UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011."

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada Ciencias de la Educación. Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORAS:

GLORIA INDELIRA PINZA ASTUDILLO

CATALINA BEATRIZ UREÑA GARCÉS

DIRECTORA:

Mg. MICHELLÉ ALDEÁN RIOFRÍO

LOJA – ECUADOR

2013

CERTIFICACIÓN

Magister

Michellé Aldeán Riofrío

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado prolijamente, durante todo su desarrollo, la tesis titulada: "**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011**", de la autoría de la Sras. **GLORIA INDELIRA PINZA ASTUDILLO y CATALINA BEATRIZ UREÑA GARCÉS**

Por lo tanto, autorizo proseguir los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Marzo del 2013

Mg. Michellé Aldeán Riofrío

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Nosotras: Gloria Indelira Pinza Astudillo y Catalina Beatriz Ureña Garcés, declaramos ser autoras del presente trabajo de tesis y eximimos expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente aceptamos y autorizamos a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de nuestra tesis en el repositorio Institucional-biblioteca Virtual.

AUTORA: Gloria Indelira Pinza Astudillo

FIRMA: .....

CÉDULA: 1709284705

AUTORA: Catalina Beatriz Ureña Garcés

FIRMA: .....

CÉDULA: 2100163019

FECHA: Loja, Junio de 2013

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

Nosotras, Gloria Indelira Pinza Astudillo y Catalina Beatriz Ureña Garcés; declaramos ser autoras de la tesis titulada **"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011"**, como requisito para optar al Grado de Licenciada Ciencias de la Educación. Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizamos 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 de la siguiente manera 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, en la ciudad de Loja, a los 09 días del mes de julio de dos mil trece, firman las autoras.

Firma:.....

Autora: Gloria Indelira Pinza Astudillo
Cédula: 170928470-5
Dirección: Recinto el Oro, cantón Joya de los Sachas, provincia de Orellana
Correo Electrónico:gloriaindelira@hotmail.com

Teléfono: 2585731 Celular: 098525577-2

DATOS COMPLEMENTARIOS.

Director de Tesis: Mg. Michellé Aldeán Riofrío

Tribunal de Grado: Dra. María Elena Chalco Márquez Mg. Sc.
Dra. María E. Costa Muñoz Mg. Sc.
Dra. Carmen A. Aguirre Villacís Mg. Sc.

Firma:.....

Autora: Catalina Beatriz Ureña Garcés
Cédula: 210016301-9
Dirección: Joya de los Sachas, provincia de Orellana
Correo Electrónico: cataug_1978@yahoo.es
Teléfono: 062899835 Celular: 0993688373

DATOS COMPLEMENTARIOS.

Director de Tesis: Mg. Michellé Aldeán Riofrío

Tribunal de Grado: Dra. María Elena Chalco Márquez Mg. Sc.
Dra. María E. Costa Muñoz Mg. Sc.
Dra. Carmen A. Aguirre Villacís Mg. Sc.

DEDICATORIA

A Dios porque ha estado conmigo, en cada paso que doy cuidándome y dándome fortaleza para continuar.

A mis hijos, por su cariño y comprensión, gracias por confiar en mí y por sus vidas que me animan en cada momento, para llegar a la meta que me he propuesto.

Catalina Beatriz

A Dios, creador del universo, por su infinita bondad de protección durante toda mi vida.

A mi esposo, Benigno Galo, por su apoyo incondicional.

A mis hijos: Daysi, Jenny, Hilda, Galo, Hennri y Gloria, razón de mi vida.

A mis padres: Emeterio y Rosario, ejemplo de responsabilidad y superación.

Gloria Indelira

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, a las Docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, por compartir sus conocimientos y eficiencia durante el proceso de formación profesional.

A la Mg. MichelléAldeánRiofrío, Directora de Tesis, quien con su experiencia y orientaciones, hizo posible llevar adelante el presente trabajo de investigación.

A la Directora, personal docente, niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la unidad educativa fisco-misional “Mons. Óscar Romero” ubicado en el cantón Joya de los Sachas en la provincia de Orellana.

Las Autoras

ESQUEMA DE CONTENIDOS

Portada

Certificación

Autoría

Carta de Presentación

Agradecimiento

Dedicatoria

Esquema de contenidos

a. Título

b. Resumen (Summary)

c. Introducción

d. Revisión de Literatura

e. Materiales y Métodos

f. Resultados

g. Discusión

h. Conclusiones

i. Recomendaciones

j. Bibliografía

k. Anexos

- Proyecto de investigación aprobado

- Índice

a. TÍTULO

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MONS. ÓSCAR ROMERO” UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011”.

b. RESUMEN

La presente tesis hace referencia a: **"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011",** realizada de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

El objetivo general fue: Analizar los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Descriptivo, Analítico-Sintético; y Modelo Estadístico. dentro de las técnicas aplicadas tenemos:una encuesta dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la unidad educativa fisco-misional "Mons. Óscar Romero", para establecer el uso de los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y una guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica, para determinar el Desarrollo del Aprendizaje.

De la aplicación de la encuesta, se concluye que: El 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y el 33% no. La utilización de los Juegos Tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores, es el puente que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los

demás, a ser grato; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.

De acuerdo con la Guía de Observación: El 53% de los niños y niñas observados no presentan dificultad al realizar las cinco destrezas con criterio de desempeño, equivalente a Muy Satisfactorio; el 39% presentan destrezas de Identidad y Autonomía, Compresión y expresión artística equivalente a Satisfactorio; y, el 8% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje se fundamenta por ser un mecanismo que funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, que permite a su vez reformar nuestras Habilidades, Conocimientos o Conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

SUMMARY

This thesis refers to "TRADITIONAL GAMES AND ITS IMPACT ON LEARNING DEVELOPMENT OF CHILDREN OF FIRST YEAR OF EDUCATION BASIC EDUCATION UNIT Fiscomisional" MONS. OSCAR ROMERO "LOCATED IN CANTON SACHAS JEWEL OF IN THE PROVINCE OF Orellana. LECTIVO PERIOD 2010-2011 "conducted according to the provisions of the Academic Regulations of the National University of Loja.

The overall objective was: To analyze the incidence Traditional Games and Learning in Development of children from First Year of Basic Education.

The methods used for the preparation of this research work were: Scientist, Inductive-Deductive, Descriptive, Analytic-Synthetic, and Statistical Model. within the applied techniques are: a survey of teachers of First-Year Basic Education treasury-missionary educational unit "Bishop Oscar Romero, "to establish the use of traditional games in the Conference Working Daily observation and guidance given to children of the First Year of Basic Education to determine the Development of Learning.

In the implementation of the survey, it is concluded that: 67% of the teachers surveyed do use traditional games in the Conference Daily Work and 33% no. The use of traditional games is very important, since they are a way of recovering the identity, namely belonging to popular culture and are an essential element to strengthen skills, abilities and values, is the bridge that leads to relate others, learning habits, to share with others, to be pleasing, that is, you learn the basic things and life.

According to the Guide Note: The 53% of children observed are not difficult to perform five skills with performance criterion, equivalent to Highly Satisfactory, 39% have skills Identity and Autonomy, Compression and

artistic expression equivalent to Satisfactory, and Unsatisfactory 8%. The importance of learning is founded to be a mechanism that dynamically works, and is in constant change, which in turn allows reform our skills, knowledge and behaviors for specific situations or develop a course of action applicable to a large number cases, depending on what time stimulus concerned.

c. INTRODUCCIÓN

La presente tesis hace referencia a: **"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011"**.

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Se considera importante e imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar.

El Aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través del estudio, la experiencia o la enseñanza, dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el

comportamiento de un individuo. Para lograr mayores y mejores aprendizajes se debe privilegiar los caminos, vale decir, la técnicas, métodos y estrategias que revisten las características de un plan, el mismo que llevado al ámbito de los aprendizajes, se convierte en un conjunto de procedimientos y recursos cognitivos, afectivos y psicomotores. En los primeros años de vida es muy importante estimular el aprendizaje, ya que ayuda mucho a sus estructuras mentales futuras, en las diferentes etapas de su vida, los niños van evolucionando en el aprendizaje ya sea en las guarderías, jardín de Infantes y por supuesto en casa.

En el desarrollo de la investigación se plantearon los objetivos específicos: Establecer el uso de los Juegos Tradicionales por parte de las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco misional "Mons. Óscar Romero" ubicado en el Cantón Joya de los Sachas en la Provincia de Orellana. Período Lectivo 2010-2011; y; Determinar el Desarrollo del Aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco misional "Mons. Óscar Romero", del cantón Joya de los Sachas provincia de Orellana.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Descriptivo, Analítico-Sintético; y Modelo Estadístico, dentro de las técnicas aplicadas tenemos:una encuesta dirigida a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la unidad educativa fisco-misional "Mons. Óscar Romero", para establecer el uso de

los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y una guía de observación aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica, para determinar el Desarrollo del Aprendizaje.

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. El primer capítulo hace referencia a los Juegos Tradicionales**,** el mismo que contiene: Definición, importancia, el juego como medio de enseñanza y aprendizaje, juego en la edad preescolar, necesidades de los niños de 5 años que se deben satisfacer con los juegos, tipos de juegos, juegos recomendados para niños en la edad preescolar, el juego como medio de integración social, el juego como camino inicial de aprendizaje, el juego como medio para el aprendizaje, juegos tradicionales, deterioro de los juegos tradicionales, importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia, los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

Y el segundo capítulo se refiere al: Aprendizaje**,** el mismo que contiene:definición, importancia, tipos de aprendizaje, primer aprendizaje en la escuela maternal, el papel de la escuela en el desarrollo del aprendizaje, factores que influyen en el aprendizaje, juegos y aprendizaje de los niños, el juego facilita el aprendizaje, el aprendizaje mediante juegos tradicionales.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS TRADICIONALES

DEFINICIÓN

Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas. **BERÓN H. Inés** (1993).

GENERALIDADES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

En esta sección se pretende romper con el tratamiento tradicional del juego como un espacio sólo apto para los mejores y altamente discriminador, y

ofrecemos un nuevo enfoque orientado a potenciar los valores que entraña la práctica de la actividad física, destacando los inherentes a la práctica de los Juegos: cooperación con los demás, oposición sin rivalidad hostil, resolución dialogada de los conflictos del juego, sano sentido de la competición, adaptación y concepción dialéctica del juego, respeto a los demás, entre otros.; para posteriormente potenciar la práctica de estas actividades en la ocupación de los espacios de ocio y tiempo libre del alumno. **ADRADOS** Isabel **(**1992**)**

DETERIORO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Como parte del proceso de deterioro del medio ambiente y las formas culturales autóctonas, diversas formas de juegos tradicionales desaparecen en la actualidad de sus escenarios habituales, siendo sustituidas por nuevas variantes lúdicas, alentadas por el desarrollo tecnológico. Como parte de esa problemática se aprecia lo afectivo de los procesos de urbanización y la práctica internacional del turismo. Por ese motivo se requiere enriquecer los programas actuales de Educación Física, así como la programación recreativa dirigida especialmente a niños y jóvenes, de manera que se produzca un rescate continuado de los juegos que practicaran otras generaciones y con ello un proceso acelerado de formación de valores, sobre todo referidos a su identidad y a los sentimientos de pertenencia y amor a la patria.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,

- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costo,
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar **SARDOU M., (**2000)

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

La enseñanza debe ser más constructiva que instructiva, debemos ponernos en diálogo, compartir procesos de construcción grupal, dejar atrás la improvisación hay que buscar otra forma de dinamizar el aprendizaje; debemos acercar el proceso a las personas y las personas al proceso, concientizarnos con el proceso, trasformar nuestra conciencia, porque todos aprendemos de todos. Se basa en lo que conoce el estudiante, en su práctica, donde a partir de ella realiza su reflexión y va nuevamente a la

práctica. Este proceso facilita el aprendizaje, cataliza inquietudes, transforma el pensamiento y construye desde la crítica, esa es nuestra premisa esencial. **GUILLEMARD,** Gerald y otros (1998).

La estrategia cuenta con 5 fases fundamentales, cada una de ellas argumentadas y definiendo claramente las actividades que se proponen, las técnicas empleadas y los recursos que se necesitan.

Está fundamentada sobre la base de ejes, que constituyen líneas temáticas fundamentales, alrededor de las que se desarrolla la clase o encuentro, estos ejes recorren todas las acciones.

El juego es la actividad preferida por los niños(as). El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se torna en cosa seria. En el juego, el niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades.

El juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad.

El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar, el juego simplemente aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles. **ALFAR. Sevilla. (**1992)

El juego facilita la inserción al medio donde el niño(a) se desarrolla y se convierte en un dinamizador entre el crecimiento del individuo y su adaptación a la cultura.

Por lo regular, las experiencias vividas como placenteras están asociadas al juego. Así que la riqueza pedagógica que se encuentra en el juego como herramienta metodológica aporta múltiples beneficios al niño(a) en su despliegue motor, desarrollo de la inteligencia, expresión de emociones, adaptación a la realidad, descubrimiento de potencialidades. Motivación por

establecer vínculos con personas, situaciones y objetos. Activa lenguajes y códigos, dinamiza la convivencia con otros, articula al individuo con la cultura, reconoce e identifica valores y positiva el aprendizaje.

Los educadores tienen la necesidad y el compromiso de formar hombres responsables y felices. De igual forma, deben hacer de su tarea cotidiana un arte y el arte implica siempre la creación de un nuevo juego de reglas. La estrategia metodológica es explorar alternativas en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

EL JUEGO TRADICIONAL COMO CAMINO INICIAL DE APRENDIZAJE

El juego es una actividad natural para todo los niños de todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del indo (3000-1500 a de c.).Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

Todos sabemos que el juego es una actividad positiva para los niños, cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen, asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción. Lo que usted posiblemente no sepa o que no siempre recuerde es precisamente como el juego contribuye al desarrollo de su hijo.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño forma la base de las destrezas que un niño desarrollará y aplicara posteriormente en la vida .El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él, explorando nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, y fortalecemos al desarrollo del aprendizaje. **BIRD,** L. (2009)

CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS

- **Juegos Populares:**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

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

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

- **Juegos Tradicionales:**

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

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una

moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. **GUILLEMARD,** Gerald y otros (1998)

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

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

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

 LA BOMBA

- Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

 LOS PEPOS

- El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

 VOLAR COMETAS

- Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

- El material utilizado

- Sigse o el carrizo para su armazón;
- El papel cometa, de empaque o papel periódico;

- Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

 PALO ENCEBADO

- El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

 TROMPOS

- Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

 LA SOGA

- Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

 LA RAYUELA

- Se traza una cuadricula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

 LAS COCINADITAS

- Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.

 LOS ENSACADOS

- Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

 TORNEO DE CINTAS

- Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

 EL JUEGO DE LOS PIROPOS

- Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales CATAS de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos)

 JUEGO DE ZANCOS

- Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

 JUEGO DE LA CEBOLLA

- En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

- **Juego sensoriales:**

Le enseña los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas de ambiente, con el fin de conocer nuevos sonidos sabores olores y texturas

- **Juego de movimiento:**

Es el que se disfruta por sí mismo como: correr saltar y dar vueltas, estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además permiten ejercitar la coordinación corporal.

- **Juegos Simbólicos:**

Corresponde al llamado por Piaget, pensamiento pre conceptual. Un preconcepto para este autor posibilita la evocación verbal de una experiencia vivida. El niño posee imágenes mentales porque ha interiorizado la imitación. Por ello, el juego tiene en este sentido un carácter adaptativo para el niño.Aretz (1998)

- **Juegos de reglas:**

Los juegos de reglas tienen muchas ventajas estimulantes para los niños, comienzan a desarrollar nociones llamadas "pre numéricas" como clasificación, ordenación. Estos juegos son un primer paso en el proceso de socialización del niño. En el terreno de la expresión y de la comunicación, al poder explicar una regla y comentar el juego tendrá que forzarse para expresarse y comunicarse con los demás.

- **Juegos de construcción:**

Son los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden

hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar.

- **Juegos de pensamiento:**

Son una propuesta educativa centrada en el uso de juegos de pensamiento como medio para la enseñanza de complejas destrezas cognitivas, el método se basa en la convicción de que la forma de aprendizaje más significativa la constituye la vía de la experiencia. **GUILLEMARD,** Gerald y otros (1998)

CAPÍTULO II

El APRENDIZAJE

DEFINICIÓN

"El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación" **ALONSO**, A. (1990).

“El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía” Enciclopedia de Psicología y Pedagogía.

IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje es parte de la estructura de la educación y tiene una importancia fundamental para el ser humano, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. Durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. **BERNARD**, A.(2008)

A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Compañeros alumnos, amigos, antes de iniciar con mi labor de docente, quiero usar parte de su tiempo para brindar unas palabras de alineación sobre la importancia del aprendizaje. Yo como ustedes, hace tiempo,

también me encontraba tras esta pizarra, sentado en un pupitre. Fui escolar como todos y también sé de memoria los hallazgos y peripecias que uno vive como estudiante. Algunos de nosotros somos padres, otros hijos, ciudadanos y pues claro en consenso todos son o fuimos estudiantes. Recuerden que son estudiantes aunque en la casa espere la familia o en el trabajo una larga jornada o en la vida un problema.

Las organizaciones sanas y progresistas también se les llama "Aprender organizaciones" que incorporan los constantes cambios según sea necesario. También está vinculado a la cultura de "aprendizaje continuo". Para la mayoría de la gente, deja de aprender con el fin de la vida académica, mientras que, el verdadero aprendizaje comienza cuando empiezas a trabajar. Mediante la internalización de las experiencias reales de aprendizaje está implícita.**PÉREZ** Gómez (1992)

TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **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.
- **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. **ALONSO**, A. (1990).

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

Hoy en día es alarmante y preocupante la despreocupación de los padres por el desenvolvimiento escolar y personal de sus hijos Por ello, es que la psicología educativa cobra mucha importancia, ya que existen ciertos factores que son determinantes en la formación y por tanto en el proceso de aprendizaje de los hijos. Sin duda, estos factores están directamente relacionados con el rol que juegan los padres y los educadores. **FRIDA** Díaz Barriga Arceo y Geraldo Hernández Rojas (2005)

La psicología educativa indaga sobre cuáles son los resortes que impulsan el desarrollo y la conducta, y logra conocer los agentes que han intervenido o que intervienen, beneficiosa o perjudicialmente en el desenvolvimiento de las potencialidades. Según la psicología cada niño tiene diferencias individuales que deben ser tomadas en cuenta. Los padres por lo general tienen ciertas expectativas de sus hijos, sin embargo se debe tener presente que las habilidades y las aptitudes de cada uno son diferentes. Por ello, se deben tomar en cuenta los siguientes factores:

- **Factores Hereditarios:** Se refiere a cuando el niño presenta algún problema congénito que le impide desarrollar sus capacidades al máximo.

- **Medio Ambiente:** Se refiere al lugar y a los elementos que rodean al menor. Por ejemplo un niño en el campo tendría dificultades frente a la tecnología avanzada a diferencia de otro que tenga acceso a esta. Sin embargo, esto no quiere decir que uno sea más inteligente que el otro, sino que cada uno desarrollará mejor ciertas habilidades según los hábitos y las prácticas que tenga.

- **Prácticas de Crianza**: Este punto es muy importante, ya que se refiere al tipo de educación que reciben los menores y cómo priorizan los padres los estudios. Es importante, fomentar la lectura y otros hábitos que formen al niño para un futuro sólido.

- **Orden de Nacimiento**: Aunque no lo crean, este factor cobra mucha importancia, ya que por lo general los padres suelen ser más exigentes con el primer hijo. Y si bien no es una tarea fácil educar y somos aprendices cuando de ser padres se trata, se debe tener cuidado con las expectativas que se tienen para cada hijo. Es decir, a veces se espera mucho de uno de ellos, pero no del otro.

- **Hijos de Padres Divorciados:** Cuando los padres o uno de ellos no llegan a superar el divorcio suele suceder que el niño termina pagando "los platos rotos". Acusaciones como: estás igual que tu padre o madre según el caso, o tú eres igual a él, entre otras pueden sonar familiar.

- **Madres que trabajan todo el Día**: Actualmente es muy común que las madres también trabajen. Sin embargo, lo importante es la calidad del tiempo que se les da y preocuparse de las actividades que ellos tengan mientras los padres trabajan.

- **Maltrato a los niños:** Si hay maltrato, ya sea físico o psicológico afecta directamente en la personalidad del menor.

- **Diferencias Individuales**: La diferencia en el CI (Coeficiente Intelectual) de los niños es también un factor importante que afecta positiva o negativamente en el trabajo de aula.

Por ello, padres y educadores deben conocer las potencialidades y las limitaciones de cada menor.

EL APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES

Consideramos el juego como un fenómeno inseparable al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. **GARDENER,** Howard, Mara, (2001)

Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

¿Cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbitoeducativo?.- Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interese, a través

de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. **GARDENER,** Howard, Mara, (2001)

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad. Es importante considerar que los

recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

RECOMENDACIONES PARA ORGANIZAR JUEGOS EDUCATIVOS

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.

- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.
- Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.
- Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.
- Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos. **LLAGA G.** Pedro Luis (2006)

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: Es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. En la presente investigación fue utilizado desde el planteamiento del problema, levantamiento de la información, que consiste en la recopilación de antecedente extraídos de las maestras, niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Óscar Romero", con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo y difusión de los resultados que sirvieron para obtener las conclusiones y propuestas que ayuden a mejorar el Desarrollo del Aprendizaje de las niñas y niños.

INDUCTIVO – DEDUCTIVO: Es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. El método Deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir

de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

En la presente investigación el método Deductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la Deducción sirvió para partir de una teoría general de los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje.

DESCRIPTIVO.- Los datos obtenidos estuvieron organizados de acuerdo a lo que establece la estadística descriptiva, de tal forma que su análisis e interpretación proporcionó una respuesta válida sobre el problema planteado. Igualmente permitieron conocer si los datos obtenidos y los resultados estuvieron en relación con el marco teórico.

ANALÍTICO – SINTÉTICO: El método analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método servirá

para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, así mismo permitirá el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Aplicada a las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco misional “Mons. Óscar Romero”, para establecer el uso de los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.- Aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco misional "Mons. Óscar Romero", para determinar el Desarrollo del Aprendizaje de las niñas y niños.

POBLACIÓN

CUADRO DE POBLACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA "MONS. ÓSCAR ROMERO "				
PRIMER AÑO DE BÁSICA	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
"A"	10	11	21	1
"B"	09	11	20	1
"C"	10	08	18	1
TOTAL	**29**	**30**	**59**	**3**

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa Fisco misional "Mons. Óscar Romero".

Autoras: Gloria Indelira Pinza Astudillo y Catalina Beatriz Ureña Garcés

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO", PARA ESTABLECER EL USO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

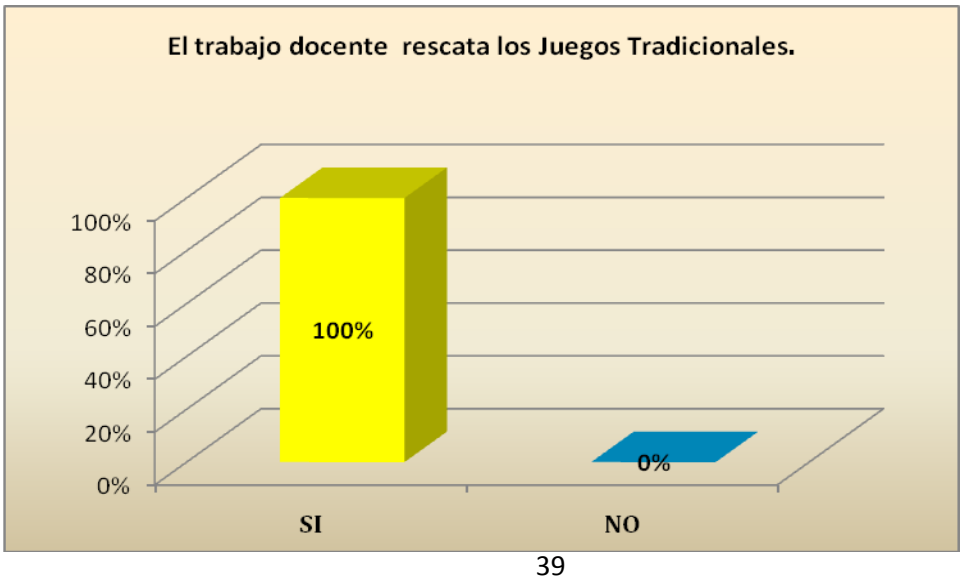
1. ¿Considera usted que el trabajo docente de Primer Año de Educación Básica está enmarcado en el rescate de los Juegos Tradicionales?

CUADRO Nro. 1

INDICADORES	f	%
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas, considera que el trabajo docente de Primer Año de Educación Básica está enmarcado en el rescate de los Juegos Tradicionales.

Las maestras debe rescatar los Juegos Tradicionales como parte fundamental de su labor docente, ya que a través de ellos se logra en los niños no solo una reafirmación de su yo, conocer el mundo que le rodea y a saber relacionarse con sus pares; sino también, a fortalecer sus destrezas, habilidades, valores y actitudes que son necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros años de su vida. Los juegos tradicionales en sus diferentes formas dan alegría y satisfacciones incalculables a los que los practican, logrando cimentar un verdadero aprendizaje y un auténtico desarrollo personal.

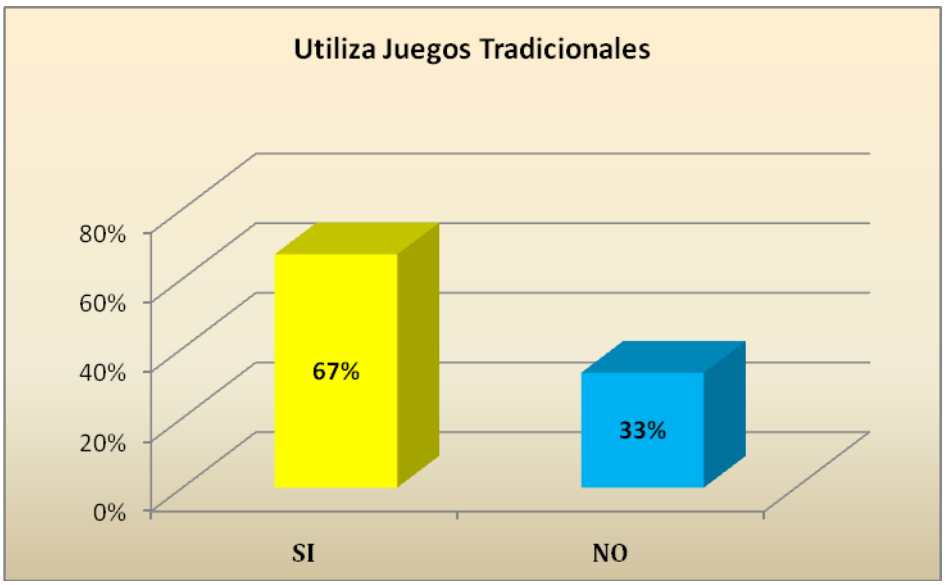
2. ¿Utiliza los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo?

CUADRO Nro. 2

INDICADORES	f	%
SI	2	67%
NO	1	33%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las maestras encuestadas manifiestan que sí utilizan los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo, y el 33% no.

Todos los Juegos Tradicionales que son utilizados con los niños en la Jornada Diaria de Trabajo, tiene gran importancia puesto que sonuna forma de rescatar su identidad, que pertenecen a la cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer las destrezas, habilidades, valores. Es necesaria una mayor difusión y promoción desde las familias y las instituciones para la práctica de los juegos tradicionales, el juego es el puente que les lleva a relacionarse con los otros, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

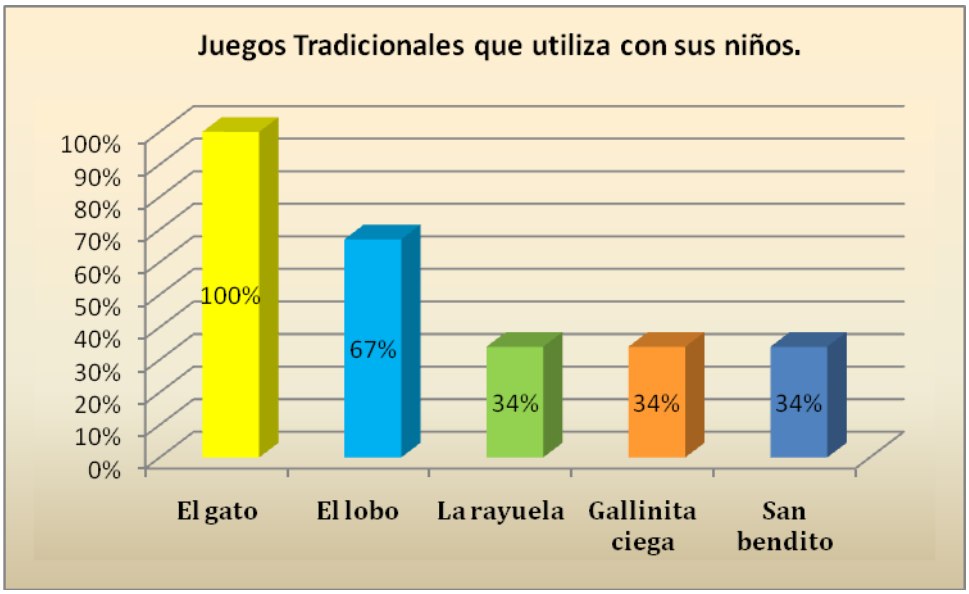
3. Selecciones los Juegos Tradicionales que utiliza con sus niños.

CUADRO Nro. 3

INDICADORES	f	%
El gato y el ratón	3	100%
El lobo	2	67%
La rayuela	1	34%
Gallinita ciega	1	34%
San bendito	1	34%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de .B
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas utiliza como juego tradicional "el gato y el ratón", el 67% "el lobo"; el 34% "la rayuela", "la gallinita ciega" y "San Bendito".

La utilización de los Juegos Tradicionales en la enseñanza es muy favorable, puesto que es la actividad preferida de los niños, el juego interviene en el desarrollo de la inteligencia, en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo, poco a poco se perfecciona creando reglas, adaptándose y descubriendo roles.

Al utilizar el juego de "El gato y el ratón", se logra estimular en los niños la coordinación, motricidad y competencia.

En el juego tradicional por excelencia: "El lobo" permite estimular el pensamiento lógico, el análisis, la memoria así como también aumenta el vocabulario y desarrollo del lenguaje en los niños.

Con la práctica de La rayuela se ayuda en el niño a desarrollar la memoria, el equilibrio, ritmo, coordinación gruesa y lateralidad, además que tenga un conocimiento acerca de los días de la semana.

El juego tradicional de: “Gallinita ciega”, favorece el aprendizaje, permite el descubrimiento de su propio cuerpo, desarrolla la psicomotricidad, el pensamiento creativo, la socialización y potencia la percepción sensorial.

Con la aplicación del juego “San bendito”, se mejora en los niños el estado de ánimo, la motivación interna, incentiva la imaginación, disminuye los sentimientos de soledad y, una de las variables más importantes cuando los niños están en etapa de crecimiento y formación de hábitos, facilita la adaptación al entorno y les permite asumir retos diferentes para tomar decisiones de acuerdo a cada circunstancia.

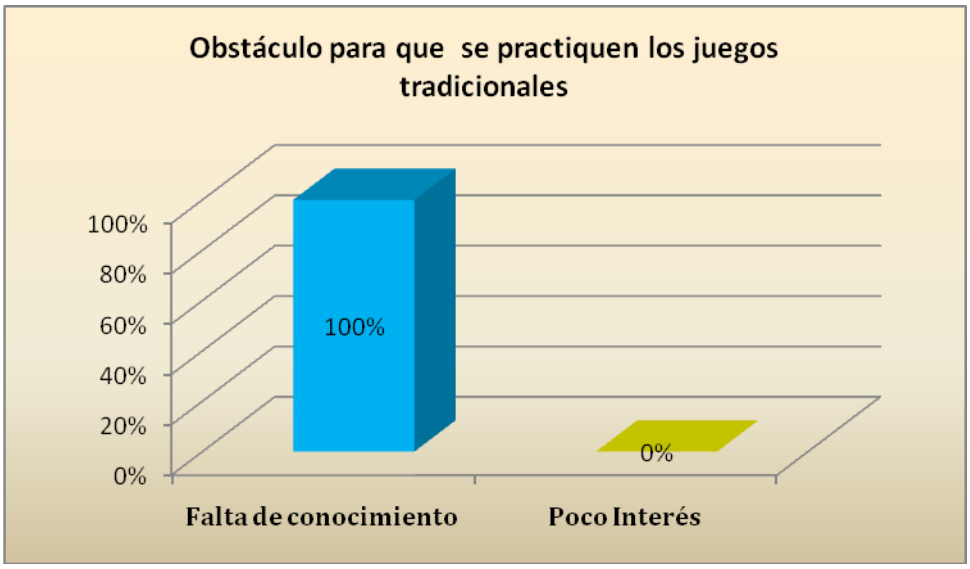
4. ¿Cuál cree usted es el mayor obstáculo para que se practiquen los Juegos Tradicionales?

CUADRO Nro. 4

INDICADORES	f	%
Falta de conocimiento	3	100%
Poco interés	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas consideran que el mayor obstáculo para que no se practique los juegos tradicionales, es la falta de conocimiento.

Uno de los mayores obstáculos para que se dejen de practicar los juegos tradicionales es la falta de conocimiento que se tiene en relación a los beneficios que estos traen consigo como por ejemplo adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de hábitos en los niños, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los hábitos y manifestaciones sociales.

El poco interés que tiene los niños de practicar los juegos tradicionales se debe a los avances de la tecnología y con ellos los juegos de consola como el X-BOX , Wii y Play Station o de computador que poco a poco han venido

desplazando a los juegos tradicionales, que impide de alguna manera a la actividad física, es decir en la actualidad se juega estáticamente donde los niños permanecen durante horas sentados frente a una pantalla, sin comer y mucho menos sin moverse, olvidándose por completo el efecto positivo que genera el acercamiento entre padres e hijos y de los beneficios psicomotores que se pueden conseguir al jugar.

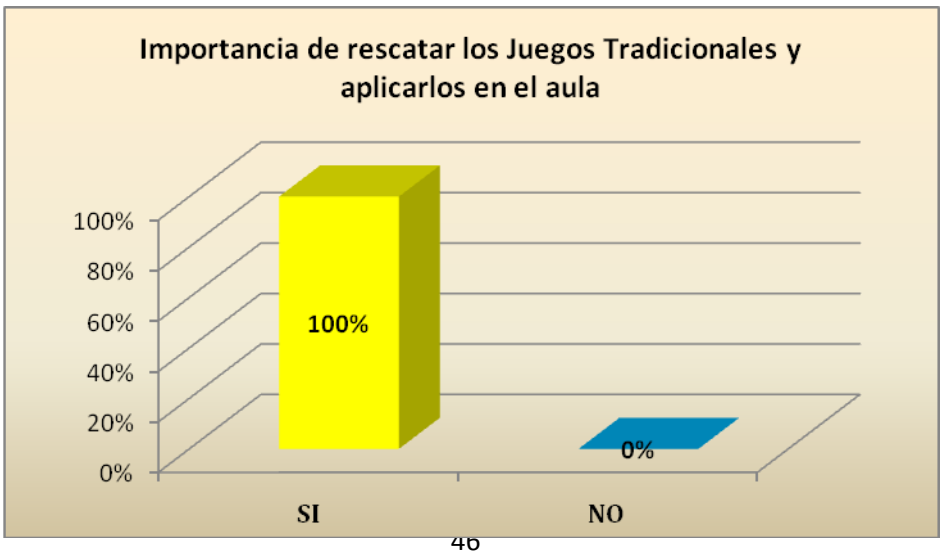
5. ¿Considera usted importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula?

CUADRO Nro. 5

INDICADORES	f	%
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de E.B
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras consideran importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula.

La escuela es un marco ideal para dar a conocer los Juegos Tradicionales, siempre y cuando satisfagan las necesidades de los niños para mantener su vigencia y se utilicen atendiendo el contexto sociocultural. Los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación porque conservan y trasmiten los valores profundos de la cultura popular proporcionando una actividad acorde con las características de sus participantes, además ayudan a conservar las tradiciones de transmisión oral.

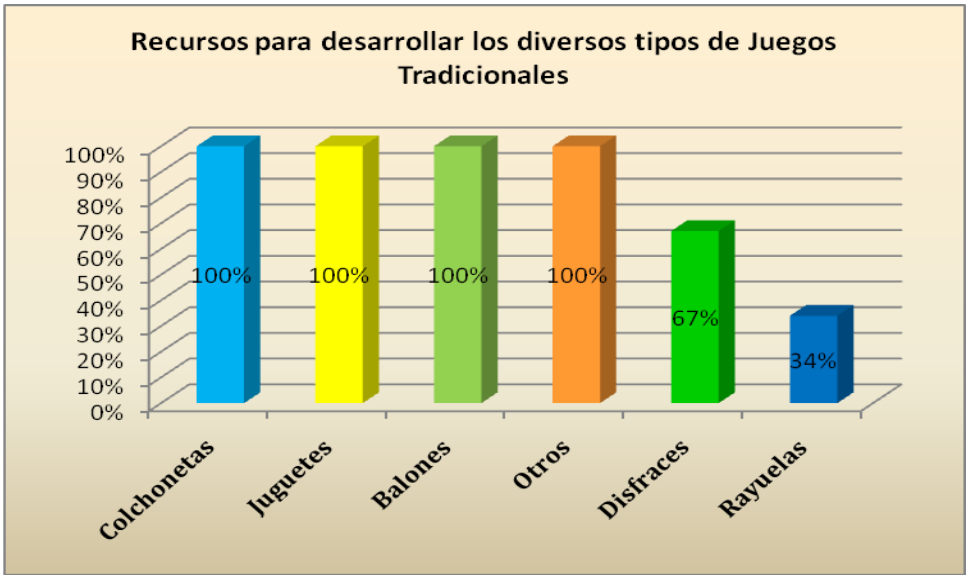
6. ¿Con qué recursos cuenta para desarrollar los diversos tipos de Juegos Tradicionales?

CUADRO Nro. 6

INDICADORES	f	%
Colchonetas	3	100%
Juguetes	3	100%
Balones	3	100%
Rayuela	1	33%
Disfraces	2	67%
Otros	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a las maestras de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras utilizan las colchonetas, los juguetes, balones, y otros recursos para desarrollar diversos tipos de Juegos Tradicionales, el 67% utiliza los disfraces y el 33% utiliza la rayuela.

Un recurso es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función, se los utiliza para la realización y práctica de los Juegos Tradicionales, como un contexto educativo, los mismos que ayudan a ejercitar las habilidades y también desarrollarlas, son guía de aprendizaje que sirven para organizar la información que se desea transmitir.

Los balones, las colchonetas y las rayuelas, son recursos con los cuales se puede jugar de una manera más cooperativa, es decir, de manera social.

Los disfraces ayuda a los niños a usar la imaginación, a la generosidad compartiendo afectuosamente las prendas de vestir y a convertirse, aunque sólo sea por unas horas, en ese personaje que tanto admiran y adoran.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO", PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE.

DÍA: LUNES

EJES DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.

ACTIVIDAD: Encerrar las escenas donde practican las normas de aseo.

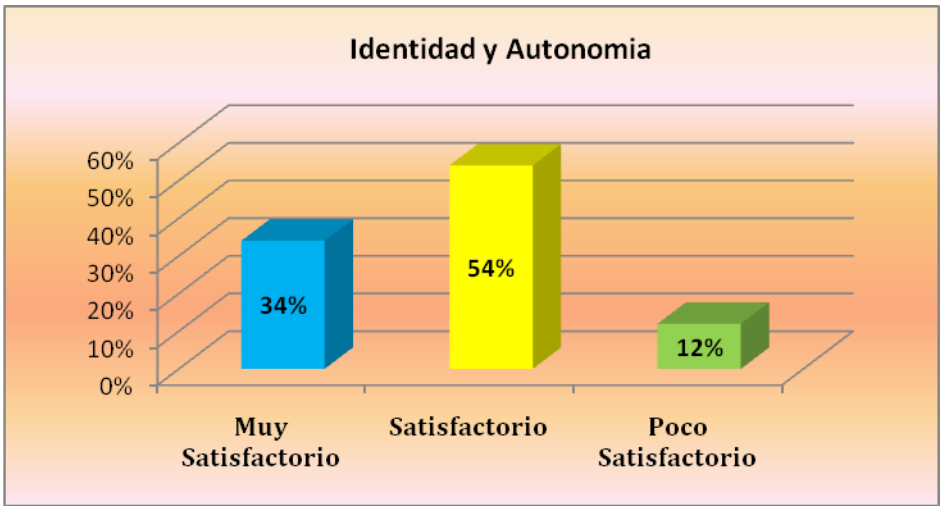
RECURSOS: Hojas pre elaboradas, lápiz

CUADRO Nro. 7

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Calf.	f.	%
Encierra 4 escenas donde practican las normas de aseo.	MS	20	34%
Encierra 3 escenas donde practican las normas de aseo.	S	32	54%
Encierra menos de 3 escenas donde practican las normas de aseo o no lo hace	PS	7	12%
TOTAL		**59**	**100%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 34% de las niñas y niños investigados Encierra 4 escenas donde practican las normas de aseo equivalente a Muy Satisfactorio, el 54%Encierra 3 escenas donde practican las normas de aseo, equivalente a Satisfactorio y el 12% Encierra menos de 3 escenas donde practican las normas de aseo o no lo hace equivalente a Poco Satisfactorio.

La importancia del componente identidad y autonomía es formar escolares participativos, autónomos, espontáneos, creativos, críticos y respetuosos, que aporten positivamente al país, que se les otorgue las herramientas necesarias para fomentar su autonomía, para que tengan la capacidad de tomar decisiones de acuerdo con sus posibilidades y nivel de pensamiento. Para desarrollar la identidad es importante que tengan una imagen positiva de sí mismos, que se sientan parte de una sociedad, de una comunidad, de una familia y de una institución educativa.

DÍA: MARTES

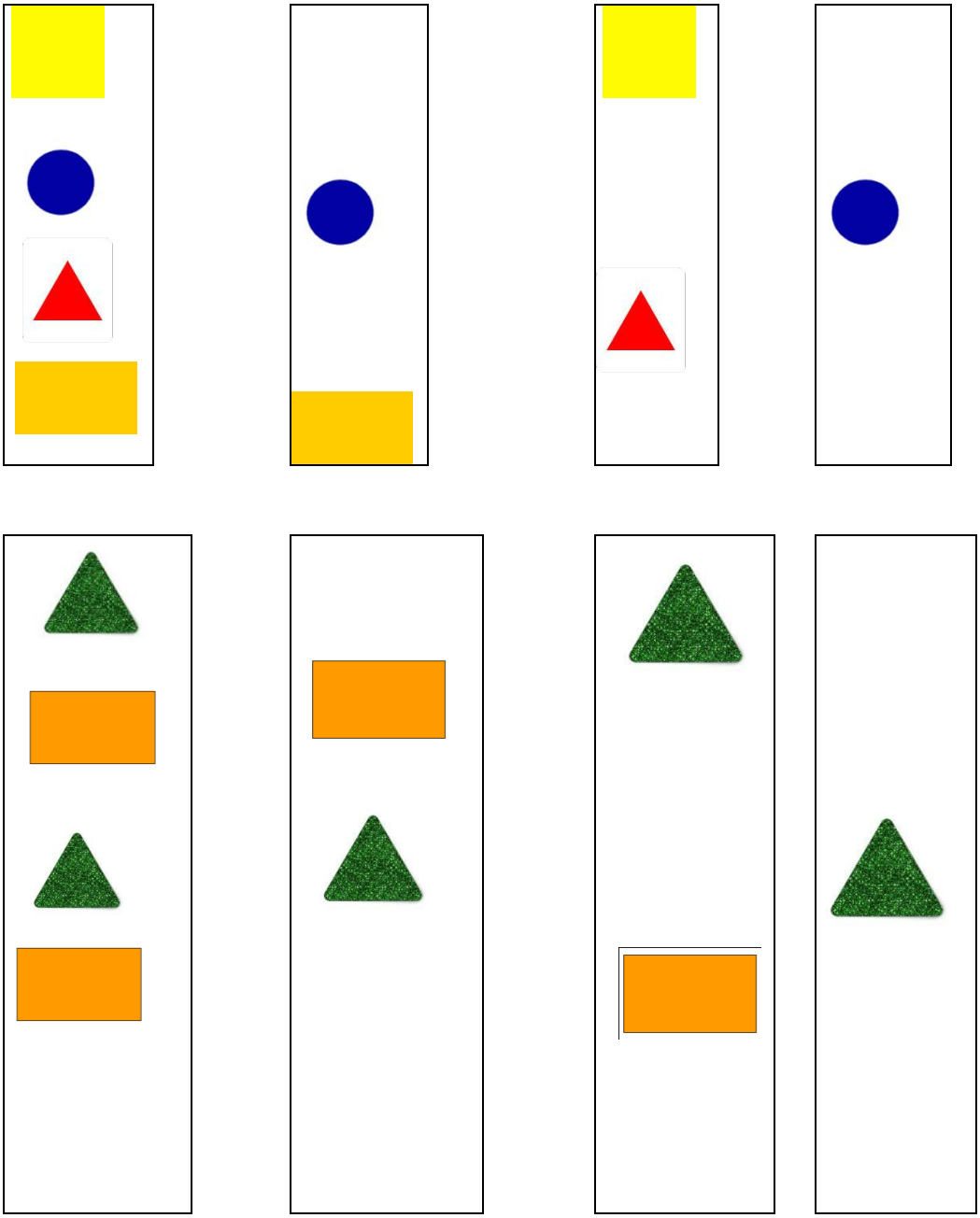
EJES DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Lógico-Matemático

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reproducir, describir y construir patrones con cuerpos geométricos.

ACTIVIDAD: Observa el patrón y completa la secuencia de las figuras.

RECURSOS: Hojas pre elaboradas, lápiz

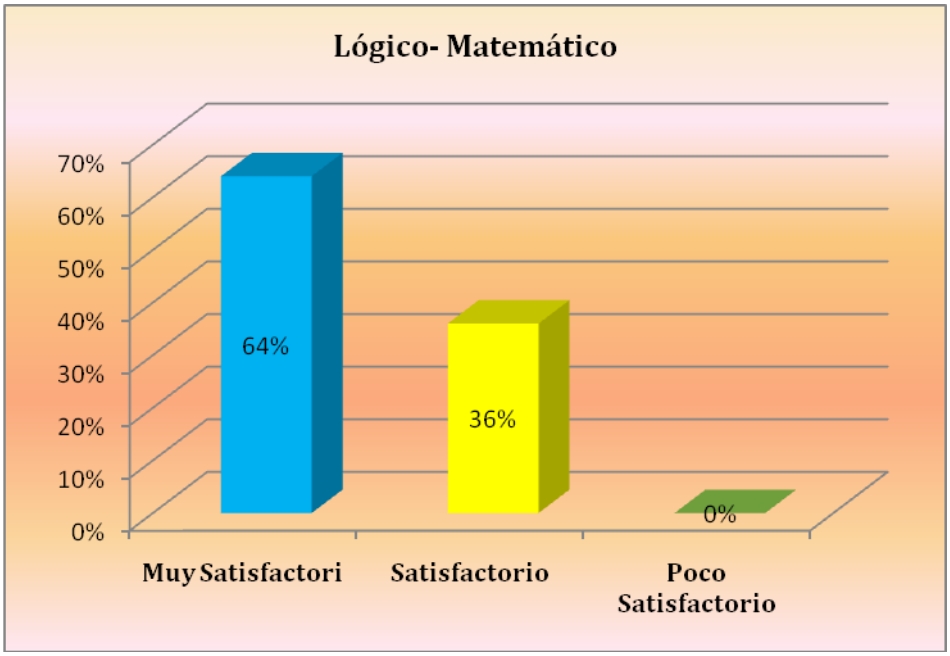


CUADRO Nro. 8

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Calf.	f.	%
Construye 5 o 6 patrones correctamente	MS	38	64%
Construye 4 patrones correctamente	S	21	36%
Construye menos de 4 patrones correctamente o no lo hace.	PS	0	0%
TOTAL		**59**	**100%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 64% de los niños y niñasinvestigados construye 5 o 6 patrones correctamente obteniendo la calificación de Muy Satisfactorio y el 36%

construye 4 patrones correctamente obteniendo una calificación de Satisfactorio.

El componente de relaciones lógico-matemáticas permite que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada, se refiere a la correspondencia, tratada a partir de imágenes y relaciones familiares; a la clasificación referente a la comparación; a la seriación y a la noción de conservación muy necesarios para entender el concepto de número y de cantidad.

La capacidad de realizar operaciones mentales se adquiere aproximadamente entre los 2 y 7 años en el período pre-operacional, en la que el niño se deja guiar por las apariencias en lugar de por las propiedades lógicas de los objetos, la construcción de patrones permite al niño desarrollar capacidades como: de identificar, distinguir, extender patrones usando objetos o situaciones concretas, ayudando al reconocimiento de nociones, tales como colores, formas, tamaños, ya que a través de la repetición se llegará al afianzamiento.

DÍA: MIÉRCOLES

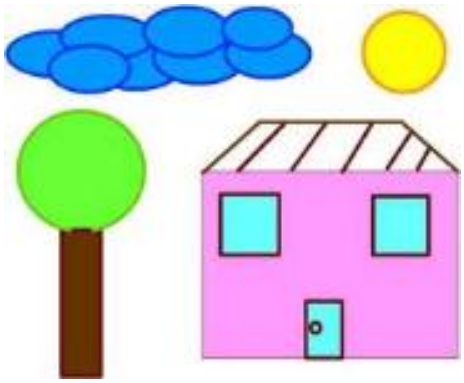
EJES DE APRENDIZAJE: Comunicación Verbal y no verbal

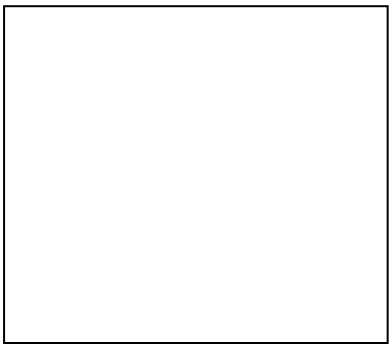
COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Comprensión y Expresión Artística

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Representar gráficamente distintas situaciones e imágenes de la naturaleza

ACTIVIDAD: Representar creativamente “La Naturaleza” utilizando un collage.

RECURSOS: Hojas, patrón, crayones, materiales diversos para collage.



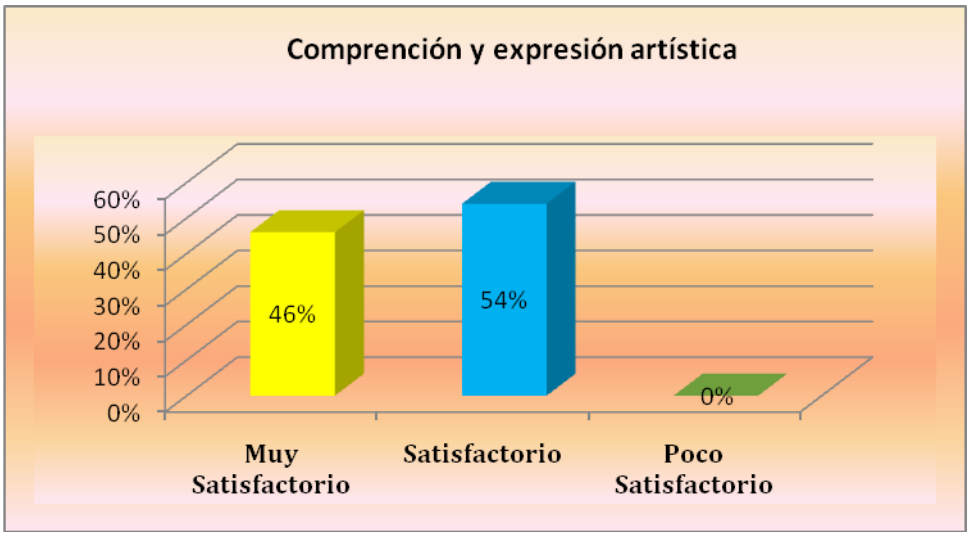


CUADRO Nro. 9

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Calf.	f.	%
Realiza el collage de la naturaleza utilizando 5 elementos.	MS	27	46%
Realiza el collage de la naturaleza utilizando 4 elementos.	S	32	54%
Realiza el collage de la naturaleza utilizando menos de 4 elementos.	PS	0	0%
TOTAL		**59**	**100%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los 46% de los niños y niñas investigados, realizan el collage de "La Naturaleza" utilizando 5 elementos, obteniendo la calificación de Muy Satisfactorio; el 54% realizan el collage de "La Nnaturaleza" utilizando 4 elementos obteniendo la calificación de Satisfactorio.

El componente de compresión y expresión artística, permite que los educandos desarrollen destrezas referentes a la música, artes plásticas ayudando al desarrollo de la motricidad fina de una manera natural y lúdica, generando la creatividad, oportunidades para expresarse libremente al modelar, dibujar, construir, pintar entre otras para que sean los estudiantes quienes creen sus propias obras de arte, de esta manera se formaran niños críticos que sepan dar opiniones y expresar sus sentimientos.

DÍA: JUEVES

EJES DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, texturas, sonidos, imágenes y olores que se encuentran en su entorno.

ACTIVIDAD: Identifica y nombre los órganos de los sentidos.

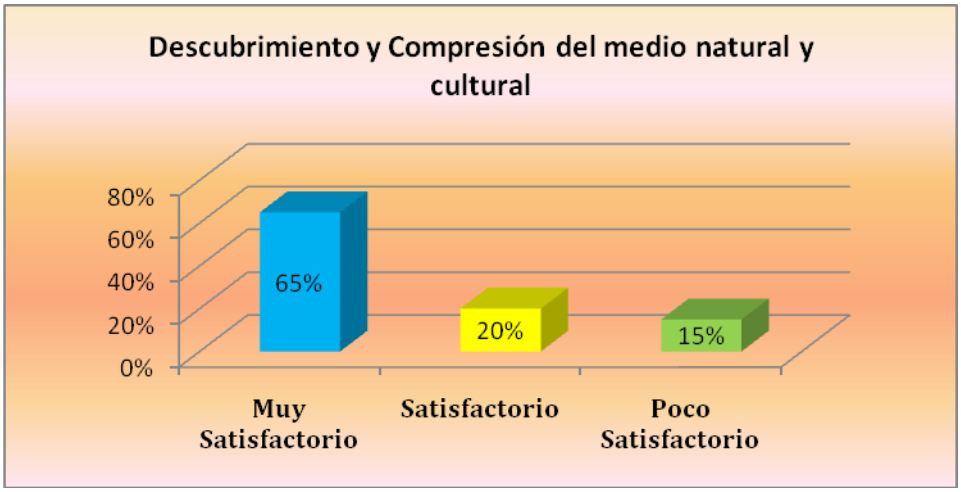
RECURSOS: lámina, hoja pre elaborada,

CUADRO Nro. 10

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Calf.	f.	%
Identifica y nombra 5 órganos de los sentidos.	MS	38	65%
Identifica y nombra 4 órganos de los sentidos.	S	12	20%
Identifica y nombre menos de 4 órganos de los sentidos.	PS	9	15%
TOTAL		**59**	**100%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 65% de las niñas y niños investigados Identifica y nombra 5 órganos de los sentidos obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 20% Identifica y nombra 4 órganos de los sentidos, calificándolos con

Satisfactorio y el 15% Identifica y nombre menos de 4 órganos de los sentidos obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El componente Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, permite que los educandos desarrollen el pensamiento, despierten su curiosidad innata e indaguen sobre temas de su entorno, así como también que trabajando con ciertas actividades, los educandos se puedan conocer a sí mismos, tanto en sus características físicas como de carácter y adaptarse al nuevo ambiente, todo esto se realiza con compromisos de trabajo tomando en cuenta las opiniones de todos y motivando la comunicación

DÍA VIERNES:

EJES DE APRENDIZAJE: Comunicación Verbal y no Verbal

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Comprensión y Expresión Oral y Escrita

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.

ACTIVIDAD: Lectura de Pictogramas

RECURSOS: Láminas de pictogramas

Mamá ama a papá

El niño da un regalo a la niña

La niña ama a su perro

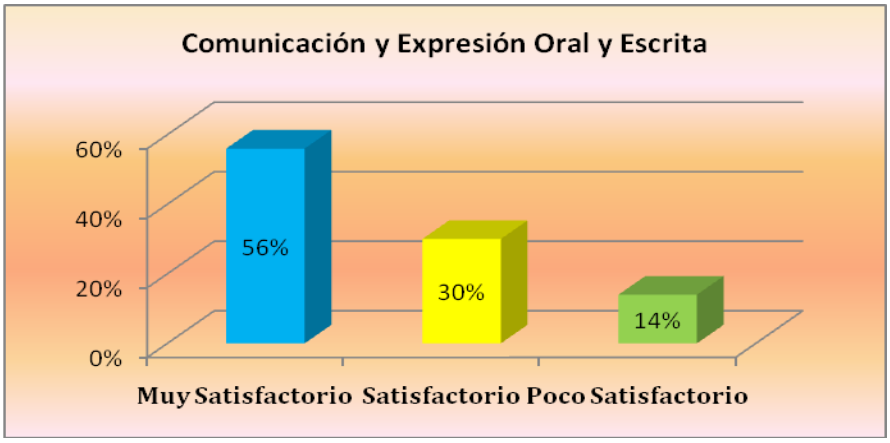
El niño abre la caja

CUADRO Nro. 11

INDICADORES DE EVALUACIÓN	Calf.	f.	%
Lee 4 oraciones con pronunciación clara	MS	33	56%
Lee 3 oraciones con pronunciación clara	S	18	30%
Lee menos de 2 oraciones con dificultad en la pronunciación	PS	8	14%
TOTAL		**59**	**100%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadoras: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 56% lee 4 oraciones con pronunciación clara, logrando una calificación de Muy Satisfactorio, el 30% lee 3 oraciones con pronunciación clara, calificándolos con Satisfactorio y el 14% lee menos de 2 oraciones con dificultad en la pronunciación, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

A través del componente de Comprensión y Expresión Oral y Escrita se logra desarrollar en el niño la capacidad de comunicarse tanto de forma oral como escrita, produciendo y comprendiendo cualquier tipo de texto, en cualquier situación que se les presente en la vida cotidiana, en la que puedan expresar oralmente opiniones, participar en conversaciones, y para alcanzar estos objetivos es necesario que desarrollen la conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar, leer y escribir de manera eficaz.

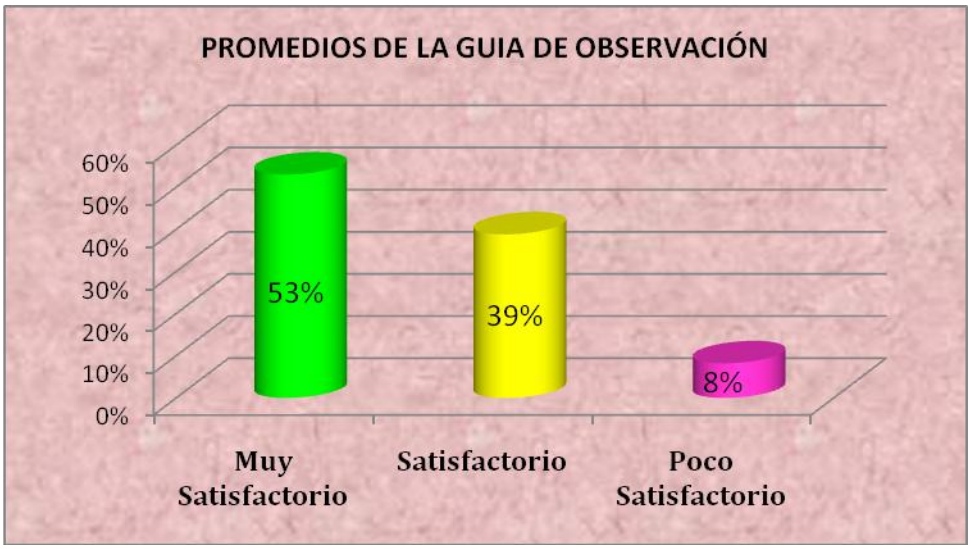
CUADRO GENERAL DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LAS NIÑAS Y NIÑOSDEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO".

CUADRO Nro. 11

DÍA	ACTIVIDAD	CALIFICACIÓN					
		MS		S		PS	
		f	%	f	%	f	%
LUNES	Identidad y Autonomía	20	34%	32	54%	8	12%
MARTES	Relaciones Lógico-matemáticas	38	64%	21	36%	0	0%
MIÉRCOLES	Comprensión y Expresión Artística	27	46%	32	54%	0	0%
JUEVES	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	38	65%	12	20%	9	15%
VIERNES	Comprensión y Expresión Oral y Escrita	33	56%	18	30%	8	14%
PROMEDIOS			**53%**		**39%**		**8%**

Fuente: Guía de Observación realizada a los niños de Primer Año de EB
Investigadora: Pinza Gloria / Ureña Catalina.

GRÁFICO Nro. 11



MS: 53%

S: 39%

PS: 8%

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 53% de los niños y niñas observados no presentan dificultad al realizar las cinco destrezas con criterio de desempeño, equivalente a Muy Satisfactorio; el 39% presentan destrezas de Identidad y Autonomía, Compresión y expresión artística equivalente a Satisfactorio; y, el 8% Poco Satisfactorio.

La importancia del Aprendizaje se fundamenta por ser un mecanismo que funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, que permite a su vez reformar nuestras Habilidades, Conocimientos o Conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

g. DISCUSIÓN

Para comprobar el primer objetivo específico planteado en la presente investigación: Establecer el uso de los Juegos Tradicionales por parte de las maestras de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero”, del cantón Joya de los Sachas provincia de Orellana. Período Lectivo 2010-2011, se aplicó una encuesta a las maestras, tomándose en consideración la pregunta **2. ¿Utiliza los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo?** El 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y el 33% no. La utilización de los Juegos Tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores, es el puente que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los demás, a ser grato; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.

Para comprobar el segundo objetivo específico: Determinar el Aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero”, del cantón Joya de los Sachas provincia de Orellana, se aplicó una Guía de Observación a las niñas y niños, para determinar el Desarrollo del Aprendizaje, obteniendo los

siguientes resultados: El 53% de los niños y niñas observados no presentan dificultad al realizar las cinco destrezas con criterio de desempeño, equivalente a Muy Satisfactorio; el 39% presentan destrezas de Identidad y Autonomía, Compresión y expresión artística equivalente a Satisfactorio; y, el 8% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje se fundamenta por ser un mecanismo que funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, que permite a su vez reformar nuestras Habilidades, Conocimientos o Conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

De acuerdo a los resultados de los instrumentos aplicados, se concluye que Los Juegos Tradicionales inciden positivamente en el Desarrollo del Aprendizaje los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero”, del cantón Joya de los Sachas provincia de Orellana. Período Lectivo 2010-2011.

h. CONCLUSIONES

- El 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y el 33% no. La utilización de los Juegos Tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores, es el puente que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los demás, a ser grato; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.

- El 53% de los niños y niñas observados no presentan dificultad al realizar las cinco destrezas con criterio de desempeño, equivalente a Muy Satisfactorio; el 39% presentan destrezas de Identidad y Autonomía, Compresión y expresión artística equivalente a Satisfactorio; y, el 8% Poco Satisfactorio. La importancia del Aprendizaje se fundamenta por ser un mecanismo que funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, que permite a su vez reformar nuestras Habilidades, Conocimientos o Conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

i. RECOMENDACIONES:

De acuerdo con las conclusiones enunciadas, se plantean las siguientes recomendaciones:

- A las maestras, que planifiquen y ejecuten durante la jornada diaria del trabajo escolar con los niños basados en la práctica y rescate de los Juegos Tradicionales, para desarrollar en ellos, un proceso de formación, referido a su identidad y autonomía, valores, sentimientos de pertenencia y amor a la patria, así como para la formación de su carácter, personalidad, y enriquecimiento de los vínculos y manifestaciones sociales.

- A las autoridades y maestras, para que apoyados en la nueva estructura curricular sigan fortaleciendo el aprendizaje en las niñas y niños, y así mejorar en todo nivel sus conocimientos, aplicando los Ejes y componentes de aprendizaje desarrollados para el Primer Año de Educación General Básica, con una planificación reglamentada a través de la integración de bloques curriculares destinados al desarrollo de habilidades y destrezas como parte del desarrollo integral de las niñas y niños, respetando sus características individuales y su proceso evolutivo, considerando que el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en los seres humanos.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **ADRADOS Isabel**. Dinámica, problemas y soluciones de casos. Pag. 271-272
- **ALFAR. Sevilla.** El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992
- **ALONSO**, A. (1990). Formación de conceptos y aprendizaje temprano. Editorial Paidos. Buenos Aires.
- **ARMAS, R. F.** (1988). Currículum para el contexto de la educación preescolar. **BATLLORI, José María y Batllori, Jorge** (1999). Guía de juegos. Guías Espasa. Barcelona
- **BERNARD**, A.: Factores y procesos de aprendizaje. (Capítulo III). I.C.E. Zaragoza.
- **BIGGE,** M.: Teorías del aprendizaje para maestros. Trillas. Capítulo I
- **BERÓN H. Inés** (1993). Juego y Movimiento en la Escuela Primaria. Ed Novelibro. Buenos Aires.
- **BIRD, LINDA**, La importancia del juego en el hogar. Internet, 2009
- **BOWER.** "El mundo perceptivo del niño". Ed. Morata. Madrid
- **DE SZULANSK Susana G.**. El Juego-Trabajo. 1998
- **DEVÍS, J. y Peiró,**C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. INDE. Barcelona
- **ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGÍA**, pedagogía y psicología
- **EL ESTUDIANTE EXITOSO**. Editorial OCÉANO .Pág. 15-17.Ultimas Edición 2005

- **FRIDA DÍAZ BARRIGA** ARCEO y Geraldo Hernández Rojas: Estrategias docentes para el aprendizaje significativo.(v.13, n.2. 2005)
- **GUILLEMARD,** Gerald y otros (1998). Las cuatro esquinas de los juegos. Ed. Agonos. Lérida
- **CRISTINA MOLINA**: Hacia una educación Inicial Integral. Buenos Aires, Alfagrama. Pág. 114
- **GARDENER,** Howard, Mara, 2001 "Actividades de aprendizajes en la Educación inicial". (v.6, n.9, 2001)
- **HILARES SORIA Salome** "El juego en el nivel de educación inicial"
- **JEAN Piaget**1890
- **MOLL, L** : ***"Vygotsky y la educación***", Aique, Buenos Aires. Argentina, 2005,223 p.ISBN: 987-95615-8-9
- **POZO,J (**1996.) : ***"***Teorías Cognitivas del Aprendizaje"; Eds. Morata, Madrid, ISBN 987-95615-8-9
- **RIVA AMELLA**, J.L. (2009) "Cómo estimular el aprendizaje". Barcelona, España. Editorial Océano.Pág.48.59
- **SARDOU María Clotilde, Pablo Carlos** Empezando a Jugar. Ziperobich. 2000.
- **VIGOTSKY,** Teoría del Juego.Pag.61-62
- **VALDEZ,D.:** Apuntes de Clases Teóricas de Psicología del Aprendizaje y la Instrucción. Universidad CAECE. Primer cuatrimestre 1999.En investigaciones Bibiotecológicas (v.15, n.31, 1999): Pág.112-124

SITIOS EN INTERNET

- hwww.amigosenmarcha.tripod.com.Juego: Un tema típico que se desarrolla en nuestros cursos, basado en trabajos de gran consideración en temáticas de ocio infantil y juvenil.
- ttp://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm
- www.archivo.elnuevodiario.com. Relaciones Familiares
- www.craaltaribagorza.net: Las Rabietas durante el juego
- *www.educacioninfantil.info/guia-juego-recurso-educativo.html*http://www.eljuegoinfantil.com presenta un interesante recorrido por la historia del juego

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO" UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2010-2011".

Proyecto de investigación previo la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORAS:

GLORIA INDELIRA PINZA ASTUDILLO

CATALINA BEATRIZ UREÑA GARCÉS

LOJA – ECUADOR

2011

a. TEMA:

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “MONS. ÓSCAR ROMERO” UBICADO EN EL CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS EN LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERÌODO 2010-2011”.

b. PROBLEMATIZACIÓN

En América Latina la educación inicial en las últimas décadas viene asumiendo un importante papel en el sistema educativo y se ha convertido en su característica más relevante y en un nuevo desafío para la región, pues a pesar de los esfuerzos aún quedan grandes metas por alcanzar en relación con los derechos de los niños y niñas plasmados en el código de la niñez donde garantiza una educación oportuna y de calidad desde su nacimiento.

En el Ecuador el artículo No. 347, numeral 1, de la sección primera, se establece que "Será responsabilidad del Estado fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas". Principios que se constituyen en mandatos orientados a la calidad de la educación nacional tomando a la educación como uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de los pueblos.

En el cantón Joya de los Sachas de la provincia de Orellana, zona petrolera donde la mayoría de sus recursos se designan al mejoramiento de vías a través del Gobierno Provincial la ayuda se limita a infraestructura que no satisface las necesidades enlasinstituciones educativasse ve reflejadodiferentes centros notándose la desatención, al ser el presupuesto

bajo no hay capacitaciones para los maestros y el tema los juegos tradicionales en los mismos resulta como pérdida de tiempo, en el cantón La Joya de los Sachas.

Quienes estamos inmersos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, convencidos que nuestro aporte es fundamental para mejorar la labor en las aulas y lograr cumplir con los objetivos propuestos para el primer año, pretendemos crear nuevos documentos de apoyo que orienten, dinamicen y faciliten el aprendizaje, especialmente en el periodo de adaptación de los niños primer año de educación Básica, de la Unidad Educativa Fisco Misional Mons. Oscar Romero.

Los Juegos Tradicionales progresan actualmente a nivel mundial aun que ciertos juegos, que en la actualidad hacen parte de estos entretenimientos populares ya no se los considera, sin embargo es de mucho renombre, cuando un niño presencia una actuación, la impresión y la emoción que demuestra es muy grande, en el Ecuador se publica propagandas eventos o campañas orientadas a crear conocimientos sobre algún propósito o fin pero en el marco la educación. ¿Se pone en práctica esta actividad?, una interrogante que nos hacemos pensando que en algunos centros educativos experimentan pero en otros se tiene en mente sin llevar a la práctica.

El Aprendizaje en los niños y niñas es el procesamiento de la información y comunicación se presenta antes de iniciar la educación escolar obligatoria es

decir desde que nace realiza una serie de aprendizajes que son esenciales para su desarrollo posterior. Por consiguiente la educación es uno de los pilares considerados de mayor importancia a nivel mundial, en los países desarrollados a lo largo de los años han logrado desaparecer el tradicionalismo en la educación utilizando no solo los juegos tradicionales como recursos en las clases prácticas, en muchos casos como un medio donde el niño adolescente y adulto desahogan sus problemas.

En la actualidad en la mayoría de instituciones educativas se ha perdido el carácter de dinamismo y se ha adoptado la educación formal con un gran limitante, centralizándose en el uso exclusivo del aula escolar, razón por lo cual el juego a pasado a un segundo plano como apoyo pedagógico. O si se lo utiliza se lo hace sin fines específicos, lo que hace necesario una propuesta que oriente a la práctica de los juegos como medio de aprendizaje, ya que el juego adquiere un papel importante en el desarrollo de la persona, satisface sus necesidades de acción y expresión, se adquieren aptitudes físicas e intelectuales, aprenden a relacionarse con los y las demás y con su entorno, así como valores y normas sociales que posteriormente serán necesarios en la vida adulta.

En el Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco Misional “Mons. Óscar Romero” encontramos niños/as como todos inquietos, alegres, dinámicos, hábiles de conocimientos listos para ser

formados, que necesitan orientación, solo hace falta un poco de motivación y desarrollar nuevas habilidades.

¿Será necesario grandes recursos para integrar niñas y niños mejorando su aprendizaje o se podrá lograrlos con el uso de elementos tan simples y manejables como los juegos tradicionales?

Si el primer año de educación básica es el pilar fundamental de todo el proceso de formación del individuo y al conocer que las maestras del Primer Año de Educación Básica no han logrado un desarrollo satisfactorio de aprendizaje en los niños y niñas, en muchos casos por el desconocimiento de metodología adecuada o técnicas activas como la usanza de los juegos. Por tal razón hemos considerado la necesidad de investigar ésta problemática. **¿Cómo incide los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje de los niños/as del Primer Año de Educación Básica, de la unidad educativa fisco-misional "Mons. Óscar Romero" del cantón Joya de los Sachas en la provincia de Orellana. Periodo 2010- 2011?**

C. JUSTIFICACIÓN

Conscientes de que nuestro sistema educativo necesita cambios profundos apoyados en el rescate de elementos valiosos que han sido el fundamento del desarrollo humano, es necesario hacer aportes desde nuestro ámbito inmediato evidenciándose en la educación mediante el uso de juegos

tradicionales, es así que este trabajo va en función al desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero “ durante el periodo lectivo 2010- 2011**.**

El progreso de esta propuesta beneficia a los niños/as, ya que ellos hacen posible que todo salga bien con su constante colaboración, permitiéndonos desarrollar actividades de aprendizaje a través de los juegos tradicionales adquiriendo una mejor enseñanza a medida que su edad avance.

Contando con el aval de la Universidad Nacional de Loja, siendo un requisito el trabajo de investigación, previo a la obtención del título profesional de tercer nivel de licenciatura y la gran apertura y predisposición de las autoridades y docentes de la Unidad Educativa “Mons. Óscar Romero” quienes se muestran muy interesados en participar de nuestra investigación, puesto que es un tema muy atractivo y relevante dentro del proceso de aprendizaje, formativo integral.

Resulta factible la realización del trabajo de investigación ya que se cuenta con la bibliografía necesaria adquirida de las diversas fuentes de información incluyendo las que manejamos en la actualidad como internet, además del apoyo de Padres de familia, Docentes de la institución los mismos que están motivados a colaborar en este proceso innovador.

d. OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL

- Analizar los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer el uso de los Juegos Tradicionales por parte de las maestras de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” ubicado en el Cantón Joya de los Sachas en la Provincia de Orellana. Período Lectivo 2010-2011.

- Determinar el Desarrollo del Aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero”, del cantón Joya de los Sachas provincia de Orellana.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS TRADICIONALES

Definición de Juegos Tradicionales

El Juego

Definición

Importancia del juego

El juego como medio de enseñanza y aprendizaje

Juego en la edad preescolar

Necesidades de los niños de 5 años que se deben satisfacer con los juegos.

Tipos de juegos

Características de los Juegos

Juegos recomendados para niños en la edad preescolar

El juego como medio de integración social

El Juego Tradicional como camino inicial de aprendizaje

Generalidades de los Juegos Tradicionales

El juego como medio para el aprendizaje

Generalidades de los Juegos Tradicionales

Juegos Tradicionales

Deterioro de los juegos tradicionales

Importancia de los juegos tradicionales en la primera infancia

Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

Características de los Juegos Tradicionales

CAPÍTULO II

El APRENDIZAJE

Definición

Importancia del aprendizaje

Tipos de aprendizaje

Primer aprendizaje en la escuela maternal

El papel de la escuela en el desarrollo del aprendizaje

Factores que influyen en el aprendizaje

Juegos y aprendizaje de los niños

El juego facilita el aprendizaje

El aprendizaje mediante juegos tradicionales.

Recomendaciones para organizar Juegos Educativos

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS TRADICIONALES

DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES.

Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

EL JUEGO

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego. Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, entre otros.) que tiene el juego en la vida de los niños. También se abordará el tema de cómo se concibe el aprendizaje

mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es el desarrollo de los niños.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean utilizados de manera óptima por los niños. El juego es uno de los fenómenos más transcendentales de la vida, es una actividad necesaria, por lo que no deja de ser un tema de estudio.

El juego es un elemento pedagógico que se utiliza también para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta formativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no se evidencia una diferenciación muy clara.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación, no es un mero funcionamiento de sistemas, sé que constituye una actividad, por lo que podemos asegurar que tiene íntima relación con la personalidad.

- **Definición de juego.**

Acudamos primero a la etimología, la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice

simplemente que el juego es “diversión” asociado al juego y para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, palabra que utilizaremos constantemente en este blog y cuya raíz latina es ludos o juego.

- **Beneficios que brinda el juego**

- El juego es llamado motor del desarrollo, esto porque para los niños en su forma especial de entrar en contacto con el mundo de practicar y de mejorar sus habilidades.
- El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño, como ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar.
- Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales perceptuales y habilidades físicas que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales.
- Promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

Para llegar a una definición clara del juego se toma en cuenta algunas definiciones de varios autores como:

Definición de K. Groos: manifiesta que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de tres ideas

1. El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida,
2. Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,
3. Los instintos se deben a una selección natural.

Esta teoría, de naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales que realiza el niño, pero deja de lado aspectos subjetivos en diversas modalidades de juegos como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital como forma de interpretar la realidad en que vive.

Chillier: complementado por el filósofo Herbert Spencer, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: En una de las teorías de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, entre otros.

Piaget: De acuerdo a lo observado con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estudios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erickson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo del auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huizinga: Dice que el juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: Manifiesta que en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domésticas concretas de la

vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de diferentes clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

BauzerMadeiros: Define que los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotski: afirma que el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales La actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Schiller: "Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas".

Huizinga: “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, dotada de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”.

Caillois: “La función propia del juego es el juego mismo. Es una característica propia del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra”.

LinYutang: “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”.

Estos 4 autores coinciden en que el juego es una actividad cuya finalidad es el juego mismo, es decir, que no tiene ningún otro fin que la actividad lúdica en sí. En otro momento ahondaremos.

Para concluir de acuerdo a los diferentes criterios manifiestos que: El juego es una actividad recreativa, propia, variable del ser humano, proporciona entrenamiento y diversión ayudando a estimular lo mental y físico además cumple como un papel educativo desarrollando nuestro lenguaje, habilidades prácticas psicológicas y valores, logrando la socialización.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La importancia del juego en el desarrollo de las niñas y niños es innegable, se puede entender como un elemento para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción. Aunque en estos puntos ya nos ayudan a desarrollarnos cognitivamente más adelante con los juegos de ingenio también desarrollaremos nuestra cognición y podremos trabajar habilidades intelectuales de carácter muy relevante como la impulsividad y la planificación. Al mismo tiempo los juegos nos permiten iniciarnos en las normas, el respecto de las cuales resultará clave en nuestro desarrollo personal y sobretodo social. Tampoco podemos obviar la importancia que tiene el juego en nuestro desarrollo físico con los deportes o los juegos de acción.

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

otros.La educación de la infancia se realiza a partir de tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo.

Su método es básicamente intuitivo con fines de auto-instrucción y no científico.

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia. Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos .(desarrollo, evolución, socialización, madurez, entre otros.) que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no

juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de una aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

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

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

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

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

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

EL JUEGO COMO MEDIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Educar a los niños a través del juego debe ser considerado una de las más viables alternativas de enseñanza, para el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos donde el niño aprende porque a través del juego que es el mejor aprendizaje los mejores maestros han de ser los padres. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así, para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, entre otros. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa, jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.La educación de la infancia se realiza a partir de tres tipos de operaciones: la acción, el juego y el trabajo.

Su método es básicamente intuitivo con fines de auto-instrucción y no científico Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, entre

otros. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

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

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.
El niño explora el mundo que le rodea, realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

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

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

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

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

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

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo

cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

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

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

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

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

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión.

Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

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

JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR

Tan pronto como los niños pueden gatear y caminar, comienzan a explorar su ambiente y “jugar”. El juego de los niños en edad preescolar se transforma en una forma de imitar las experiencias de la vida real y de practicar sus destrezas sociales a medida que comienzan a jugar con otros niños. De la edad escolar en adelante, el juego asume la forma de

actividades más formales (juegos con reglas y juegos competitivos), y puede ser una forma importante de conocer gente y hacer amistades.

NECESIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS QUE DEBEN SATISFACER CON LOS JUEGOS

Sobre la base de unos rasgos progresivos comunes a la especie humana, el crecimiento físico y del movimiento de cada niño se va conformando directamente bajo la acción de distintos factores ambientales, desde la alimentación que recibe a la actividad que desarrolla, y del medio geográfico al entorno cultural y social.

Flexibilidad muscular

Recordar que los niños de 3 y 4 años tenían suficiente flexibilidad en el juego de la muñeca como para llegar a tocar el antebrazo con el pulgar.

Pues bien, sólo 3 de cada 10 humanos, después de cumplir 5 años, podrán efectuar el mismo movimiento. Las niñas son más extensibles que los varones.

A partir de los 5 años aparece por primera vez, en ambos sexos, la posibilidad de ceder voluntariamente los músculos, que puede comprobarse

fácilmente exigiendo al niño que se coloque tendido sobre la espalda y en esta posición intente relajar completamente los brazos y las manos.

El Estatismo

El estatismo en inmovilidad sigue un avance constante en los años de la infancia, y se descubre verificando el grado de equilibrio que consigue alcanzar el niño en cada movimiento. El estatismo en los movimientos se puede seguir, sobre todo a través de los saltos. A partir de los 5 años aproximadamente todos los niños son capaces de saltar con los pies juntos, cayendo en el mismo sitio.

Independencia y Coordinación Musculares

La falta de independencia en los movimientos musculares, todavía a los cinco y seis años, se comprueba al observar las contracciones involuntarias que

acompañan a los movimientos dirigidos. Antes de cumplir siete años, los progresos serán evidentes, sobre todo, en los ejercicios de coordinación.

La Habilidad Sensorio motriz y el Esquema Corporal

La capacidad para coordinar un movimiento a una determinada percepción sensorial determinada, recibe el nombre de habilidad sensorial motriz. El

niño a esta edad (6 años) es capaz de realizar cualquier actividad correctamente comienza a ejercitarse en todo tipo de actividades manuales.

Comienzan a distinguir el lado izquierdo y derecho en su cuerpo y posteriormente, en los objetos. No ejecutarán órdenes cruzadas que impliquen movimientos simultáneos de brazos y piernas.

La Expresión Gráfica

A los 6 años, el niño se coloca en posición correcta para dibujar, maneja el lápiz con firmeza y sus trazos son continuos y más enérgicos.

Evaluación del grafismo en la edad escolar

Se habla del grafismo haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen como finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos letras convencionalmente establecidas. El desarrollo motor es un factor esencial en el aprendizaje de la escritura la cual requiere de un adecuado tono muscular, buena coordinación de movimientos, buena organización del espacio temporal y un progresivo desarrollo en la habilidad de los dedos de la mano. Así mismo influyen su evolución afectiva y las condiciones socioculturales del medio familiar.

Desarrollo Afectivo

Existen tres acontecimientos que marcan este desarrollo:

1- La resolución del complejo de Edipo, el cual debe completarse entre los 6 y 7 años

2- El periodo de latencia del desarrollo psicosexual

3- El proceso de socialización y el progreso de este Padres y Maestros Para el niño, el inicio del ambiente escolar, lo sitúa en un ambiente distinto al familiar. Los padres advierten notables cambios en la evolución

Es importante que los niños tengan una adecuada nutrición y una dieta sana para que su potencial de desarrollo sea óptimo. Durante la infancia y la adolescencia, los hábitos dietéticos y el ejercicio pueden marcar la diferencia entre una vida sana y el riesgo de sufrir enfermedades en años posteriores. En las distintas etapas de la vida, se necesitan alimentos diferentes.

CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS

- **Juegos populares:**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares pueden servir como herramienta

educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

- **Juegos tradicionales:**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación, sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Los

juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.

Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen

entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales.

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

 LA BOMBA

- Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

 LOS PEPOS

- El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

 VOLAR COMETAS

- Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

- El material utilizado

- Sigse o el carrizo para su armazón;
- El papel cometa, de empaque o papel periódico;
- Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

 PALO ENCEBADO

- El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

 TROMPOS

- Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

 LA SOGA

- Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja , viuda , soltera , casada. Monja , viuda , soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

 LA RAYUELA

- Se traza una cuadricula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

 LAS COCINADITAS

- Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.

 LOS ENSACADOS

- Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

 TORNEO DE CINTAS

- Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

 EL JUEGO DE LOS PIROPOS

- Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales CATAS de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos)

 JUEGO DE ZANCOS

- Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.

 JUEGO DE LA CEBOLLA

- En este juego los participantes se sentaban uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

➢ **Juegos funcionales:**

Son los juegos donde tu pequeño podrá adquirir y fortalecer sus habilidades sensoriales y motrices. Puedes aplicarlos desde su nacimiento.

- **Juegos de ficción:**

También conocidos como juegos simbólicos o de representación. Esta es recomendable cuando tu bebé a partir de los 2 años hasta los ocho años. En ese lazo tu pequeño desarrolla su pensamiento preoperatorio y las operaciones concretas.

- **Juegos estructurados:**

Son juegos donde existen normas que al incumplirlas recibirá un castigo. Requieren concentración e incentivan la competencia. Aplícalos a partir de los 11 años.

- **Juego sensoriales:**

Le enseña los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas de ambiente, con el fin de conocer nuevos sonidos sabores olores y texturas

- **Juego de movimiento:**

Es el que se disfruta por sí mismo como: correr saltar y dar vueltas, estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además permiten ejercitar la coordinación corporal.

- **Juego Brusco:**

Se trata de juego no de una lucha verdadera ofrece la oportunidad de hacer ejercicios de liberar energía, ayuda a los niños a aprender a controlar sus impulsos y evita conductas inapropiadas.

- **Juego con el Lenguaje:**

Lo utilizan para divertirse para comprender su realidad, y para controlar las expresiones de enojo. Se concentran manipulando sus sonidos y patrones. Permite ejercitarse en la gramática y palabras que aprenden aplican regalas lingüísticas y hacen estructuras del significado.

- **Juego Dramático y Modelamiento:**

Consiste en representar roles o imitar modelos. Es llamado: juego socio dramático porque exige patrones de conducta, fantasía y formas originales de interacción. Aprenden relaciones y reglas sociales. El juego dramático interactúa con los inicios de la alfabetización.

- **Juegos, Rituales y Juego Competitivo:**

El niño decide tomar turnos, establece normas y disfruta situaciones de ganar o perder. Este juego ayuda a desarrollar las habilidades

cognoscitivas como: aprender reglas, entender la casualidad, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar y perder.

- **Exploración de los Objetos Físicos:**

Aprenden las propiedades y las leyes físicas. Realizan el juego constructivo donde adquieren información que les servirá para crear el conocimiento, esto les permite una comprensión y una competencia de más alto nivel.

- **Juegos de ejercicio:**

Ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento atravesando los sentidos, el capta los colores, las texturas , el olor el sonido y el sabor de los objetos en una constante interacción entre el juego el crecimiento y el desarrollo, conforme juega el niño domina su cuerpo y se adueña de los secretos que para el guardan las personas y las cosas, jugando establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida

Juegos Simbólicos:

Corresponde al llamado por Piaget, pensamiento pre conceptual. Un preconcepto para este autor posibilita la evocación verbal de una experiencia vivida. El niño posee imágenes mentales porque ha interiorizado la imitación. Por ello, el juego tiene en este sentido un carácter adaptativo para el niño.

- **Juegos de reglas:**

Los juegos de reglas tienen muchas ventajas estimulantes para los niños, comienzan a desarrollar nociones llamadas "pre numéricas" como clasificación, ordenación. Estos juegos son un primer paso en el proceso de socialización del niño. En el terreno de la expresión y de la comunicación, al poder explicar una regla y comentar el juego tendrá que forzarse para expresarse y comunicarse con los demás.

- **Juegos de construcción:**

Son los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Legos pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características.

Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar. En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo,

derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.

Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad. A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina**.**

- **Juegos de pensamiento:**

Son una propuesta educativa centrada en el uso de juegos de pensamiento como medio para la enseñanza de complejas destrezas cognitivas, el método se basa en la convicción de que la forma de aprendizaje más significativa la constituye la vía de la experiencia.

- **Juegos manipulativos:**

La idea principal es que el alumno, desde el inicio de su etapa escolar, comience a construir sus conocimientos en matemáticas mediante actividades manipulativas, lúdicas y constructivas para que se interese y participe en la actividad de un modo agradable para él.

- **Exploración de los Objetos Físicos:**

Aprenden las propiedades y las leyes físicas. Realizan el juego constructivo donde adquieren información que les servirá para crear el conocimiento, esto les permite una comprensión y una competencia de más alto nivel.

- **Juego y Egocentrismo:**

El egocentrismo se pone de manifiesto en el juego con otros. Niños de 2 años observan a otros; parecen interesarse pero no se acercan. A los 3 años tienden a estar más dispuestos a corresponder a las expectativas de la gente y a los 4-5 años les interesa más los efectos que sus acciones tienen en el mundo que los rodea y obtienen gran satisfacción al mostrar a los otros lo que ellos pueden hacer.

- **Juego Dramático y Conocimiento Social:**

En la etapa pre operacional los niños mayores ensayan su conocimiento social en el juego dramático. Este permite que se proyecten en otras personalidades, encarnen diversos roles y experimenten amplio conocimiento y emociones. La representación de roles facilita el conocimiento de la gente y una definición más clara del yo. Además permite ensayar conductas y experimentar sus reacciones y consecuencias.

- **La función de los compañeros:**

Los niños preescolares a veces pasan más tiempo interactuando con sus compañeros que con un adulto. En algunas culturas, a los niños menores casi siempre los cuidan niños de entre 5 a 10 años. Estos grupos de compañeros ofrecen a los niños mayores la oportunidad de practicar la enseñanza y el cuidado de niños más pequeños, los cuales a su vez imitan y ejercitan las relaciones de roles con ellos. En estos ambientes, las actividades de juego estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y resolver problemas.

TIPOS DE JUEGOS

Existen muchas las diferentes maneras de ver el juego. Uno puede estudiar la forma en que los niños juegan en diferentes edades, las diferentes formas que asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades del juego. También se puede examinar el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico.

El cerebro se desarrolla rápidamente en los primeros años de vida de los. El crecimiento cognoscitivo avanza muy rápidamente desde el nacimiento hasta la edad de 5 años, y el juego es un elemento importante de ese desarrollo. Como los padres y los proveedores apoyan al juego. **BERÓN H. Inés** (1993)

Ahora que sabemos que jugar es la forma en que los niños desarrollan cimientos para la vida, debe dejarlos aprender y explorar debemos asegurarnos que los niños dispongan de una amplia variedad de materiales para que puedan jugar como: libros, crayones, lápices, marcadores, papel. Bloques u otros juguetes para construir. Así como también música y la oportunidad de jugar al aire libre y otros niños. El juego y las actividades físicas –correr, saltar andar en bicicleta, patinar, jugar al que te pillo – todas son actividades recreativas que son divertidas para los niños y construyen a su desarrollo.

JUEGOS RECOMENDADOS PARA NIÑOS EN EDAD PRE-ESCOLAR

Los juegos infantiles más recomendados para los pequeños, con edades que oscilan entre los 3 y 5 años, deben tener determinadas características, capaces de atraer su atención y estimular su imaginación. Por tal motivo, es importante saber cómo y hacia dónde dirigir los juegos para niños de 3 a 5 años.

Es bueno conocer hacia dónde dirigir el juego de los niños en diferentes edades para estimular el desarrollo de una mejor forma. Para los niños que tienen entre 3 y 5 años de edad, hay una serie de juegosque son más convenientes.

A continuación se detalla una serie de aspectos a tener en cuenta, en los juegosque le ofreces a un niño con edad entre los 3 y los 5 años:

- Es bueno incluir juegosque estimulen el lenguaje, ya que a partir de los 2 años el niño comienza a hablar bastante bien y entre los 3 y los 5, es importante estimular este aspecto.
- Para ello utilizar juegos en los que cree historias y las pueda poner en palabras.
- Juegosen los que tenga que dibujar o escribir y poner en palabras los gráficos que ha realizado.
- Juegos en los que pueda interactuar por ejemplo con un adulto que le muestre dibujos y figuras y el niño las tenga que reconocer y poner en palabras.
- Juegos que incluyan imágenes diferentes que tengan movimiento y que no lo tengan, objetos, personas, paisajes, entre otros.
- Juegos en los que en la medida de lo posible el niñopueda escribir lo que ve y lo que pone en palabras.

A esta edad es bueno también que comience a socializar con otros niños y a participar en juegoscolectivos; sobre todo hacia los 5 años de edad. Que todos los niños sin diferencia de edad necesitan de cuidado, apoyo, y de estímulo por medio de diversas actividades para un buen desarrollo y aprendizaje.

Muchas de las actividades que puedes realizar son útiles para todas las edades. Los niños aprenden mediante la práctica.

EL JUEGO COMO MEDIO DE INTEGRACIÓN SOCIAL

Para que los niños tenga una plena y correcta integración social es necesario que conozcan el entorno social y para conseguirlo utilizan gran cantidad situaciones que nos ayudan en nuestro objetivo. Los niños van conociendo su mundo a partir de su experiencia de relaciones e interacciones que mantiene a lo largo de su vida; El **conocimiento**.

- Esquemas de persona: incluyen la concepción de las características personales de los otros y de uno mismo;
- Esquemas de los roles sociales que desempeñan personas, grupos o instituciones sociales;
- Esquemas de sucesos o situaciones (guiones) que hacen referencia a una secuencia de acciones relacionadas casual y/o temporalmente en un contexto social.

Habilidad de adopción de perspectivas.

Se trata de la capacidad para ponerse en el lugar de otro, la capacidad de ver el mundo con los ojos del otro. Es una habilidad que se utiliza cuando el niño aprende el funcionamiento de las relaciones interpersonales.

Estos dos procedimientos no actúan de modo aislado o independiente, sino que ambos entran en juego en mayor o menor medida a la hora de comprender una determinada realidad social, de modo que se

complementan e influyen. Un ejemplo nos ayudará a entender lo que aquí afirmamos: si un niño asiste por primera vez a un cumpleaños de un amigo, basado en el "esquema de fiesta de cumpleaños" que el niño tenga, podrá deducir que su amigo se encuentra feliz y que se lo va a pasar bien.

El niño de 6 a 12 años ya adquiere un conocimientode las características de los otros basado en las siguientes ideas:

- El niño es progresivamente consciente de que los demás también les pueden conocer a ellos de igual manera.
- Puede ver la realidad que le rodea desde el punto de vista de una tercera persona y comprende que ésta puede tener un enfoque distinto del problema al no hallarse implicada.
- Son capaces de distinguir las perspectivas claramente y tomarlas en consideración, primero de modo secuencial y después simultáneamente.
- Los niños además de saber tomar en consideración el estado, situación o características de las personas conocidas, son capaces de ponerse en el lugar de grupos amplios (entienden, cuando ven las noticias, los sentimientos de las personas que han sufrido una catástrofe).
- De poder realizar inferencias globales de las características o estados de otras personas, pasan a poder realizar inferencias progresivamente más afinadas y complejas de dichas características.
- Son capaces de desarrollar habilidades sociales con mayor independencia de la situación que en edades anteriores.

- Poseen una concepción más integrada de las características de los otros: son capaces de describir a un amigo de una forma más profunda y real.

EL JUEGO TRADICIONAL COMO CAMINO INICIAL DE APRENDIZAJE

El juego es una actividad natural para todo los niños de todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del indo (3000-1500 a de c.).Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

Todos sabemos que el juego es una actividad positiva para los niños, cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen, asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y satisfacción. Lo que usted posiblemente no sepa o que no siempre recuerde es precisamente como el juego contribuye al desarrollo de su hijo.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño forma la base de las destrezas que un niño desarrollará y aplicara posteriormente en la vida .El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él, explorando nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos

nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, y fortalecemos al desarrollo del aprendizaje.

Los niños pequeños aprenden haciendo.- Los niños aprenden moviendo tocando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo Los bebes no necesariamente juegan de la manera en que nosotros conceptualizamos el juego, si hasta que pueden caminar y moverse libremente. No obstante, si aprenden mediante las interacciones que tienen con sus padres y otras personas. los bebés aprenden el lenguaje al escucharlo cuando se les habla. Cuando los responsables de su cuidado hablan a los bebés y responden a ellos, los bebés comienzan a comprender como pueden actuar para obtener lo que desean. Casi todo lo que hacen los bebes les devuelve información útil. Saben que si lloran, se les dará de comer o se les cambiará el pañal. Si t5iran al suelo un objeto, alguien lo recogerá. Si mueven un sonajero, oirán un sonido. Los bebés aprenden que afectivamente tienen ¨poder¨. Pueden hacer que sucedan coas.

EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

El juego como actividad esencial del ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. Gran parte de nuestra vida infantil y "no tan infantil" lo pasamos jugando. A través de esta actividad nos entretenemos, nos comunicamos y compartimos con nuestros amigos y seres queridos.

Sin embargo, el valor que tiene el juego para el ser humano va mucho más allá de una diversión. El juego aparece desde los momentos más tempranos de la existencia humana inicialmente se trata de movimientos y ruidos que el lactante realiza sin intencionalidad y que con la repetición y la interacción con su madre se transformarán en una actividad grata, la que por tal razón tiende a ser repetida. Los niños aprenden a través de la acción, por lo tanto, a medida que van creciendo necesitan gozar de libertad para explorar y jugar.

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo, sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. Si se analiza debidamente lo señalado, tendremos que el juego es el que posibilitará la conjunción y perfeccionamiento de los elementos práxicos, sensoriales y afectivos, los que forman un sólido basamento para el desarrollo cognitivo y para el establecimiento de un desarrollo cerebral adecuado.

Por lo anteriormente señalado, el llamado Juego Simbólico aparece en la historia del hombre desde las más remotas épocas, desde los principios de la humanidad, encontrándose en excavaciones de periodos muy primarios indicios de juguetes simples; luego en pinturas vemos niños en actividades

lúdicas, lo que nos lleva a definir al juego como actividad esencial del ser humano, como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores. En la mayoría de nuestra infancia la pasamos jugando.

A través de esta actividad nos entretenemos, nos comunicamos y compartimos con nuestros amigos y seres queridos. Sin embargo, el valor que tiene el juego para el ser humano va mucho más allá de una diversión. Según Claudia Montoya Cabrera, de México; los niños aprenden a través de la acción, por lo tanto, a medida que van creciendo necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo, sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. Alrededor de año y medio de edad.

De alguna manera, el interés y la motivación por jugar obligan al niño a respetar a sus padres, a cumplir las normas de la actividad, a ser eficiente, a mejorar su rendimiento físico, a lograr un espíritu de equipo, a estar alerta, etcétera. No obstante, donde existe un mayor beneficio para su desarrollo cognitivo y afectivo es el “juego de aula”, en el entendido que éste está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos

educativos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un aprendizaje esperado. **"**Jugar es el método natural de un niño paraaprender" Vínculos relacionados: - Juego y Aprendizaje: Un Encuentro Metodológico - Juego y Aprendizaje Escolar - Aikido objetivos educativos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un aprendizaje esperado. "

Jugar es el método natural de un niño para aprender" Vínculos relacionados: Juego y Aprendizaje: Un Encuentro Metodológico - Juego y Aprendizaje Escolar.

- Por medio de esta presentación los llevaré a mundo mágico donde los niños de edad pre-escolar se sienten dueños de su propio mundo y cómo lo relacionan con su medio ambiente. Les explicaré por qué el juego es el medio para aprender a la edad de 3 a 5 años y cómo estos lo disfrutan a su vez. Les mostraré los desarrollos que provee el juego, les indicaré cuáles son los tipos de juegos y les enseñaré algunos ejemplos de juegos para que puedan entender mejor.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

En esta sección se pretende romper con el tratamiento tradicional del juego como un espacio sólo apto para los mejores y altamente discriminador, y

ofrecemos un nuevo enfoque orientado a potenciar los valores que entraña la práctica de la actividad física, destacando los inherentes a la práctica de los Juegos: cooperación con los demás, oposición sin rivalidad hostil, resolución dialogada de los conflictos del juego, sano sentido de la competición, adaptación y concepción dialéctica del juego, respeto a los demás, entre otros.; para posteriormente potenciar la práctica de estas actividades en la ocupación de los espacios de ocio y tiempo libre del alumno

DETERIORO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Como parte del proceso de deterioro del medio ambiente y las formas culturales autóctonas, diversas formas de juegos tradicionales desaparecen en la actualidad de sus escenarios habituales, siendo sustituidas por nuevas variantes lúdicas, alentadas por el desarrollo tecnológico. Como parte de esa problemática se aprecia lo afectivo de los procesos de urbanización y la práctica internacional del turismo. Por ese motivo se requiere enriquecer los programas actuales de Educación Física, así como la programación recreativa dirigida especialmente a niños y jóvenes, de manera que se produzca un rescate continuado de los juegos que practicaran otras generaciones y con ello un proceso acelerado de formación de valores, sobre todo referidos a su identidad y a los sentimientos de pertenencia y amor a la patria.

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida.

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero

absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

La enseñanza debe ser más constructiva que instructiva, debemos ponernos en diálogo, compartir procesos de construcción grupal, dejar atrás la improvisación hay que buscar otra forma de dinamizar el aprendizaje; debemos acercar el proceso a las personas y las personas al proceso, concientizarnos con el proceso, trasformar nuestra conciencia, porque todos aprendemos de todos. Se basa en lo que conoce el estudiante, en su práctica, donde a partir de ella realiza su reflexión y va nuevamente a la práctica. Este proceso facilita el aprendizaje, cataliza inquietudes, transforma el pensamiento y construye desde la crítica, esa es nuestra premisa esencial.

La estrategia cuenta con 5 fases fundamentales, cada una de ellas argumentadas y definiendo claramente las actividades que se proponen, las técnicas empleadas y los recursos que se necesitan.

Está fundamentada sobre la base de ejes, que constituyen líneas temáticas fundamentales, alrededor de las que se desarrolla la clase o encuentro, estos ejes recorren todas las acciones.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

El juego es la actividad preferida por los niños(as). El juego les produce placer y lo viven tan intensamente que el compromiso se torna en cosa seria. En el juego, el niño(a) se entrega por completo, es una vivencia lúdica inaplazable.

Cuando un niño juega se ve con vitalidad; cuando está enfermo o deprimido, por el contrario no desea participar en ninguna actividad que se le proponga. El juego refleja la disponibilidad del niño para asociarse, para acercarse, para compartir, para estar en grupo. El juego es terapéutico incluso para los jóvenes y adultos. Genera la visión de múltiples realidades en la medida que descubre otras posibilidades.

El juego además de ser una experiencia gratificante estimula la expresión de emociones y la manifestación espontánea de lo que el individuo es y desea ser. A través del juego el niño proyecta y refleja alegrías y tristezas dejándolas aflorar entre la realidad y la fantasía.

El juego aparece desde etapas muy tempranas del crecimiento y está presente en los animales como en los humanos, es una herramienta de

aprendizaje muy eficaz que facilita la integración a un grupo o comunidad. El juego se encuentra relacionado con aspectos significativos que intervienen en el desenvolvimiento psicomotor, en el desarrollo de la inteligencia y en la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros y con el mundo. No es necesario enseñar a jugar, el juego simplemente aparece, poco a poco se perfecciona creando reglas y adaptando y descubriendo roles.

El juego facilita la inserción al medio donde el niño(a) se desarrolla y se convierte en un dinamizador entre el crecimiento del individuo y su adaptación a la cultura.

Por lo regular, las experiencias vividas como placenteras están asociadas al juego. Así que la riqueza pedagógica que se encuentra en el juego como herramienta metodológica aporta múltiples beneficios al niño(a) en su despliegue motor, desarrollo de la inteligencia, expresión de emociones, adaptación a la realidad, descubrimiento de potencialidades. Motivación por establecer vínculos con personas, situaciones y objetos. Activa lenguajes y códigos, dinamiza la convivencia con otros, articula al individuo con la cultura, reconoce e identifica valores y positiva el aprendizaje.

Los educadores tienen la necesidad y el compromiso de formar hombres responsables y felices. De igual forma, deben hacer de su tarea cotidiana un arte y el arte implica siempre la creación de un nuevo juego de reglas. La estrategia metodológica es explorar alternativas en el juego. Enseñar a jugar y jugar sin miedo al fracaso es uno de los secretos de la educación infantil.

El Juego Como Estrategia Metodológica

FUNDAMENTACIÓN

La intención de la realización de este trabajo de investigación, surge como una necesidad compartida entre las integrantes del grupo de conocer y profundizar acerca del juego en el desarrollo integral del niño; teniendo en cuenta nuestra experiencia dentro del nivel inicial en Escuelas de Educación Especial.

Preocupadas por mejorar la calidad de la educación y porque nuestros alumnos adquieran los conocimiento de forma diferente, de acuerdo a sus necesidades, se ha tomado en consideración el juego infantil como una estrategia adecuada para lograrlo, pues es más provechoso educar a través del juego infantil ya que es una actividad propia de los niños y sobretodo muy agradable.

Es de nuestro interés determinar si en la práctica cotidiana del Jardín Maternal, el juego está instalado y de qué manera se implementa en su realidad. Además nos va a permitir establecer la concepción de enseñanza que posee la institución y en particular el docente, a través, de cómo está dispuesta la sala en el espacio, los rincones de juego, los materiales didácticos, los juegos de mesa, él patio, entre otros.

Podremos apreciar y contrastar las distintas concepciones sobre el juego y el aprendizaje. Consideramos que al docente le resultará relevante ya que podrá comparar su práctica con otras concepciones acerca del juego, otras miradas, como crítica constructiva de su labor diario.

Además esta investigación está orientada a proporcionar aprendizajes mediante el juego infantil para los diferentes actores de la comunidad educativa a los cuales les resulte significativa esta temática. El juego infantil contribuye al proceso formativo de los niños y aportara al aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costo,
- Son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar

CAPÍTULO II

El APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado

del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

DEFINICIÓN:

En tiempos antiguos, cuando el hombre inició 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. En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias.

Podemos 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-

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. Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer,

aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

El concepto, desde el punto de vista de la psicología, es el siguiente: se entiende por aprendizaje, cualquier modificación de la conducta producida por una experiencia.

La mayoría de la gente asocia automáticamente el aprendizaje con la adquisición de una conducta nueva. Es decir, el aprendizaje se identifica por la aparición de una nueva respuesta en el repertorio del organismo. Tal es el caso de la gente que aprende a leer, a montar en bicicleta o a tocar un instrumento. Sin embargo, el cambio de conducta implicado en el aprendizaje puede también consistir en la disminución o pérdida de una conducta del repertorio del organismo. Por ejemplo, un niño puede aprender a no cruzar la calle cuando está el semáforo en rojo, a no coger comida del plato de otro, o a no hacer ruido ni chillar cuando alguien está intentando echarse una siesta. Aprender a contener respuestas es tan importante como aprender a dar respuestas, si no más.

A menudo pensamos en el aprendizaje como un proceso complejo que requiere una práctica especializada, y que da lugar a formas de conducta sofisticada y llamativa. Hay muchos ejemplos de este tipo de aprendizaje. Aprender cálculo, patinaje artístico, natación de competición o una lengua extranjera conlleva una extensa práctica especializada y capacita a la persona para actuar de una forma que resulta sorprendente para todos aquellos que carecen de esas habilidades. Pero hay sistemas de respuestas mucho más simples en los que el aprendizaje también está involucrado. Los investigadores del aprendizaje han dedicado gran parte de su esfuerzo a estudiar los mecanismos de aprendizaje de sistemas de respuesta simples, con la esperanza de que el conocimiento obtenido de tales investigaciones les lleve a la formulación de principios generales de aprendizaje.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de

experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficios

IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE

El aprendizaje es parte de la estructura de la educación y tiene una importancia fundamental para el ser humano, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. Durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Compañeros alumnos, amigos, antes de iniciar con mi labor de docente, quiero usar parte de su tiempo para brindar unas palabras de alineación sobre la importancia del aprendizaje. Yo como ustedes, hace tiempo, también me encontraba tras esta pizarra, sentado en un pupitre. Fui escolar como todos y también sé de memoria los hallazgos y peripecias que uno vive como estudiante. Algunos de nosotros somos padres, otros hijos, ciudadanos y pues claro en consenso todos son o fuimos estudiantes.

Recuerden que son estudiantes aunque en la casa espere la familia o en el trabajo una larga jornada o en la vida un problema.

DPC es un concepto muy importante. Las organizaciones sanas y progresistas también se les llama "Aprender organizaciones" que incorporan los constantes cambios según sea necesario. También está vinculado a la cultura de "aprendizaje continuo". Para la mayoría de la gente, deja de aprender con el fin de la vida académica, mientras que, el verdadero aprendizaje comienza cuando empiezas a trabajar. Mediante la internalización de las experiencias reales de aprendizaje está implícita.

TIPOS DE APRENDIZAJE

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- **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.
- **Aprendizaje significativo**: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientosprevios 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.

PRIMER APRENDIZAJE EN LA ESCUELA MATERNAL

Dentro de las edades donde el niño puede recibir enseñanza pre-escolar, es decir antes de iniciar la educación escolar obligatoria, se distingue en tres etapas que corresponde a otros tantos momentos de infancia.

- Escuela maternal: que abarca de cero hasta los dos años
- Jardín de infancia: de los dos a los cuatro años
- Parvulario: de los cuatro años hasta el comienzo de escolaridad.

Generalmente el niño que acude a la escuela maternal no asiste tanto por razones de su aprendizaje como por motivos de necesidad familiar, es una

decisión que a los padres les viene impuesta casi siempre por la circunstancia y a veces muy tempranamente.

En su segundo año de vida ya empieza a desplazarse solo pese a cierta habilidad manual, está aprendiendo las primeras palabras y capaz de imitar gestos ruidos del adulto o del entorno. Hay que considerar, por consiguiente que en todos estos aspectos reúnen ya el nivel suficiente para poder participar en las actividades que se desarrollan en el centro maternal. No obstante no es prescindir en absoluto, a su edad de su requerimiento en el campo afectivo, que niños hacen ver que en estos momentos todavía siguen necesitando la presencia de sus padres

EL PAPEL DE LA ESCUELA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas. La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

Para enseñar bien, necesitamos, como profesores, tener primero una noción clara y exacta de lo que es realmente “aprender” y “enseñar”, pues existe

una relación directa y necesaria, no sólo teórica, sino práctica, entre esos dos conceptos básicos de la didáctica.

El proceso de aprendizaje de los alumnos, cuyos planes, dirección y control caben al profesor, es bastante complejo. Podemos “aprehender” súbitamente un hecho, una consecuencia o una información aislada. Pero el aprendizaje definitivo de un conjunto sistemático de contenidos, implícitos en una asignatura, es un proceso de asimilación lento, gradual y complejo, Sintetizando y esquematizando para examinarlo, podemos discernir en este proceso etapas bien definidas. En todo aprendizaje sistemático, quien lo recibe:

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

Hoy en día es alarmante y preocupante la despreocupación de los padres por el desenvolvimiento escolar y personal de sus hijos Por ello, es que la psicología educativa cobra mucha importancia, ya que existen ciertos factores que son determinantes en la formación y por tanto en el proceso de aprendizaje de los hijos. Sin duda, estos factores están directamente relacionados con el rol que juegan los padres y los educadores. La psicología educativa indaga sobre cuáles son los resortes que impulsan el desarrollo y la conducta, y logra conocer los agentes que han intervenido o

que intervienen, beneficiosa o perjudicialmente en el desenvolvimiento de las potencialidades.

Según la psicología cada niño tiene diferencias individuales que deben ser tomadas en cuenta. Los padres por lo general tienen ciertas expectativas de sus hijos, sin embargo se debe tener presente que las habilidades y las aptitudes de cada uno son diferentes. Por ello, se deben tomar en cuenta los siguientes factores:

- **Factores Hereditarios:** Se refiere a cuando el niño presenta algún problema congénito que le impide desarrollar sus capacidades al máximo.

- **Medio Ambiente:** Se refiere al lugar y a los elementos que rodean al menor. Por ejemplo un niño en el campo tendría dificultades frente a la tecnología avanzada a diferencia de otro que tenga acceso a esta. Sin embargo, esto no quiere decir que uno sea más inteligente que el otro, sino que cada uno desarrollará mejor ciertas habilidades según los hábitos y las prácticas que tenga.

- **Prácticas De Crianza**: Este punto es muy importante, ya que se refiere al tipo de educación que reciben los menores y cómo priorizan los padres los estudios. Es importante, fomentar la lectura y otros hábitos que formen al niño para un futuro sólido.

- **Orden De Nacimiento**: Aunque no lo crean, este factor cobra mucha importancia, ya que por lo general los padres suelen ser más exigentes con el primer hijo. Y si bien no es una tarea fácil educar y somos aprendices cuando de ser padres se trata, se debe tener cuidado con las expectativas que se tienen para cada hijo. Es decir, a veces se espera mucho de uno de ellos, pero no del otro.

- **Hijos De Padres Divorciados:** Cuando los padres o uno de ellos no llegan a superar el divorcio suele suceder que el niño termina pagando "los platos rotos". Acusaciones como: estás igual que tu padre o madre según el caso, o tú eres igual a él, entre otras pueden sonar familiar.

- **Madres Que Trabajan Todo El Día**: Actualmente es muy común que las madres también trabajen. Sin embargo, lo importante es la calidad del tiempo que se les da y preocuparse de las actividades que ellos tengan mientras los padres trabajan.

- **Maltrato a los niños:** Si hay maltrato, ya sea físico o psicológico afecta directamente en la personalidad del menor.

- **Diferencias Individuales**: La diferencia en el CI (Coeficiente Intelectual) de los niños es también un factor importante que afecta positiva o

negativamente en el trabajo de aula. Por ello, padres y educadores deben conocer las potencialidades y las limitaciones de cada menor.

JUEGOS Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación superior, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemitas en la actividad práctica.

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problémicas está en que en el mismo proceso de solución implica la auto información y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo

escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc., originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

Los métodos tienen diferentes clasificaciones. En función del carácter de la actividad cognoscitiva puede clasificarse en:

1. Métodos que estimulan la actividad reproductiva.

   Métodos que promueven la actividad productiva (Enseñanza problémica):

   - Exposición problémica.
   - Búsqueda parcial heurística.
   - Investigativo.
   - Juegos: creativos, didácticos y profesionales.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan

frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

A continuación se exponen algunos de ellos:

EL JUEGO FACILITA EL APRENDIZAJE

El juego tal y como lo ve Huizinga es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas

absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

- Participación
- Variedad

- Progresión
- Indagación
- Significatividad
- Progresión
- Actividad
- Apertura
- Globalidad

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.

- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludo motriz y el descanso.
- Debido a su carácter global , el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:

Cognitivo

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas

Motriz

- Factor de estimulación
- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo

Afectivo

- Contribuye al equilibrio y dominio de si mismo
- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones

Social

- Facilita el proceso de socialización
- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos

EL APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES

Consideramos el juego como un fenómeno inseparable al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal.

Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos,

personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costo,
- son simples de compartir,
- practicables en cualquier momento y lugar,

¿Cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbitoeducativo?.- Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de

diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interese, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una

cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.
Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

RECOMENDACIONES PARA ORGANIZAR JUEGOS EDUCATIVOS

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización.
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.
- Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.
- Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.
- Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: El método científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. En la presente investigación será utilizado desde el planteamiento del problema, levantamiento de la información, que consiste en la recopilación de antecedente extraídos de maestras, niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Óscar Romero", con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo y difusión de los resultados que servirán para obtener las conclusiones y propuestas que ayuden a mejorar el Desarrollo del Aprendizaje de las niñas y niños.

INDUCTIVO – DEDUCTIVO: El Método Inductivo es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. El método Deductivo es aquel que

aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

En la presente investigación el método Deductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la deducción servirá para partir de una teoría general de Los Juegos Tradicionales y su incidencia en el Desarrollo del Aprendizaje.

DESCRIPTIVO.- Los datos obtenidos estuvieron organizados de acuerdo a lo que establece la estadística descriptiva, de tal forma que su análisis e interpretación proporcionó una respuesta válida sobre el problema planteado. Igualmente permitieron conocer si los datos obtenidos y los resultados estuvieron en relación con el marco teórico.

ANALÍTICO – SINTÉTICO: El método analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos

aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método servirá para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, así mismo permitirá el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Elaborada y aplicada a los Docentes de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Óscar Romero", para establecer el uso de los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.- Aplicada a los niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Mons. Óscar Romero", para determinar el Desarrollo del Aprendizaje de las niñas y niños.

POBLACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA "MONS. ÓSCAR ROMERO "				
PRIMER AÑO DE BÁSICA	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
"A"	10	11	21	1
"B"	09	11	20	1
"C"	10	08	18	1
TOTAL	**29**	**30**	**59**	**3**

Fuente: Registro de matrículas de la Unidad Educativa Fisco misional "Mons. Óscar Romero".

Autoras: Gloria Indelira Pinza Astudillo y Catalina Beatriz Ureña Garcés

g. CRONOGRAMA DE TRABAJO

	2011																				2012																											
TIEMPO ACTIVIDAD	**Mayo**				**Junio**				**Julio**				**Septiembre**				**Octubre**				**Noviembre**				**Diciembre**				**Enero**				**Febrero**				**Mazo**				**Abril**				**Mayo**			
ACTIVIDAD	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desarrollo del proyecto	x	x	x	x																																												
Presentación del proyecto					x	x																																										
Incorporación de observaciones							x	x	x																																							
Aprobación del proyecto										x																																						
Trabajo de campo											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X	X	X																		
Análisis de resultados																															x	x	x	x	x	x	x											
Presentación del borrador de Tesis																																						x	x	X	X							
Estudio Privado																																										X	x	x				
Incorporación de observaciones																																													X	X	X	
Defensa y sustentación pública																																																X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS HUMANOS

- Maestras, niños y niñas de la Unidad Educativa Mons. “Óscar Romero”
- Gloria Indelira Pinza Astudillo
- Catalina Beatriz Ureña Garcés

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Modalidad de Estudios a Distancia, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Unidad Educativa “Mons. Óscar Romero”
- Biblioteca

PRESUPUESTO

CONCEPTOS DE RUBRO DE GASTOS		VALOR
1.-	Elaboración del proyecto	500,00
2.-	Material de Escritorio	100,00
3.-	Internet	100,00
4.-	Copias anillados y empastados	150,00
5.-	Utilización de equipos	100,00
6.-	Gastos de movilización	300,00
7.-	Bibliografía	600,00
8.-	Transporte	200,00
9.-	Imprevistos	200,00
10.-	Derechos Arancelarios	40,00
	TOTAL	**2.190,oo**

FINANCIAMIENTO.- Los materiales a emplearse en esta investigación serán financiados en su totalidad por las investigadoras.

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ADRADOS Isabel**. Dinámica, problemas y soluciones de casos. Pag. 271-272
- **ALFAR. Sevilla.** El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992
- **ALONSO**, A. (1990). Formación de conceptos y aprendizaje temprano. Editorial Paidos. Buenos Aires.
- **ARMAS, R. F.** (1988). Currículum para el contexto de la educación preescolar. **BATLLORI, José María y Batllori, Jorge** (1999). Guía de juegos. Guías Espasa. Barcelona
- **BERNARD**, A.: Factores y procesos de aprendizaje. (Capítulo III). I.C.E. Zaragoza.
- **BIGGE,** M.: Teorías del aprendizaje para maestros. Trillas. Capítulo I
- **BERÓN H. Inés** (1993). Juego y Movimiento en la Escuela Primaria. Ed Novelibro. Buenos Aires.
- **BIRD, LINDA**, La importancia del juego en el hogar. Internet, 2009
- **BOWER.** "El mundo perceptivo del niño". Ed. Morata. Madrid
- **DE SZULANSK Susana G.**. El Juego-Trabajo. 1998
- **DEVÍS, J. y Peiró,**C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. INDE. Barcelona
- **ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGÍA**, pedagogía y psicología

- **EL ESTUDIANTE EXITOSO**. Editorial OCÉANO .Pág. 15-17.Ultimas Edición 2005
- **FRIDA DÍAZ BARRIGA** ARCEO y Geraldo Hernández Rojas: Estrategias docentes para el aprendizaje significativo.(v.13, n.2. 2005)
- **GUILLEMARD,** Gerald y otros (1998). Las cuatro esquinas de los juegos. Ed. Agonos. Lérida
- **CRISTINA MOLINA**: Hacia una educación Inicial Integral. Buenos Aires, Alfagrama. Pág. 114
- **GARDENER,** Howard, Mara, 2001 "Actividades de aprendizajes en la Educación inicial". (v.6, n.9, 2001)
- **HILARES SORIA Salome** "El juego en el nivel de educación inicial"
- **JEAN Piaget**1890
- **MOLL, L** : ***"Vygotsky y la educación***", Aique, Buenos Aires. Argentina, 2005,223 p.ISBN: 987-95615-8-9
- **POZO,J (**1996.) : ***"***Teorías Cognitivas del Aprendizaje"; Eds. Morata, Madrid, ISBN 987-95615-8-9
- **RIVA AMELLA**, J.L. (2009) "Cómo estimular el aprendizaje". Barcelona, España. Editorial Océano.Pág.48.59
- **SARDOU María Clotilde, Pablo Carlos** Empezando a Jugar. Ziperobich. 2000.
- **VIGOTSKY,** Teoría del Juego.Pag.61-62

- **VALDEZ,D.:** Apuntes de Clases Teóricas de Psicología del Aprendizaje y la Instrucción. Universidad CAECE. Primer cuatrimestre 1999.En investigaciones Bibiotecológicas (v.15, n.31, 1999): Pág.112-124

SITIOS EN INTERNET

- hwww.amigosenmarcha.tripod.com.Juego: Un tema típico que se desarrolla en nuestros cursos, basado en trabajos de gran consideración en temáticas de ocio infantil y juvenil.
- ttp://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm
- www.archivo.elnuevodiario.com. Relaciones Familiares
- www.craaltaribagorza.net: Las Rabietas durante el juego
- *www.educacioninfantil.info/guia-juego-recurso-educativo.html*http://www.eljuegoinfantil.com presenta un interesante recorrido por la historia del juego

j. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MONS. ÓSCAR ROMERO", PARA ESTABLECER EL USO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

Marque con una x la alternativa que se investiga:

1.- ¿Considera usted que el trabajo docente de Primer Año de Educación Básica está enmarcado en el rescate de los Juegos Tradicionales?

Si ( ) No ( )

¿Por qué?

.....

……

……

2.- ¿Utiliza los Juegos Tradicionales en la jornada diaria de trabajo?

Si ( ) No ( )

¿Por qué?

.....

……

……

3.- Selecciones los Juegos Tradicionales que utiliza con sus niños

El gato y el ratón ( )

El Lobo ( )

La rayuela ( )

Gallinita Ciega ( )

San Bendito ( )

4.- ¿Cuál cree usted es el mayor obstáculo para que se practiquen los Juegos Tradicionales?

Falta de conocimiento ( )

Poco interés ( )

5.- ¿Considera usted importante rescatar los Juegos Tradicionales y aplicarlos en el aula.

Si ( ) No ( )

¿Por qué?.....

……

……

6.- ¿Con qué recursos cuenta para desarrollar los diversos tipos de Juegos Tradicionales?

- Colchonetas ( ) Balones ( )
- rayuela ( ) Disfraces ( )
- Juguetes ( ) Otros ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MONS. OSCAR ROMERO" PARA DETERMINAR EL APRENDIZAJE.

DÍA: LUNES

EJES DE APRENDIZAJE: Desarrollo Personal y Social

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Identidad y Autonomía

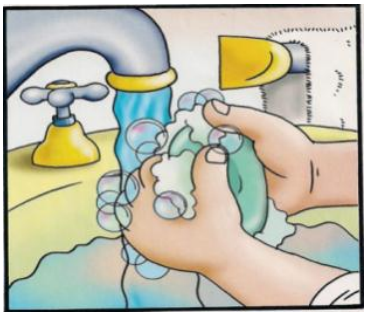
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Practicar hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.

ACTIVIDAD: Encerrar las escenas donde practican las normas de aseo.

RECURSOS: Hojas pre elaboradas, lápiz

EVALUACIÓN:

INDICADORES	Calf.
Encierra 4 escenas donde practican las normas de aseo.	MS
Encierra 3 escenas donde practican las normas de aseo.	S
Encierra menos de 3 escenas donde practican las normas de aseo o no lo hace	PS



DÍA: MARTES

EJES DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Lógico-Matemático

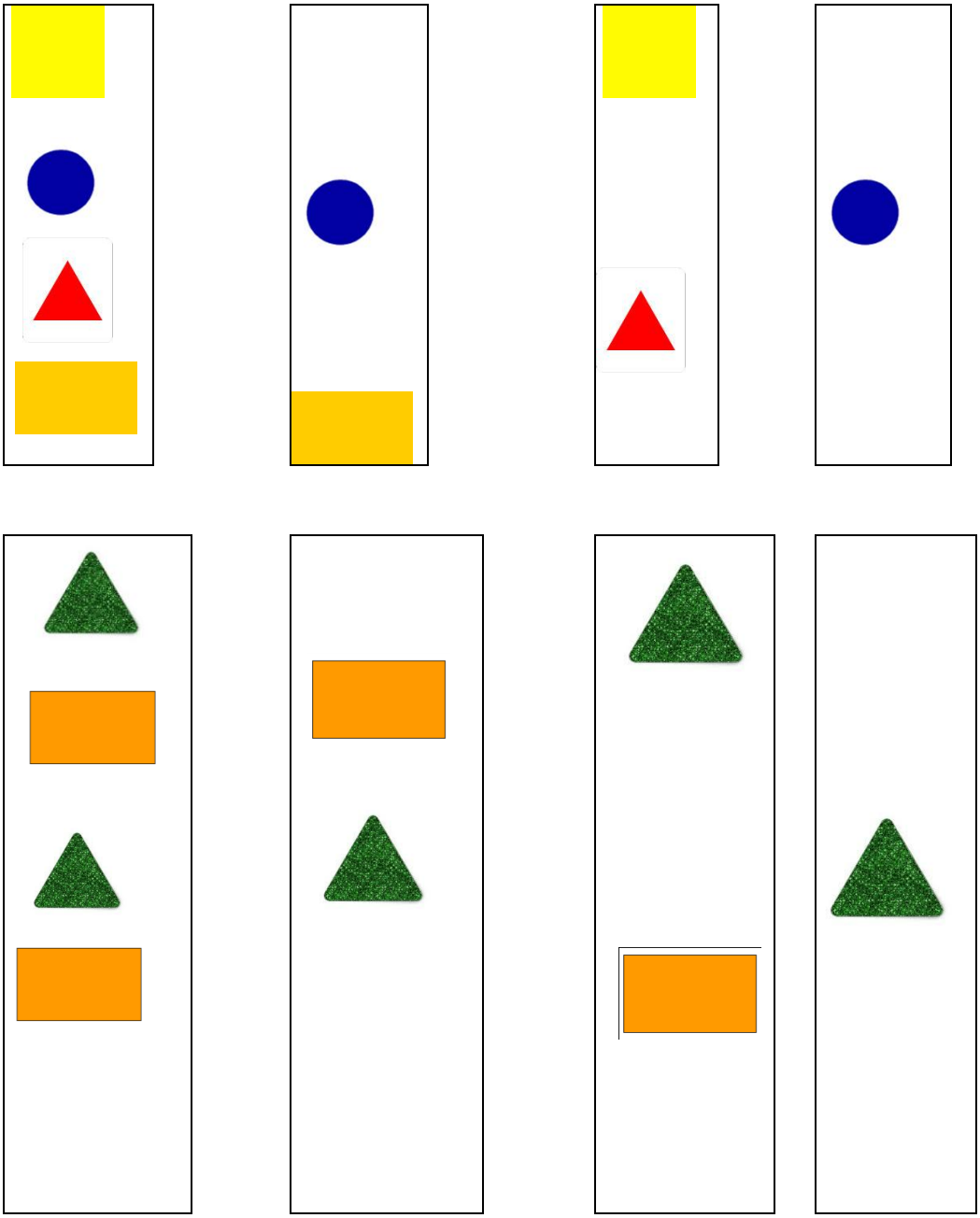
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reproducir, describir y construir patrones con cuerpos geométricos.

ACTIVIDAD: Observa el patrón y completa la secuencia de las figuras.

RECURSOS: Hojas pre elaboradas, lápiz

EVALUACIÓN:

INDICADORES DE EVALUACIÓN	**Calf.**
Construye 5 o 6 patrones correctamente	MS
Construye 4 patrones correctamente	S
Construye menos de 4 patrones correctamente o no lo hace.	PS



DÍA: MIÉRCOLES

EJES DE APRENDIZAJE: Comunicación Verbal y no verbal

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Comprensión y Expresión Artística

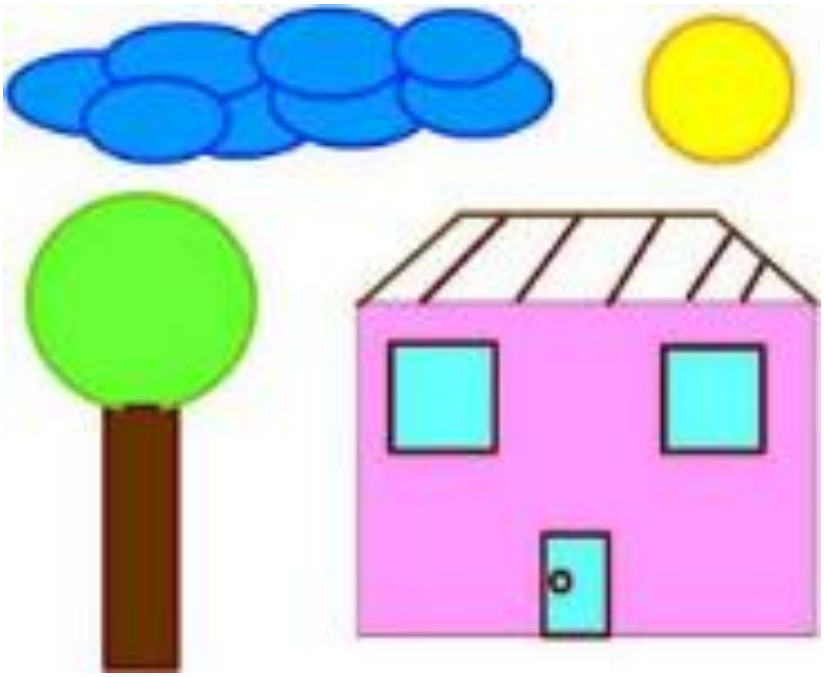
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Representar gráficamente distintas situaciones e imágenes de la naturaleza

ACTIVIDAD: Representar creativamente “La Naturaleza” utilizando un collage.

RECURSOS: Hojas, patrón, crayones, materiales diversos para collage.

EVALUACIÓN:

INDICADORES	Calf.
Realiza el collage de la naturaleza utilizando 5 elementos.	MS
Realiza el collage de la naturaleza utilizando 4 elementos.	S
Realiza el collage de la naturaleza utilizando menos de 4 elementos.	PS



DÍA: JUEVES

EJES DE APRENDIZAJE: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural.

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, texturas, sonidos, imágenes y olores que se encuentran en su entorno.

ACTIVIDAD: Identifica y nombre los órganos de los sentidos.

RECURSOS: lámina, hoja pre elaborada,

EVALUACIÓN:

INDICADORES	**Calf.**
Identifica y nombra 5 órganos de los sentidos.	MS
Identifica y nombra 4 órganos de los sentidos.	S
Identifica y nombre menos de 4 órganos de los sentidos.	PS

LOS
5
SENTIDOS
LA VISTA
EL OIDO
EL GUSTO
EL TACTO
EL OLFATO

DÍA VIERNES:

EJES DE APRENDIZAJE: Comunicación Verbal y no Verbal

COMPONENTE DEL EJE DEL APRENDIZAJE: Comprensión y Expresión Oral y Escrita

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.

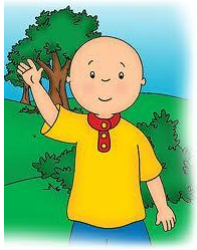
ACTIVIDAD: Lectura de Pictogramas

RECURSOS: Láminas de pictogramas

EVALUACIÓN:

INDICADORES	Calf.
Lee 4 oraciones con pronunciación clara	MS
Lee 3 oraciones con pronunciación clara	S
Lee menos de 2 oraciones con dificultad en la pronunciación	PS

MAMÁ AMA A PAPÁ



EL NIÑO ABRE LA CAJA

EL NIÑO DA UN REGALO A LA NIÑA

LA NIÑA AMA A SU PERRO

ÍNDICE

PORTADA..... I

CERTIFICACION..... II

AUTORÍA..... III

CARTA DE AUTORIZACIÓN..... IV

DEDICATORIA..... VI

AGRADECIMIENTO..... VII

ESQUEMA DE CONTENIDOS..... VIII

a. TÍTULO..... 1

b. RESUMEN..... 2

SUMMARY..... 4

c. INTRODUCCIÓN..... 6

d. REVISIÓN DE LITERATURA..... 9

e. MATERIALES Y MÉTODOS..... 35

f. RESULTADOS..... 39

g. DISCUSIÓN..... 63

h. CONCLUSIONES 65

i. RECOMENDACIONES 66

j. BIBLIOGRAFÍA 67

k. ANEXOS 70

ÍNDICE..... 174