree usted que en su Centro Educativo hay la necesidad de fortalecer el aprendizaje mediante la utilización de los juegos didácticos?

Si ( )
No ( )

10.- ¿Se puede lograr un satisfactorio aprendizaje planificando y aplicando juegos didácticos?

Si ( )
No ( )

Gracias por su colaboración.

ANEXO 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÒN INFANTIL
GUÍA DE OBSERVACIÓN A LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EL CENTRO DE EDUCACIÒN INCIAL EN LAS AULAS DE CLASES Y EN EL PATIO

1.- ¿Qué juegos ejecuta con más frecuencia fuera del aula de clases lasformacio docentes con sus alumnos?
Juegos motores ( )
Juegos tradicionales ( )
Juegos intelectuales ( )
Juegos sensoriales ( )

2.- Los niños y niñas juegan con mayor frecuencia en forma:

Grupal ( )
Individual ( )

3.- ¿Qué juegos les hacen ejecutar con más frecuencia?
Juegos libres, y deportivos ( )
Juegos recreativos ( )
Juegos con procedimiento didáctico ( )
Juegos de mesa ( )

4.- ¿Dónde el niño juegas más?

En el patio ( )
En el aula ( )

5.- ¿El maestro o maestra enseña mediante el juego?
Si ( )
No ( )
A veces ( )

6.- ¿Con que frecuencia el maestro (a) utiliza los juegos didácticos en el aprendizaje escolar dentro del aula de clase?
Siempre ( )
A veces ( )
Nunca ( )
Responsable: Investigadora

ÍNDICE

Preliminares **PÁG.**

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Matriz de Ámbito Geográfico	vii
Esquema de tesis	ix
Título	1
Resumen	2
Summary	3
Introducción	4
Revisión de Literatura	9
Concepto de juego y los juegos didácticos	9
Origen del juego	10
El juego en la cultura y su importancia en el aprendizaje	11
Características del juego infantil.	13
Beneficios del juego	13
Condiciones para que el juego sea educativo	15
Estrategias metodológicas para el juego	16
Fases de los juegos didácticos	18
Introducción	18
Desarrollo	18
Culminación	18
Razones por las que los niños y niñas juegan	19
Nueva propuesta de clasificación del juego	24
Juegos tradicionales	32
Generalidades del aprendizaje	35
Objetivos del proceso de enseñanza y aprendizaje	36
El aprendizaje	39

El proceso de aprendizaje 40
Características del aprendizaje 41
Funcional 41
Activo 41
Autónomo 41
Recuperable 41
Factores que intervienen en la enseñanza - aprendizaje 42
Tipos de aprendizaje 45
Estilos de aprendizaje 46
Fases del proceso de enseñanza – aprendizaje 47
Materiales y Métodos 49
Resultados 51
Discusión 73
Conclusiones 77
Recomendaciones 78
Lineamientos Alternativos 79
Bibliografía 96
Anexo (Portada Del Proyecto) 99
Tema 100
Problemática 101
Justificación 105
Objetivos 107
Marco teórico 108
Metodología 155
Cronograma 159
Presupuesto y Financiamiento 160
Bibliografía (Proyecto) 161
Anexo 2 162
Anexo 3 164