



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS  
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**“Desarrollo y aplicación de una guía de juegos dirigidos para la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer año de educación básica de la escuela García Moreno del jardín anexo Joaquín Borja Enríquez de la parroquia Poaló período 2008 – 2009”.**

Tesis presentada, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia

**AUTORAS:**

Chango Pacheco Maira Elizabeth  
Ordóñez Viera María Alexandra

**DIRECTORA:**

Lic. Silvia Coello

LATACUNGA-ECUADOR

Diciembre-2009

**AUTORÍA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “**DESARROLLO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIRIGIDOS PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS NIÑOS/AS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GARCÍA MORENO DEL JARDÍN ANEXO JOAQUÍN BORJA ENRÍQUEZ DE LA PARROQUIA POALÓ PERÍODO 2008 – 2009**”, son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

---

**Chango Pacheco Maira Elizabeth**

**050261903-4**

---

**Ordóñez Viera María Alexandra**

**050291708-1**

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Directora del Trabajo de Investigación sobre el tema:

**“DESARROLLO Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIRIGIDOS PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS NIÑOS/AS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GARCÍA MORENO DEL JARDÍN ANEXO JOAQUÍN BORJA ENRÍQUEZ UBICADO EN LA PARROQUIA POALÓ PERÍODO 2008-2009”**, de Maira Elizabeth Chango Pacheco y María Alexandra Ordóñez Viera, egresados de Licenciatura en Educación Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias Administrativas y Humanísticas, de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, diciembre del 2009

La Directora

---

Lic. Silvia Mercedes Coello Mejía

## **DEDICATORIA.**

Con amor incondicional le dedico este trabajo a mi Madre Gladys Pacheco Mena que ha sido mi inspiración y el ángel que me ha cuidado incondicionalmente, pues a ella le debo todo y la persona en la que me he convertido.

Maira Elizabeth Chango Pacheco.

A mi Madre Alicia Eugenia Viera que con su amor, cariño, apoyo, paciencia me ha brindado la oportunidad de superarme como persona llena de valores, ella ha sido mi guía incondicional a ella le dedico este trabajo, pues le debo lo que soy hoy en día.

María Alexandra Ordóñez Viera

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar quiero dar gracias a Dios por darme la oportunidad de vivir y proporcionarme la capacidad para alcanzar mis metas, a mi madre por haberme dado la vida y entregarme su amor junto con su paciencia y comprensión, guiándome y apoyándome en los momentos de adversidad, a mi tía Mariana a la cual considero como mi segunda madre le agradezco por su cariño, esfuerzo y dedicación así a mi persona, a mi familia por su apoyo cariño y consejos los mismos que han sido indispensables en el transcurso de mi vida.

Maira Elizabeth Chango Pacheco

En primer lugar quiero agradecer a Dios y a mi madre por haberme concebido la vida y quien me ha apoyado moralmente y me ha brindado todo su cariño, a mi esposo por haberme dado su amor, confianza, y quien me apoyado económicamente en todo momento, a mi hijo Dominic quien es el eje principal de toda mi vida, a mi hermana Soledad, a mí cuñado Freddy y a mis sobrinos Kevin y Paúl por su cariño y apoyo incondicional en todos los momentos de mi vida.

María Alexandra Ordóñez Viera

En especial le agradecemos a nuestra querida Directora de Tesis la Lic. Silvia Coello Mejía por brindarnos su paciencia y sus conocimientos, permitiendo la realización de este trabajo.

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como propósito analizar el juego dirigido, como herramienta de enseñanza y aprendizaje en los niños, siendo esta una capacidad innata que permite al infante descubrir, el mundo y entender las reglas o normas facilitándole el desarrollo de la imitación vinculándolo con la capacidad de representar o simbolizar lo cual ocurre desde el primer año de vida, dando lugar al desarrollo del juego social, interiorizándolo cada vez más, convirtiéndolos en patrones de conducta que en un futuro le van a ser útiles para adaptarse a la sociedad, por eso el juego, ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, comprobando que es fuente de aprendizaje y que tiene como objetivo fomentar el trabajo en equipo.

El juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas, a través de este los niños revelan al educador su genuino carácter, sus defectos y virtudes, se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades, valores, facultades físicas, intelectuales, morales, resolviendo necesidades, psicológicas, creativas, de expresión, aventura, riesgo y evasión.

Y por lo tanto los resultados logrados fueron muy favorables, ya que los niños/as respondieron bien al estímulo, facilitándole un mejor desarrollo intelectual, físico y expresión corporal, siendo ya esto un aspecto natural de ellos, demostraron espontaneidad y alegría, logramos que los pequeños/as se relacionaran de mejor manera en el aula y socializaron más con sus compañeros/as, al igual que con las maestras, podemos recomendar también ayudar a los pequeños/as a perder el miedo y mejorar una integración más divertida para su vida futura y por eso es elemental esta Guía de Juegos Dirigidos por que nos ayudara a los maestros/as parvularios a tener una sociabilización sana, que las clases sean más educativas para los pequeños/as y calmar su curiosidad por todo lo que lo rodea.

## **SUMMARY**

The present investigation has as purpose analyze the game directed, like tool of education and learning in the boy, being this a capacity innate that allows to the child discover, the world and understand the rules or norms facilitating him the development of the imitation related with the capacity to represent or symbolize the which occur from the first year of life, giving place to the development of the social game, internalizing each time more, converting them in patterns of behavior that in a future go him to be useful for adapt to the society, therefore the game, has been a technician of usual learning through the times, checking that it is source of learning and that has like aim foment the work in team.

The game come mainly of his educative possibilities, through this the boy reveal to the educator his genuine character, his defects and virtues, they feel themselves free, owners to do all that that spontaneously wish, at the time that they develop his qualities, values, faculties physical, intellectual, morals, resolving needs, psychological, creative, of expression, adventure, risk and evasions.

And therefore the results attained were very favourable, since the boy answered well to the stimulate, facilitating him a better intellectual development, physical and corporal expression, being already this a natural appearance of them, showed spontaneity and joy, attained that the children's related of better way in the classroom and socialize with his schoolmates, to the equal that with the teacher, we can recommend also help to the children's to peer the fear and better an integration more fun for his future life and therefore it is elementary this Guide of Games Directed by that it helped us to the kindergarten teachers to have a socialize healthy, that the class are more educative for the children's and calm his curiosity by all what surrounds it.

## **INTRODUCCIÓN**

“Un niño/a que no sabe jugar, será un adulto que no sabe pensar”

Toda actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños/as de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación, imitación, normas sociales, etc. Lo cuales serán posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

El juego dirigido es una actividad que facilita la participación del maestro/a, lo cual es importante, ya que será el animador que le permite a los niños/as actuar con libertad, dentro del juego, cuidara de que el ánimo no decaiga, observará el comportamiento y reacciones de los participantes, y a su vez es un exponente de la autonomía personal, propicia la experiencia lúdica al ofrecer nuevas posibilidades, conductas, recursos y formas de juego, donde el pensamiento estratégico anima a los niñas a la curiosidad por su propio cuerpo, descubrir sus posibilidades, saber resolver pequeños problemas y organizar tácticas del juego.

Es por este motivo que “jugar es más que un pasatiempo divertido, es el factor dominante de la vida infantil” ya que es su terreno de “experiencias” y su trabajo de “entrenamiento” para la vida. Tomando en cuenta que el juego dirigido es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico, mental, que se realiza en un espacio, un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades de los niños/as.

En nuestra propuesta de tesis, **la novedad científica** radica en la aplicación de una guía de juegos dirigidos interesantes y novedosos para la participación activa de los niños/as, en la investigación realizada se encontró, que no existe un documento guía para el educador en el Jardín Joaquín Borja Enríquez de la Parroquia Poaló, para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues solo se realiza la recreación de una forma empírica

Debido a esto el principal **objetivo** de esta propuesta, es entregar una Guía de Juegos Dirigidos que ayuden a los maestras en el proceso de enseñanza aprendizaje de el Jardín Joaquín Borja Enríquez de la Parroquia Poaló, del Cantón Latacunga, de la Provincia de Cotopaxi con el fin de ayudar y orientar los niños/as en el Juego y, a través de este que los niños/as revelen al educador su genuino carácter, sus defectos y virtudes, se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollen sus cualidades, valores, facultades físicas, intelectuales, morales, resolviendo necesidades, psicológicas, creativas, de expresión, aventura, riesgo y evasión.

La población con la que se trabajo es de 17 padres de familia, 17 niños/as y 12 maestros/as. Para el proceso de investigación se aplico los métodos: deductivo-inductivo, analítico-sintético, dialéctico, empírico y estadístico, lo cual permitió llevar el proceso de una manera ordenada y lógica, alcanzar los objetivos planteados y obtener resultados favorables.

A continuación se describe de una manera sintética el contenido de cada uno de los capítulos de la tesis:

En el primer capítulo se describe los antecedentes investigativos, la fundamentación teórica y toda la fundamentación científica con sus respectivos conceptos clasificación e importancia.

En el segundo capítulo se detalla el análisis e interpretación de resultados de la investigación de campo, justificación, objetivos, importancia y descripción de la propuesta.

## **ÍNDICE**

En el tercer capítulo se describe el desarrollo de la propuesta, resultados generales de la validación de la propuesta, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

PORTADA	I
AUTORÍA	II
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUEN	VI
SUMMARY	VII
INTRODUCCIÓN	VIII
CAPITULO I	
1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	1
1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2
1.2.1 Proceso de Enseñanza Aprendizaje	2
1.2.2 Desarrollo Integral del niño/a	3
1.2.3 Crecimiento del niño/a	4
1.2.4 Necesidades de los niños/as	7
1.2.5 Necesidades fisiológicas	7
1.2.6 Necesidades Psicomotrices	8
1.2.7 Necesidades Cognitivas	9
1.2.8 Necesidades Recreativas	9
1.3 SOCIABILIZACIÓN	10
1.4 LUDICA – EL JUEGO	11
1.4.1 La naturaleza del Juego	13
1.5 TEORIAS DEL JUEGO	13
1.5.1 Teorías Clásicas	14
1.5.2 Teorías Modernas	14
1.6 TIPOS DE JUEGO	14
1.6.1 El juego dirigido	16
1.6.2 Posibilidades del Juego Dirigido	17
1.6.3 Juego Dirigido como Recurso Modulador	17

1.7 JUEGO COMO ELEMENTO EDUCATIVO	18
1.7.1 Juego como eje Metodológico de la Intervención	18
1.7.2 Instrumento Educativo y de Observación	19
1.7.3 Declaración del Juego como Derecho	19
1.7.4 Categorías Básicas del Juego	20
1.7.5 Arte, Juego y Metodología	21
1.8 APRENDIZAJE	22
1.8.1 Estilos de Aprendizaje para el Juego	23
1.8.2 Clasificación de los Estilos de Aprendizaje	23
1.8.3 Dificultades y Actitudes del Niño/a	24
1.8.4 Maestros/as	25
1.8.5 Condiciones para tener éxito	25
1.9 PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS NIÑOS/AS	26
1.9.1 Inicio del Juego Colectivo	26
1.9.2 Desarrollo de las Habilidades Perceptivo Motrices	27
1.9.3 Creatividad y Libertad	28
1.10 GUÍA DE JUEGOS DIRIGIDOS	29
1.10.1 Qué es una Guía de Juegos Dirigidos	29
1.10.2 Importancia de la Guía	29
1.10.3 Función de la Guía	29
1.10.4 Metodología de la Guía	30
1.10.5 Técnicas de la Guía	33
1.10.6 Estrategias de la Guía	34
1.10.7 Recursos	34
1.10.8 Evaluación	35
<b>CAPITULO II</b>	
2.1 CARACTERIZACIÓN DEL JARDÍN JOAQUÍN BORJA ENRÍQUEZ	36
2. 2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
2.2.1 Diagnóstico de la situación actual de los Maestros/as	39

2.2.2 Diagnóstico de la situación actual de los Padres de Familia	41
2.2.3 Análisis de la Ficha de Observación de Participación Activa de los Niños/as	43
<b>CAPITULO III</b>	
<b>3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA</b>	<b>46</b>
3.1.1 Datos Informativos	46
3.1.2 Título de la Propuesta	47
3.1.3 Objetivo de la Propuesta	47
3.1.4 Justificación de la Propuesta	47
3.1.5 Descripción de la Propuesta	47
<b>3.2 OBJETIVOS</b>	<b>48</b>
3.2.1 Objetivo General	48
3.2.2 Objetivos Específicos	49
<b>3.3 DISEÑO DE LA PROPUESTA</b>	<b>49</b>
3.3.1 Plan Operativo de la Propuesta	49
<b>3.4 RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>	<b>87</b>
<b>3.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN</b>	<b>89</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>90</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>94</b>
Anexo N°1	95
Anexo N°2	97
Anexo N°3	99
Anexo N°4	100
Anexo N°5	101
Anexo N°6	102

Anexo N°7	103
Anexo N°8	104
Anexo N°9	105
Anexo N°10	106
Anexo N°11	107
Anexo N°12	108
Anexo N°13	109
Anexo N°14	110

# CAPITULO I

## 1.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Desde que el bebé nace, cuando se alimenta, disfruta de este acto más allá de la nutrición específica, siendo su primera experiencia de juego, con el pecho o con el biberón, con la mirada y con los gestos, la mamá es su primera compañera de juegos, es por esto que el juego es de vital importancia para el desarrollo saludable de los niños/as y constituye sin lugar a dudas una experiencia de extraordinario potencial educativo.

En el siglo (XIX) FROEBEL, F. considera “a la mujer como la persona más apta para encargarse de la educación sistemática de los niños/as, ya que de ella surge de un modo natural y espontáneo la tendencia a proteger, orientar y educar integralmente al niño/a, pero en la actualidad hay muchos hombres que cumplen el papel de educadores en diferentes centros educativos, demostrando así que tanto el hombre como la mujer son capaces para desempeñar este papel.” (Pág.1- 2).

Según GARCÍA, M. PERDOMO, A. ORTIZ, L. ROJAS, A. (2006), consideran que “el juego es una actividad presente en todos los seres humanos habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, Freud por su parte relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, con la necesidad de expresión, comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias.”(Pág. 3-8)

Los niños/as tienen la capacidad innata de jugar permitiéndoles descubrir, el mundo en el que se desenvuelven, y entender las reglas o normas del juego ya que el

fenómeno de la imitación va íntimamente relacionado con el mismo, vinculando la capacidad de representar o simbolizar lo cual ocurre desde el primer año de vida, dando lugar al desarrollo del juego social, interiorizándolo cada vez más, convirtiéndolos en patrones de conducta que en un futuro le van a ser útil para adaptarse al mundo que le rodea.

El juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas, a través de este los niños/as revelan al educador su genuino carácter, sus defectos y virtudes, se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales, morales, resolviendo necesidades, psicológicas, creativas, de expresión, aventura, riesgo y evasión.

## **1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.2.1 Proceso de Enseñanza – Aprendizaje**

Basándose en la teoría de Jean Piaget, GARCÍA, E. (1991) considera “el juego es fundamental para la formación de estructuras de pensamiento permitiendo nuevas formas de intervención en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. La humanidad ha jugado desde siempre, por eso el juego se considera previo a la cultura misma.” (Pág.3 - 10)

BRITO, H. (2004), afirma que “el juego, ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, comprobando que es fuente de aprendizaje que tiene como objetivo fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo, estimula la acción, reflexión, expresión, es la actividad que permite a los niñas investigar y conocer el mundo que les rodea”. (Pág. 1 - 3).

Adicionalmente ONTORIA, A. GÓMEZ, R. MOLINA, A. (2000), señalan que “la enseñanza en el proceso de aprendizaje pretende el establecimiento de unas relaciones humanas más fluidas en las que el alumno y maestros sean considerados como personas, se potencia la autonomía y la responsabilidad del docente como del alumno, con implementación de una buena relación más humana y personal.”

(Pág.22 -43)

BÁRBARA, B. (1995), enuncia que “Froebel le dio una importancia central al juego, cuyos fines pedagógicos permitían la formación de los niños/as de manera libre y espontánea, pues el propósito era evitar que perdiera su función educativa, al mismo tiempo de proporcionar ambientes educativos para beneficiar la actividad intelectual, también propició la convivencia en un clima de alegría, amor, libertad, colaboración y respeto, ayudando a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.”(Pág. 38-43).

El juego además de ser un instrumento importante para el aprendizaje, es utilizado como estrategia pedagógica, se encuentra asociado a la iniciativa y la actividad del niño/a, así como la interacción con sus maestros/as, padres, la comunidad, lo cual ayuda a la socialización, tomando en cuenta a que juega el chiquillo/lla, con quien, donde y con qué materiales lo hace, con qué tiempo y de que espacio dispone para jugar, los entornos lúdicos, las oportunidades y tipos de juego, todos estos factores son de vital importancia para que, el juego sea considerado como la herramienta metodológica, para el aprendizaje.

### **1.2.2 Desarrollo Integral del Niño/a**

El desarrollo infantil en los primeros años se caracteriza por la progresiva adquisición de funciones tan importantes como el control postural, la autonomía en el desplazamiento y en la comunicación, en el uso del lenguaje verbal, y en los estilos de interacción social, entre otros, un desarrollo infantil considerado normal será fruto de la interacción de factores genéticos los que entregan a cada niño/a una base y

posibilidad de desarrollo, sin embargo será determinante el medio ambiente en la medida que van a potenciar o a desafiar la posibilidad de expresión.

SILVA, G. (2004), considera que “la educación inicial es esencial para el desarrollo humano y social, un indicador importante de la calidad, educativa de los programas infantiles exitosos es una metodología basada en el juego, el mismo que produce en el niño/a, en gran parte el desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas, ayudándole a percibir e interpretar el mundo.” (Pág. 194 -208)

De estudios realizados por REBECO, O. (2005), señala, “que los primeros cinco años de vida son cruciales para el desarrollo del ser humano, dependiendo del tipo de estímulos educativos y los medios materiales a los que se acceda, al tipo de familia, la comunidad de la cual se es parte, de los momentos históricos en el cual se vive, las posibilidades que tenga el niño de desarrollarse.” (Pág. 1-10)

El juego a través de las etapas de desarrollo de los niños/as:

- **0-1 años**- Estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.
- **1-3 años**- Movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo
- **3-5 años**- Arte, construcción, juego con otros niños o adultos
- **5-12 años** Juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, cooperativo, y competitivo.

### **1.2.3 El crecimiento del Niño/a**

El niño/a crece y se desarrolla en diferentes áreas lo cual ayuda a su aprendizaje.

## **Desarrollo del niño/a de 4 a 6 años:**

### **Desarrollo Neurológico**

- ❖ Iniciación del equilibrio dinámico y estático.
- ❖ Hacia esta edad se desarrolla la lateralidad la cual posibilita la orientación espacial y consolida la estructuración del esquema corporal.

### **Desarrollo Cognoscitivo**

- ❖ Gran fantasía e imaginación.
- ❖ Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).
- ❖ Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.
- ❖ Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.
- ❖ Sincretismo: imposibilidad de dissociar las partes que componen un todo.
- ❖ Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).
- ❖ Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico: conversaciones, seriaciones y clasificaciones.

### **Desarrollo del Lenguaje**

- ❖ Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas, causales y consecutivas.
- ❖ Empieza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción
- ❖ Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.

### **Desarrollo Socio-Afectivo**

- ❖ Más independencia y con seguridad en sí mismo.
- ❖ Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- ❖ Aparecen miedos irracionales.

## **Psicomotricidad**

- ❖ Recorta con tijera.
- ❖ Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento.
- ❖ Representación figurativa: figura humana

## **Lenguaje y Comunicación**

- ❖ Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.
- ❖ Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").
- ❖ Aparece con, cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.
- ❖ Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".
- ❖ Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia, "El es malo, por eso yo le pego".

## **Inteligencia y Aprendizaje**

- ❖ Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida...
- ❖ Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.
- ❖ El niño/a aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.
- ❖ Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.
- ❖ Los pequeños/as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

## **Juegos**

- ❖ Desde los cuatro a los cinco años, los niños/as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una sinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.
- ❖ La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.
- ❖ El desarrollo de la literalidad lleva al niño/a a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

### **1.2.4 Necesidades de los niños/as**

Tomando en cuenta la realidad global que es el niño/a, considerando todas sus necesidades se respeta la capacidad y ritmo personal de cada niño/a y en función de ellas organizar el espacio para facilitar y favorecer el desarrollo de todas sus potencialidades.

### **1.2.5 Necesidades Fisiológicas**

Las necesidades fisiológicas son muy importantes porque rigen la evolución del cuerpo en su parte interna como externa, cada pequeño tendrá la posibilidad de alcanzar un sano y óptimo desarrollo fisiológico, para garantizar una maduración correcta, el infante necesita tener satisfechas sus necesidades primarias: alimentación, sueño o descanso e higiene, así como las condiciones externas que favorecen el crecimiento: temperatura, iluminación, medio ambiente, de todos ellos, la alimentación desempeña una función decisiva para el bienestar general del cuerpo, desde el centro de educación infantil debemos educar para la vida, pues la vida empieza en el propio cuerpo del niño/a y en su desarrollo, también hay que educarlo para que se alimente de la forma más equilibrada posible, para que puedan desarrollarse mejor todas sus actividades cotidianas.

Intentar que los niños/as desarrollen hábitos y costumbres sanos, los mismos que deben ser cuidados desde las primeras etapas del crecimiento por la importancia fisiológica y social que la alimentación tiene actualmente, acostumbrarle a nuevos gustos, hábitos sociales de limpieza y descanso durante las comidas, puntualidad del horario de comida, la instauración de estos hábitos tiene que ser compartida por el centro educativo y la familia, debiendo existir entre ambos un acuerdo común con objeto de abreviar el período de aprendizaje y evitar problemas de conductas, para mantener el equilibrio mental, emocional y el bienestar personal, en general podemos decir que se debe facilitar el sueño en todas las edades, procurando un ambiente tranquilo que le permita jugar y disfrutar de su aprendizaje diario.

### **1.2.6 Necesidades Psicomotrices**

Las necesidades psicomotrices son de trascendental valor porque, a partir de los 4 años al niño/a es capaz de realizar la primera representación específica de la figura humana, denominada renacuajo o célula, también puede saltar desde una altura de unos 30 cm., de igual forma logra ponerse en cuclillas, puede trepar y pedalear un triciclo, a partir de esta edad la coordinación de sus movimientos finos se acomodan. La necesidad de movimiento, es una de las más básicas de los infantes, para moverse se necesitan espacio libre, para saltar, y todas las actividades en las que el niño/a realizase movimiento.

El desarrollo físico según MEDLINE, P. (2007), se basa en “ el desarrollo motor grueso en niños/as de 3 a 6 años debe incluir, mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear ,habilidad para atrapar una pelota que rebota, destreza para pedalear un triciclo, para saltar en un pie y balancearse luego sobre un solo pie, práctica para caminar apoyándose desde el talón hasta los dedos , los acontecimientos importantes del desarrollo motor fino deben incluir, capacidad para dibujar un círculo si se lo solicita, dibujar personas con 2 ó 3 partes, comenzar a utilizar tijeras, vestirse sin supervisión, y valerse por si mismo realizando todo esto a través del juego. ” (Pág. 1, 2)

### **1.2.7 Necesidades Cognitivas**

El pequeño/a es capaz de representar en su mente, a partir de estímulos visuales o auditivos, situaciones pasadas y futuras, de esta manera el enlace entre percepción e imaginación se potencian, además alcanza una mayor sagacidad perceptiva para encontrar semejanzas y diferencias, consigue descubrir relaciones de pertenencia de partes con respecto a un todo, en el, plano intelectual y se encuentra atravesando el periodo preoperatorio, por lo tanto desarrolla cada vez más un tipo de inteligencia representativa que suma nuevas posibilidades a la inteligencia practica de los dos primeros años de vida. Ahora puede asociar objetos, acciones, imágenes mentales y palabras, en lo que respecta al plano espacial el pequeña es capaz de representar coordenadas y ejecutar determinadas acciones teniendo en cuenta nociones como, arriba-abajo, delante, atrás, a los costados, al cierre de esta etapa el niño/a suele contar con un vocabulario de unas dos mil palabras, mejorando su aprendizaje a través del juego.

ANTOLÍN, M. (2000), señala que las necesidades cognitivas, se pueden observar, cuando el niño/a dialoga con el adulto, mediante el uso del lenguaje, la percepción de lo que ve o escucha en esta etapa.” (Pág. 140 -260)

### **1.2.8 Necesidades Recreativas**

Las actividades recreativas ayudan a la liberación de energías, desarrollando habilidades psicomotoras, con finalidades intelectuales, sin embargo para los niños/as las actividades recreativas mediante el juego tienen por objetivo el gusto por jugar, donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión.

Para ABREU, P. (2005), “las necesidades recreativas de los pequeñas son diversas, mediante las actividades recreativas se puede motivar y lograr que una persona

realice actividades, con diversión, permitiéndole tener relaciones sociales más amenas.” (Pág. 5- 7).

MILLER, L. (1991), describe “que las actividades recreativas en los niños/as les ayudan mucho al desarrollo de sus potencialidades, les gusta brincar, andar en triciclo, jugar a la pelota, dibujar con crayones y hacer rompecabezas.” (Pág. 4, 5).

### **1.3 SOCIABILIZACIÓN**

La socialización es el estado de un sujeto que le permite conocer, comunicarse y tener una conducta de interacción con el medio físico, social, el cual constituye un proceso a través del cual un sujeto adquiere las pautas socioculturales de su entorno.

BARRUL, E. GONZÁLEZ, P. MARTELES, P. (2000), manifiestan “que en definitiva, es evidente, que el afecto y el cuidado son una misma cosa y no dos hechos separados, uno espiritual y otro material, el afecto, sin el cuidado, la protección y la enseñanza no sirve para nada, es un simple espejismo, un engaño, por el contrario, con la protección, el cuidado y la enseñanza, es irrelevante la existencia del afecto, el mismo que ayuda al ser humano a socializarse y a convivir con los demás.” (Pág. 4, 5).

La sociabilización de los niños/as se manifiesta particularmente en su relación con los adultos de su entorno, los cambios y progreso relativo, a como el pequeño/a, emplea el lenguaje, y finalmente el juego de relaciones que de modo variable, establece entre la realidad y la fantasía son fundamentales, del desarrollo.

En el jardín de infantes es donde se desarrolla la sociabilización del niño/a y en el que se da con mayor intensidad, debemos disponer del espacio de forma que se dé el encuentro, el trabajo en común, el conocimiento del otro, las conversaciones en grupo, pero estando en un proceso complejo y cambiante, debemos entender que la

adquisición del hábito de compartir conlleva al mismo tiempo ocasiones en las que no se realizan.

MEDLINE, P. (2007), considera que el niño/a en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños/as. Pág. 1, 2.

Las necesidades psicosociales según CORIA, M. (2000), “forman parte de la evolución del los párvulos, siendo la confianza tan importante porque es la concepción positiva de uno mismo, es vital para los niños/as por que desarrollan por si solos si se los respeta al igual que a sus ideas, de igual forma se les debe tratar con seriedad en el seno de unas relaciones que fomente el desarrollo de su autonomía.” (Pág. 1, 2).

Las necesidades psicosociales vienen siendo un punto muy importante para los infantes en su vida cotidiana, que durante esta etapa busca la aprobación del adulto para la mayoría de las actividades, necesitando de ella para superar la siguiente meta, durante este periodo el pequeña es netamente motriz, por lo que se debe proporcionar oportunidades para que esté con otros niños/as y pueda desarrollar actividades donde tenga la oportunidad de lograr el freno motriz, logrando así que el chiquillo/lla respete turnos e inicie el manejo de normas, a demás se debe tomar en cuenta que el autoestima es esencial porque ayuda al pequeño/a a valorarse afectivamente, psicológicamente a sí mismo, y emprender acciones que satisfagan sus necesidades, con ayuda de la curiosidad el infante demuestra el deseo de conocer más, acerca de si misma y de aquello que lo rodea, todo esto conlleva a facilitar la capacidad de expresar y comunicar emociones, sin embargo esto depende de la existencia de un entorno seguro.

#### **1.4 LÚDICA – EL JUEGO**

El juego en sí, es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y mental, se realiza en un espacio y en un

tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades, el juego es ficción y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Lo que concuerda con GARCÍA, M. PERDOMO, A. ORTIZ, L. ROJAS, A. (2006), “mencionan que el juego ayuda al niño/a a desenvolverse en forma lúdica, porque a través de él, los pequeños/as están descubriendo y conociendo el placer de hacer las cosas y estar con otras personas, no debemos olvidar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño/a, una de las formas naturales.” (Pág.3 - 8).

Mediante el juego el niño/a está conociendo, adquiriendo experiencias y está aprendiendo, no es una forma de pasar el tiempo, sino una forma de preparación para su futura vida de adulto y cuando este no la realiza es porque algo grave está pasando, por esto es importante participar en los juegos de los pequeños/as para ayudarles en sus desarrollo.

VIOLANTE, R. (2008), expresa que “en las prácticas cotidianas los docentes desarrollan un período de juego trabajo cuando presentan las diversas propuestas de juego lo cual ayuda a los chicos/as intercambiar experiencias comentando algunas de las actividades que desarrollaron en cada rincón, complementando los cuatro momentos tradicionales, planificación, desarrollo, evaluación y orden.” (Pág. 1- 3).

MUÑOZ, M. (2008), señala que “la importancia y valor del juego en la niñez es demasiado grande, el juego es el lenguaje principal de los chicos, por medio del cual se comunican con el mundo, el juego de los pequeños/as siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares, mostrando la ruta a la vida interior de los niños.” (Pág. 1 - 3).

### **1.4.1 La naturaleza del Juego**

El juego es una actividad natural para los niños/as en todas las regiones y de todas las culturas del mundo, y esto siempre ha sido así, el juego es una actividad positiva para los pequeños/as, por que cuando están jugando se mantienen ocupados y también se entretienen, ver a un niño/a sonreír y divertirse provoca un estado de alegría y satisfacción.

Lo que se debe recordar siempre es cómo el juego contribuye en el desarrollo y es esencial para el crecimiento de los infantes, el mismo que forma la base de las destrezas que desarrollará y aplicará posteriormente en la vida, por que el juego es la forma en que los niños/as aprenden, llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él, nuestra sociedad ha desarrollado diversas maneras en las que se puede jugar, y es parte de la naturaleza humana tanto como cualquiera de nuestras funciones biológicas o sociales.

### **1.5 TEORÍAS DEL JUEGO**

Según Vigotsky el juego brinda al infante una nueva forma de deseos, le enseña a desear relacionando sus deseos a un yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas, de este modo, se realizan en el juego los mayores logros del chiquillo/lla, los mismos que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

Para JIMÉNEZ, C. (1999), basándose en “las teorías de Vigotsky, con respecto al juego concluye, que se promueve en el terreno del significado y en el de la interioridad, de esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niñas hacen frente a los juegos imaginarios, los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.”(Pág. 10 - 22)

### **1.5.1 Teorías Clásicas**

**Teoría del Exceso de Energía Spencer (1855).** El juego es un medio para liberar energía acumulada.

**Teoría del Ejercicio Preparatorio Gross (1901).** El juego es un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto.

### **1.5.2 Teorías Modernas**

**Teoría de Clara Paredes (1934).** Cree que la clave del juego es la ficción. .

**Teoría de Vygotski (1966).** El juego se convierte en una actividad principalmente social.

**Teoría de la enculturación Sutton, Smith y Robert (1981).** Los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños/as.

## **1.6 TIPOS DE JUEGO**

SILVA, G. (2004), considera que “el juego le permite al niño/a desarrollar su motricidad y destrezas y clasifica a los juegos desde una perspectiva evolutiva.” (Pág. 194 - 208)

### **1.6.1 Clasificación de los tipos de Juego**

**Juego Simbólico.** Es uno de los más importantes en el repertorio de modalidades de juego infantil, aparece alrededor del sexto mes de vida y supone una representación mental de la realidad cargada de afecto.

**Juego Motor.** Implica, por un lado, el compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción de coordinación motora gruesa y fina.

**Juegos de Reglas.** Suponen la participación de dos o más niños/as y cuentan con pautas acordadas por los jugadores, aparecen alrededor de los 5 años e indican la puesta en marcha de habilidades sociales y cognitivas elevadas, por lo que tienen incidencia en el manejo de la vida grupal.

**Juegos de Construcción.** Si bien pueden ser considerados parte del juego simbólico, tienen una especificidad al involucrar aspectos vinculados al manejo prioritario del espacio, poseen una incidencia importante en el área lógico matemática.

**Juegos Didácticos.** Son aquellos que suponen la resolución de un problema por parte del niño/a, son los juegos que tienen una alternativa de respuesta, como la resolución de un rompecabezas o una pieza de encaje.

**Juegos Musicales.** Son aquellos que estimulan la audición del niño/a y la combinación de sonidos a fin de buscar una expresión musical.

**Juegos Literarios.** Son aquellos que involucran la narración o creación de cuentos de manera lúdica o los juegos con palabras.

**Juegos Físico Corporales.** Más que poner en marcha habilidades motoras, suponen el concurso del cuerpo como objeto de juego (cosquillas, empujones).

**Juegos Gráficos Plásticos.** Podrían ser clasificados como simbólicos en la medida en que, por lo general, el niño/a busca representar la realidad a través de medios como el dibujo, el modelado o la pintura.

**Juegos Libres.** Son aquellos que se inventan los niños/as para expresar lo que sienten y piensan, ayuda a desarrollar la imaginación.

**Juego Espontáneo.** Es aquel que el niño/a realiza por iniciativa propia y en el cual no intervienen adultos que condicionen la finalidad del juego. Su principal característica es la ausencia de finalidad. El juego nace espontáneamente y de la misma forma desaparece.

**Juego Dirigido.** Es todo aquel que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos, con unos objetivos educativos o de cualquier otro tipo.

**Juego Colectivo.** Se refiere a la competición mental o física desarrollada de acuerdo a reglas, permitiendo que todos los jugadores participen activamente durante el juego.

**Juego Competitivo.** Involucra la competencia, sin embargo puede tener efectos negativos como positivos, por ello se debe abordar de una manera abierta a los niños/as y estar siempre pendiente para lograr que este juego aporte de una manera positiva en el desarrollo de los infantes.

**Juego Cooperativo.** El pequeño/a aprende a, aceptarse, ayudar, compartir, y a la vez asimila cosas positivas sobre sí misma, sobre los demás, en los juegos cooperativos, todos ganan, también ayudan a eliminar el miedo al fallo y al sentimiento de fracaso, reafirmando el autoestima y la alegría.

### **1.6.2 El Juego Dirigido**

Para SILVA, G. (2004), “ el juego dirigido, es aquel que tiene reglas establecidas, o que se pueden crear de acuerdo a la situación, y cuenta con pautas acordadas por los jugadores, todo esto se desarrollado en forma lúdica a través de las destrezas motoras de la maduración del niño/a, su evolución, estimulación, instrucción, practica, a partir de los 5 años, el infante va desarrollando, sus habilidades sociales y cognitivas, por lo que incide en el manejo de la vida grupal, a esto se suma los juegos de construcción,

didácticos, musicales, literarios, mediáticos, cada uno de ellos pueden desarrollarse en forma dirigida, todo depende de la creatividad del maestra, también con ello se lograra, una incidencia importante, en el área lógico matemática, dándole al pequeña la oportunidad de encontrar respuestas, solucionar problemas, expresarse a través de la música, el arte, la narración, provocando con esto, un mejor aprendizaje en el nivel preescolar, puesto que la mejor manera de aprender para el chiquillo/lla es jugando porque es su naturaleza. ” (Pág.194 - 208).

Cabe señalar que el juego dirigido es la actividad fundamental del niño/a, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

### **1.6.2 Posibilidades del Juego Dirigido**

Existen dos posibilidades de los juegos dirigidos:

**Juegos de Interior.** Se realizan dentro del aula, y son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

**Juegos de Exterior.** Se realizan fuera del aula, y desarrollan sobre todo la fuerza, la agilidad y la destreza.

### **1.6.3 Juego Dirigido como Recurso Modulador**

Lo que los padres consideran como experiencias absurdas e insignificantes, para el pequeño/a puede ser algo que recibe con gran sensibilidad e intensidad y esa experiencia puede marcar los cimientos en la vida del niño/a, la relación de los padres con los hijos debe ser de empatía, de conocimiento el uno del otro, lo cual logramos por medio del juego que es básico para el desarrollo del chiquillo/lla, debemos darle la importancia adecuada a los primeros tres años de vida, cuando está en pleno desarrollo el cerebro, fortaleciéndolo a través del juego. El infante necesita estímulos acordes a su etapa de desarrollo, que desafíen su mente y le proporcione satisfacción,

juegos suaves, moderados, dirigidos y supervisados, que le permitan trabajar las áreas del desarrollo, como son: psicomotora, censo- perceptual, socio-afectiva, vestibular y comunicación. Se deben crear juegos que estimulen estas áreas e involucren tanto a los padres como a los hijos, de modo que compartan el uno con el otro estrechando los vínculos afectivos. Conviene promover actividades de juego que le brinden al niño/a la oportunidad de participar en forma activa de modo que se potencialicen las habilidades del pequeño/a, adquiriendo seguridad y confianza. A los niños/as hay que brindarles amor, respeto y permitirles vivir con responsabilidad y experiencias que les proporcionen aprendizajes.

## **1.7 JUEGO COMO ELEMENTO EDUCATIVO**

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Los juegos han de propiciar la activación de los conocimientos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, ayudando al mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje, siguiendo una secuencia de adquisición que proceda de lo global y amplio a lo específico, sin olvidar que el juego es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

### **1.7.1 Juego como eje Metodológico de la Intervención**

Para BRITO, L. (2000), “el juego como herramienta metodológica incide en el aprendizaje de actitudes, normas y valores, óptica que le da un sentido pedagógico a la actividad motriz y lúdica.” (Pág. 3 - 5).

Cuando se utilicen los juegos como medio metodológico, éstos deben ser fáciles de comprender y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos que se

quiere que se ejecuten. Algunas de las normas generales para la utilización del juego son, prescindir de complicadas y largas explicaciones, la intervención de todos en el juego, el cumplimiento de las normas por los participantes, no exigir a los niños/as más de lo que puedan hacer y cambiar el juego antes de que se llegue al aburrimiento.

### **1.7.2 Instrumento Educativo y de Observación**

El juego como instrumento educativo es un factor importante para la educación, ya que se ha logrado implantarlo como método de enseñanza, aprendizaje tomando como referencia que los niños/as aprende jugando haciendo de la vida misma un juego constante. El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un instrumento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida.

El juego es el instrumento que permite la observación y evaluación de los niños/as, el maestro/a se vale de este recurso para evaluar si el aprendizaje de los pequeños/as es el adecuado, el maestro incitara a los alumnos/as a que realicen sus experiencias las que desarrollaran, las capacidades cognitivas y las actitudes, según el criterio que se adopte será la posible clasificación

### **1.7.3 Declaración del Juego como Derecho**

- Los Derechos del niño/a son derechos que poseen los pequeños/as y adolescentes, incluso antes de nacer.
- Todos y cada uno de los derechos de la infancia son exclusivos, irrenunciables, innatos e imprescindibles para una buena infancia.
- Por ello, la Asamblea General de la ONU, aprueba en 1959 una Declaración de los Derechos de la niño/a, contemplados en la Declaración Universal de Derechos Humanos.

Considerando que la niño/a, por su falta de madurez física y mental, necesita protección y cuidados especiales, incluso la debida protección legal, tanto antes como después del nacimiento.

- El niño/a tiene derecho a jugar.
- Los adultos tienen obligación de posibilitar este ejercicio de derecho.
- La sociedad y el Estado tienen responsabilidades frente al juego, como las tienen con la educación del niño/a.
- El juego debe ser afirmado como derecho.
- El niño/a tiene derecho al descanso.
- Los Estados respetarán y promoverán el derecho del niño/a a participar plenamente de la vida cultural, artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento.
- El derecho a jugar implica el deber del Estado de prohibir el trabajo infantil y a castigar a los que someten al niño/a trabajo inadecuado para su edad.

#### **1.7.4 Categorías básicas del Juego**

Existen tres categorías básicas de los juegos, el libre, el orientado y los juegos dirigidos.

**Juego Libre.-** Es individual y autónomo, donde los lugares y espacios son elegidos por los sujetos niños/as y se desarrollan tanto en forma personal o con los otros. Este tipo de juegos tiene un sentido espontáneo e imaginario y cuando existen reglas son impuestas por los mismos jugadores.

**Juego Orientado.-** Son aquellas actividades en las que los protagonistas de la selección y acción son los mismos niños/as donde el maestro/a interviene sin ser el protagonista ni el director de los mismos.

**El Juego Dirigido.-** El juego dirigido es aquel que se plantea por parte de una persona

adulta ajena al niño/a, con objetivos educativos o de cualquier otro tipo, es una actividad pensada para un grupo determinado y tienen como cometido animar a los pequeños/as a la curiosidad por su propio cuerpo, a descubrir sus posibilidades, a resolver pequeños problemas y a organizar tácticas del juego.

El juego libre, orientado y dirigido no tienen por qué ser excluyentes, si bien el juego libre expone a la libertad de la autonomía personal, al cual toda persona libre aspira, el juego dirigido propicia la experiencia lúdica al ofrecer nuevas posibilidades, nuevas conductas, nuevos recursos y nuevas formas de juego, a partir de las cuales el maestro/a puede orientar al niño/a para un mejor desarrollo en su educación.

#### **1.7.5 Arte, Juego, Metodología**

DECROLY, O. (2002), señala que “el arte, juego y metodología son importantes, esenciales e inseparables, contribuyendo a que el niño/a se interese en jugar mediante la manipulación de materiales como la arena, arcilla, papel, cuerdas, etc. Lo cual le proporciona muchos momentos lúdicos en los que el gozo de imaginar, crear, y experimentar es intenso y se renueva de forma constante dando lugar al desarrollo artístico. La metodología en el juego se basa en las experiencias del pequeño/a lo cual le permitirá gradualmente comprender el mundo físico que lo rodean, Permitiendo la integración y el desarrollo de sus capacidades y destrezas”. (Pág. 18 - 27).

Se debe fomentar el juego creativo como arte ya que a través de este el niño/a se conoce a sí mismo, descubre el medio que le rodea, proyecta sus deseos y temores, comienza a ejercitarse en la vida y ayuda afirmar su personalidad, sin embargo también hay creatividad en muchas conductas y manifestaciones de los pequeños, como son el juego, el modelado, el dibujo, la construcción de sus propios juguetes.

Lo cual le permite seleccionar campos de acción específicos , como, música , pintura, ciencias, etc., elaborar proyectos acorde a su edad y fijarse metas alcanzables, el poder de orientar intencionalmente su comportamiento, utilizando la imaginación

para sus juegos y a la vez para el aprendizaje mediante el juego, aprovechando las posibilidades que el arte brinda para manifestar libremente las emociones y sentimientos, la plena expresión, de la identidad, el desarrollo de la sensibilidad, y la imaginación a través del juego.

La expresión plástica y artística en el niño/a para MARTÍNEZ, E. DELGADO, J. (1958), son un medio de expresión y comunicación de vivencias, un lenguaje del pensamiento y expresión, siendo un proceso en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo significado, es aquí donde el arte interviene para contribuir al desarrollo, ya que se producirá el aprendizaje en la interacción de los pequeños/as mediante el desarrollo motriz para la enseñanza de otros conocimientos”. (Pág. 1- 5).

La Metodología del Juego es muy importante por que se utiliza en el ámbito educativo, al priorizar el juego como una herramienta, educar a través del juego es educar a través de la acción, una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos, los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños/as, y una experiencia de cooperación, podemos observar que juegan naturalmente, creando situaciones ficticias, es decir que estas actividades creadas por los infantes son juego porque existe la conciencia de ser de otro modo que en la vida cotidiana.

## **1.8 APRENDIZAJE**

Se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos facilitan la implementación de los valores, el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa, los mismos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional, individual, social,

con un carácter sano, de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo, y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, el juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría.

Para GARCÍA, M. PERDOMO, A. ORTIZ, L. ROJAS, A. (2006), predominan “ al juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje”. (Pág. 3 -8).

### **1.8.1 Estilos de aprendizaje para el juego**

El aprendizaje se refleja en la forma que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. El estilo de aprendizaje se define como la forma en que la información es procesada. Se centra en las fortalezas y no en las debilidades. No existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje. La mayoría de niños/as muestran preferencia por los siguientes estilos básicos de aprendizaje: visual, auditivo, táctil, kinestésico (cuerpo, movimiento, acción)

### **1.8.2 Clasificación de los estilos de aprendizaje.**

**Aprendizaje Visual.**- Es el sentido de la vista, el niño/a suele pensar en imágenes y aprender mejor mediante el uso de materiales visuales como videos o textos impresos, si tiene que usar su intuición, se fija en las expresiones faciales y los gestos de los demás.

**Aprendizaje Auditivo.**- Es el sentido auditivo, el que más usa al niño/a para aprender, por medio del oído, atentamente el tono y el timbre de voz, la velocidad del habla y otras sutilezas para interpretar mejor el mundo que lo rodea.

**Aprendizaje Táctil.**- Es el del tacto, por medio del cual el niño/a aprende tocando y manipulando materiales.

**Aprendizaje kinestésico.**- En este aprendizaje el pequeño/a utiliza todo su cuerpo y aprende a través del movimiento y la acción.

Tanto las personas de aprendizaje táctil como las de aprendizaje kinésico exploran el mundo de manera práctica.

Experimentando diferentes métodos de aprendizaje puede ayudar a que sus niños/as no se sientan frustradas o inadecuadas cuando ellos no rinden a su máximo nivel.

### **1.8.3 Dificultades y Actitudes del Niño/a**

Las dificultades y actitudes de aprendizaje que manifiestan los niños/as a lo largo de su proceso educativo, son diversas. Las alteraciones en las relaciones sociales de las criaturas con dificultades de aprendizaje pueden ser consecuencia del desarrollo interactivo de causas personales y de causas ambientales.

#### **Dificultades:**

- ❖ Dificultad del niño/a para desarrollarse socialmente.
- ❖ Falta de motivación.
- ❖ Ausencia de autoestima, e incomprensión de los padres.
- ❖ Hiperactividad, agresividad, distracción, etc.

#### **Actitudes:**

- Positivismo de la niño/a hacia el aprendizaje mediante el juego.
- Desarrollo lúdico del pequeño/a, de una manera divertida.
- Situaciones placenteras de juego en el niño/a en las que pueda desarrollarse sin frustraciones.

- Concentración del chiquillo/lla para que logre prestar atención a los demás.

#### **1.8.4 Maestros/as**

La cantidad de tiempo que se provee en el contexto escolar está influenciada por las actitudes positivas del maestro/a hacia el juego lo cual permite asignar más tiempo para jugar en el jardín e interactuar durante el juego de los niños/as, es necesario que los profesores sean capaces de ponerse en la perspectiva del infante.

Sobre la idea que los maestros/as tienen de la educación inicial SILVA, G. (2004), señala “que incorporan el juego en sus prácticas pedagógicas como un auxiliar que apoya la transmisión de conocimientos, o la adquisición de competencias, sobre el tipo de planificación, estrategias, utilizadas y forma de evaluar, está asociada a las oportunidades de desarrollo y aprendizaje de los niños/as.” (Pág. 194 - 208).

#### **1.8.5 Condiciones para tener éxito**

Es necesario preparar con la debida anticipación el programa de actividades, es necesario fijar el ritmo, que puede ser algo así como:

**Juegos Activos.-** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza al niño/a, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor/a frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

**Juegos quietos, pasivos o de calma.-** Son los Juegos en los que una persona no participa activamente.

Para los pequeños/as, esta actividad puede consistir en mirar y escuchar a los demás, observar a otros niños/as o animales, escuchar historias o ver dibujos, preparar los Juegos debidamente, saber dónde colocarse, cuidar la voz, saber mandar, cuidar la

actitud, saber corregir y premiar, se definirá el ganador, organizar para que todo regrese a la normalidad (ropa, limpieza, etc.)

## **1.9 PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS NIÑOS/AS**

La participación activa es toda acción que el niño/a realiza mediante la actividad mental, emocional y física tomando en cuenta que los infantes deberán ser despiertos, curiosos, críticos, tener confianza en su capacidad para pensar, decir lo que piensan, deberán tener iniciativa, aportar ideas , plantear problemas, preguntas interesantes, estableciendo relaciones entre las cosas, sin embargo la participación activa de los pequeños/as en las diferentes tipos de actividades deben mover su cuerpo en su totalidad o parcialmente. Porque los niños/as aprenden jugando al igual que cuándo el cuerpo está en movimiento.

Esta metodología activa y lúdica nos sirve para desarrollar las capacidades de la pequeña de una forma divertida, amena, con ella favorecemos la socialización de la chiquilla y, por tanto, la comunicación, la motivación es muy importante a la hora de realizar los juegos. Y es primordial que fomentemos en los niños/as hábitos tales como cooperar, respetar a las compañeros/as, realizar actividades en grupo, donde la socialización es fundamental, de modo que vayan superando poco a poco el egocentrismo típico de esta edad, ya que de esta forma los niños/as van adquiriendo conocimientos sin apenas esforzarse.

### **1.9.1 Inicio del Juego Colectivo**

Los inicios del juego colectivo se dan a partir de los 4 ó 5 años, el niño/a va empezando a sentirse mayor, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otras niños/as. A menudo, incluso cuando está jugando solo, ha de inventarse un compañero ficticio a quien confiar sus impresiones. Los infantes están dando los primeros pasos para llegar dentro de poco tiempo a juegos más complejos y de auténtica cooperación. Poco a poco irán descubriendo que al

jugar participativamente al lado de otros compañeros/as se ayudan unos a otros a creer en la realidad del mundo ilusorio que crean en su imaginación. Estas actividades pueden tener poca o nada de organización y son de breve duración.

Los criterios para que un juego colectivo sea educativamente útil son:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los chiquillos/las piensen en cómo hacerlo.
- Posibilitar que las propios niños/as evalúen su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante el juego.

### **1.9.2 Desarrollo de las habilidades Perceptivo Motrices**

**Las habilidades motrices básicas.** Son los desplazamientos, los saltos, los giros y las manipulaciones.

El desarrollo de estas habilidades se refiere a un trabajo de coordinación de tipo elemental básico que por medio del ejercicio natural y cotidiano de caminar, trotar, correr, saltar, girar, lanzar, a través de una práctica en el juego, han de afirmar los patrones de movimiento elementales a fin de proporcionar un mayores experiencias que le permitan a los niños/as poder ampliar su motricidad y formas del control e incorporación del yo en la acción (competencia motriz).

#### **Habilidad Perceptivo-Motriz**

El desarrollo de la habilidad perceptivo motriz es de vital importancia para el niño/a, especialmente de la motricidad fina y gruesa, ya que es la base del aprendizaje.

- ❖ **Motricidad:** Es el movimiento corporal por medio de funciones motrices.
- ✓ **Motricidad Fina:** Se refiere a la destreza manual que se adquiere solo con la practica aunque en casos específicos no solo se refiere al trabajo con las

manos sino con otras partes del cuerpo (casos específicos de personas que han sufrido accidentes por la han perdido sus brazos y por tal razón suplen la falencia de los brazos con otra parte del cuerpo).

- ✓ **Motricidad Gruesa:** Se refiere a la destreza de los movimientos de todo el cuerpo con referencia para realizar trabajos de coordinación general.

### **1.9.3 Creatividad y Libertad**

El juego se presenta como un espacio creativo, de crecimiento, donde el individuo encuentra libertad de ser creador, y es imprescindible para el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social por lo tanto ejerce un poder extraordinario en la formación y desarrollo de la personalidad. El juego siempre es una experiencia creadora en el continuo espacio, tiempo, una forma básica de vida, todos los seres humanos tienen potencialidades creativas, por eso decimos que toda actividad es creativa en esencia, es creada por el sujeto en tanto tiene cosas suyas. En el juego, los niños/as interpretan sus sueños y aspiraciones, como así también sus sentimientos y pensamientos, por esta razón el juego es siempre improvisación. El niño/a no copia la realidad sino que combina diferentes expresiones de la vida con su experiencia personal, la actividad creativa lúdica se manifiesta en el modo particular en que el pequeño/a otorga significados a los distintos objetos con los que interactúa y en la búsqueda de los medios para su realización, expresión y comunicación. La Conexión creativa es una modalidad de trabajo a través de diferentes tipos de arte, movimiento, dibujo, pintura, música, escritura, improvisación, sonido, en un ambiente seguro y contenedor que facilita el crecimiento, desarrollo.

## **1.10 GUÍA DE JUEGOS DIRIGIDOS**

### **1.10.1 Qué es una Guía de Juegos Dirigidos**

Es una herramienta que contiene juegos dirigidos que orienta y encamina a los maestros/as, permitiéndoles trabajar con los niños/as, de una manera divertida, dándoles la oportunidad de disfrutar el juego, desarrollando sus capacidades, destrezas, creatividad, y al mismo tiempo adquiriendo nuevos conocimientos.

### **1.10.2 Importancia de la Guía**

La importancia de la guía proviene principalmente de sus posibilidades educativas, a través del juego con el cual los niños/as se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades, se pueden inculcar muchos principios y valores como son: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, nobleza, además el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado, para los pequeños/as el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los infantes juegan de acuerdo con sus posibilidades, de manera general se puede decir que la infancia y el juego guardan una estrecha relación, de esta manera, se va caracterizando la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños/as han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **1.10.3 Función de la Guía**

La función de la guía es dirigir, a los docentes para educar de mejor manera a los niños/as a través del juego bien orientado, como adultos tendemos a pensar que el juego es algo demasiado infantil como para que sea parte valiosa de nuestra vida. Jugar es imprescindible para las criaturas, es la actividad que abarca todo en su vida:

trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo, etc. La guía ayuda al niño/a a instruirse porque al jugar se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. Los pequeños/as no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos, requiere horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño/a siente la necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad, el juego incita a explorar el mundo que le rodea, su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados. El niño/a aprende a seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa, por medio de la imitación, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. Un infante que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño/a, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores espacio favoreciendo a la vivencia y la reflexión.

#### **1.10.4 Metodología de la Guía**

La metodología de la guía es primordial por que tiene como objetivo desarrollar y mejorar la participación activa de los niños/as mediante el juego aprovechando las oportunidades del mismo. El juego como herramienta metodológica acompaña a nuestros objetivos educativos, al priorizar el juego como una herramienta educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación, educar con la ayuda del juego es educar por medio de la acción en donde se involucran un marco de ideas, valores. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños/as, y una experiencia de cooperación.

La importancia metodológica de la guía es el juego dirigido por que mediante este trabajamos en forma organizada para mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje así como la interacción Padres de Familia, Jardín, niños/as, maestros/as, optando por una metodología activa, participativa, viviendo juntos una experiencia que pondrá en juego la inteligencia racional y la inteligencia emocional.

La función de la metodología de la guía es desarrollar la participación activa de los niños/as para mejorar la sociabilización e integración de los mismos realizándolo en forma lúdica valiéndose del mejor recurso que es el juego, contribuyendo con el maestra para perfeccionar la enseñanza, aprendizaje.

**Tabla N °1**

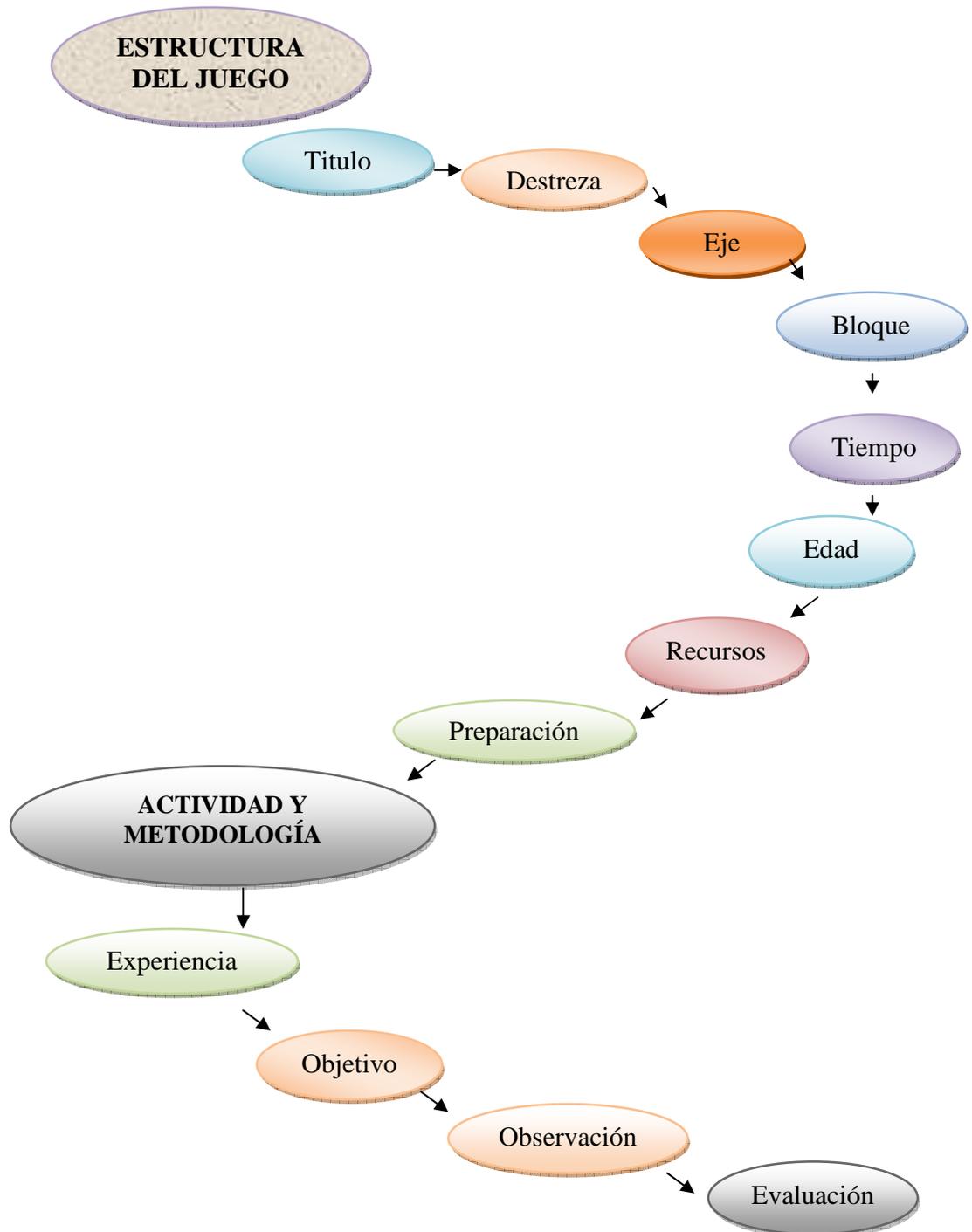
<b>METODOLOGÍA</b>
Conversación inicial con los niños/as
Elegir opciones de juego
Indicación de reglas del juego
Ejecución y control del juego.
Conversación final.

**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

**Graficó N° 1**

**Estructura Actividad y Metodología del Juego**



### 1.10.5 Técnicas de la Guía

Utilizamos el juego como técnica de enseñanza y aprendizaje, y los beneficios del juego para los pequeños/as.

**Tabla N° 2**

<b>TÉCNICA</b>	<b>FINALIDADES</b>
Juego Simbólico	Ayuda a desarrollar la representación mental demostrando afecto así a los demás
Juego Motor	Desarrolla la coordinación motora del cuerpo y sus partes tanto gruesa como fina
Juego de Reglas	Mejora la participación grupal aumentando las habilidades sociales y cognitivas
Juego de Construcción	Incide en el área lógico matemática y favorece a manejar el espacio
Juego Didáctico	Da alternativas de respuesta, ayudando a solucionar problemas
Juego Musical	Estimula la audición, ritmo, etc.
Juego Dirigido	Se desarrolla bajo la dirección de una persona induciendo a la participación grupal
Juego Físico Corporal	Beneficia las habilidades motoras
Juego Grafo plástico	Busca representar la realidad a través de medios como el dibujo, el modelado o la pintura.
Juego Libre	Expresar lo que sienten y piensan, ayuda a desarrollar la imaginación
Juego Literario	Originan la narración y creación de cuentos de forma lúdica o juego con palabras
Juego Colectivo	Desarrolla competición mental y física
Juego Competitivo	Estimula la sana competencia
Juego Cooperativo	Elimina el miedo, reafirma la confianza y enseña a compartir
Juego Espontáneo	Desarrolla su creatividad y expresa sus actitudes

**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

### 1.10.6 Estrategias de la Guía

Tabla N° 3

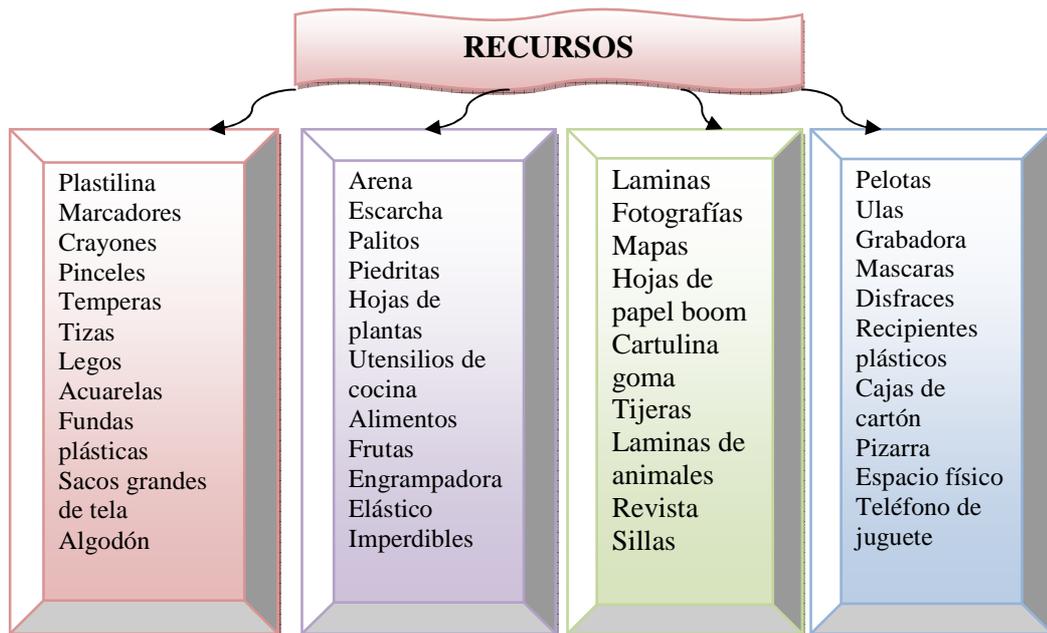
ESTRATEGIAS	FINALIDADES
COMUNICACIÓN	Aprendizaje del lenguaje Coordinación de trabajo en equipo. Reconocimiento de las capacidades personales y del grupo.
MOTIVACIÓN	Incentivar al niño/a mediante recursos que llamen su atención como mascararas, música, disfraces etc.
APECTO	Mostrar cariño y amor a los niños/as además preocuparse por sus problemas para ayudarles a buscar soluciones.
COMPRESIÓN	Entender y escuchar los posibles problemas que el pequeño/a pueda tener.

**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

### 1.10.7 Recursos

Se utilizaron algunos de los siguientes recursos.



### **1.10.8 Evaluación**

La evaluación de la propuesta, se realizará luego de haber aplicado la guía de juegos dirigidos a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “García Moreno” del Jardín Anexo “Joaquín Borja Enríquez”, mediante una Ficha de Observación de Participación Activa de los niños/as tomando en cuenta tres indicadores: Siempre, Rara vez y Nunca, sobre los juegos dirigidos como se describe en la Tabla N° 14 (ver anexo 12).

## **CAPITULO II**

### **2.1 CARACTERIZACIÓN DEL JARDÍN JOAQUÍN BORJA ENRÍQUEZ**

La investigación de el segundo capítulo, se la ejecutó en la Escuela Fiscal Mixta “García Moreno” del Jardín Anexo “Joaquín Borja Enríquez”, del cantón Latacunga, parroquia Poaló, donde se obtuvo información fundamental de las encuestas aplicadas a los profesores, padres de familia y las fichas de observación a niñas de la Institución, sobre el Desarrollo y la Aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos en los niños/as del Primer año de Educación Básica.

La Escuela García Moreno es una Institución Educativa Estatal de Nivel Primario, cuya creación se remonta al 05 de octubre de 1877, sus inicios, según versiones de los habitantes más antiguos, por falta de archivos tanto en el plantel como en la Dirección Provincial de Educación Hispana de Cotopaxi, se constituye en el primer Centro Educativo que albergo a los niños/as de los diferentes lugares que en escaso número asistían a sus aulas, por lo que funcionaba con un solo profesor por lo que inicio como Unidocente, la construcción era de tapias de barro y techo de paja. Posteriormente, mediante gestiones de los padres de familia de aquel entonces, compran un terreno a pocos pasos de la plaza central, en el sector occidental precisamente, para construir allí aulas de mejor calidad y de buena prestación, cuya edificación el tiempo lo ha reducido a escombros quedando de ella solo una parte de la pared del sector sur. La total destrucción del plantel escolar motivó, al director de aquel entonces, previo a la autorización de la Dirección Nacional de Educación, arrendar la casa del señor Segundo Vera Ruiz para funcionar allí hasta el año 1920 fecha en la que se termino la construcción de la Casa Consistorial que albergo en sus amplias aulas y patios a los niños varones de la población dotándoles de mayor comodidad.

Al poco tiempo se logra fundar la escuela de niñas Isabel Bou de Larrea, la misma que en 1937 funciona siendo su director el señor Vicente Batalla. Esta unión duro hasta 1945, año en el que se separaron regresando los niños/as a su antiguo local, finalmente en el año 1963 se fusiona definitivamente para ser mixta. Es de trascendental importancia impregnar en este documento la historia misma de la institución más antigua de San José de Poaló, saber que con el pasar del tiempo las necesidades institucionales fueron aumentando por lo que el Personal Docente, los Padres de Familia y la Comunidad, liderados por su Directora Lic. Dalila Moya, alcanzan la donación de un lote de terreno de parte del señor Don Joaquín Borja Enríquez, en cuya superficie se halla construido un funcional y pedagógico local escolar que fue inaugurado en 1972, y que recibe en su seno a niños/as de 7 barrios de influencia cuya nomina alcanza a los 200 alumnos de promedio anual. Finalmente, es de nuestra responsabilidad hacer un rescate de los hombres y mujeres que a través de la historia Institucional han dirigido los destinos de la educación de nuestro pueblo y fundamentalmente de la Centenaria García Moreno e Isabel Bou de Larrea que en los actuales tiempos es una prestigiosa institución y muy querida por su pueblo y los que le conocen. Actualmente la Escuela Fiscal Mixta “García Moreno” es una institución de educación básica, está ubicada, en el Barrio Centro de San José de Poaló, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, su planta física está ubicada entre las calles Joaquín Borja Enríquez y Salache, es de régimen sierra y jornada matutina. La escuela Fiscal Mixta García Moreno está conformada por 12 maestros/as de los cuales 3 cumplen con horarios especiales que instruyen a los niños/as de Primer año de Educación a séptimo año, el Jardín “Joaquín Borja Enríquez” cuenta con dos maestras las cuales trabajan con los paralelos A y B.

### **MISIÓN:**

La misión institucional es preparar a los niños/as equilibrando y puliendo sus capacidades, mediante una formación integral de cada uno de ellos, teniendo en cuenta los aspectos físicos, intelectuales, morales, sociales, y lúdicos, con el apoyo y

coordinación de los docentes, incluyendo a los padres de familia como agente esencial para alcanzar las metas propuestas.

### **VISIÓN:**

La visión de esta institución es desarrollar en los niños/as valores, a través de la investigación y el aprendizaje, uniendo continuamente las habilidades educativas, desarrollando la creatividad y a su vez a la socialización, que le permitan al niño/a mejorar su nivel académico, en busca de un mejor futuro.

### **Biografía del patrono**

Joaquín Borja Enríquez nació en la Ciudad de Quito el 26 de enero de 1903 sus padres fueron Don Rafael Borja Jerovi y Doña Mercedes Enríquez Ante, su instrucción primaria lo realizó en el Pensionado Borja y sus estudios secundarios en el Colegio San Gabriel, distinguiéndose entre sus compañeros por su talento, carácter afable, tranquilo, solidario con sus compañeros necesitados, pertenecía a familia distinguida en lo económico, social y político, quienes han ocupado cargos importantes en las diferentes épocas, de la historia siendo entre otras el que fue Presidente Constitucional de la República Dr. Rodrigo Borja Cevallos pariente del Sr. Joaquín Borja Enríquez, la mayor parte vivió en Poaló, administrando una hacienda de sus propiedades llamada Tilipúlo Chico.

Joaquín Borja Enríquez murió el 21 de octubre de 1973.

### **Obras**

- Procuraba siempre que sus trabajadores o empleados perciban remuneraciones justas.
- Ayudaba a los indígenas pobres con medicinas, alimentación y vestuario.

- Repartía el desayuno escolar a los niños/as que se educaban en la escuela central Poaló.
- Dono terreno en forma desinteresada para la edificación de la Escuela García Moreno y Centro de salud.
- Siempre ha colaborado económicamente con los pobladores para la realización de programas socioculturales y deportivos.

## **2. 2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **2.2.1 Diagnóstico de la situación actual de los Maestros/as**

De las encuestas para maestros/as de Primer año de Educación Básica sobre el tema planteado “Desarrollo y aplicación de una guía de juegos dirigidos para la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer año de educación básica de la Escuela “García Moreno” del Jardín anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la Parroquia Poaló período 2008 – 2009”, se aplicaron a 12 maestros/as. Ver estructura de la preguntas de la encuesta en el Anexo N° 1

#### **Pregunta N° 1**

**¿Cree Ud. que los Juegos Dirigidos influyen en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los niños/as?**

De los 12 maestros/as encuestados, el 67% piensa que el juego siempre es importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as, el 25% considera que rara vez el juego es importante y el 8% que corresponde al indicador nunca considera que el juego no es importante. (Ver anexo N° 3)

La interpretación de estos resultados nos ayuda a destacar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje para un mejor desarrollo de los niños/as, pero tomando en cuenta que algunos maestros/as tienen dudas sobre la ayuda que el

juego dirigido proporciona a los pequeños/as, consideramos importante la aplicación de esta Guía de Juegos Dirigidos.

### **Pregunta N° 2**

**¿Piensa Ud. que con una Guía de Juegos Dirigidos se podría mejorar la participación activa de los niños/as de Primer Año de Educación Básica?**

De los maestros/as encuestados, el 59% que corresponde al indicador siempre coinciden que es necesario la creación de una Guía de Juegos Dirigidos, el 33% contestaron que rara vez es necesario y el 8% que nunca es necesario.

(Ver anexo N° 4)

Al obtener estos datos se puede decir que la mayoría de los maestros/as consideran que la guía de juegos dirigidos es un instrumento de apoyo para mejorar la participación activa de los pequeños/as tanto dentro como fuera del aula.

### **Pregunta N° 3**

**¿Considera Ud. que la Guía de Juegos Dirigidos debería ser didáctica?**

Del 100% de los maestros/as encuestados, el 67% que corresponde al indicador siempre cree que una Guía de Juegos debería ser didáctica y el 33% consideran que rara vez. (Ver anexo N° 5).

En estos resultados se detecta que los maestros/as tienen definida la idea de una Guía didáctica, por lo que la misma constara con diferentes tipos de juegos que le permitan al maestro/a instruirse para que pueda llegar de mejor manera y didácticamente con la enseñanza a los niños/as.

#### **Pregunta N° 4**

**¿Piensa Ud. que en una Guía de Juegos Dirigidos deberían incluirse Juegos competitivos, colectivos y cooperativos?**

De la encuesta realizada a los maestros/as, el 42% que corresponde al indicador siempre consideran que una Guía de Juegos Dirigidos debe incluir juegos competitivos, colectivos y cooperativos, el 50% contestaron que rara vez y el 8% contestó que nunca. (Ver anexo N° 6).

Se puede señalar que de acuerdo a los resultados obtenidos es necesario incluir en la Guía de Juegos Dirigidos, varios tipos de juegos que vayan acorde al criterio de los maestros/as, y a las necesidades de los niños/as, para hacer más divertida y fácil la labor educativa.

#### **Pregunta N° 5**

**¿Piensa Ud. que existe la colaboración por parte de los maestros/as de la Institución para la Aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos?**

Los resultados de la encuesta realizada a los 12 maestros/as muestra, el 50% que corresponde al indicador siempre mencionan que existe la colaboración por parte de los maestros/as, mientras que el 33% consideraron que rara vez y el 17% respondieron que nunca. (Ver anexo N° 7).

Como se puede apreciar en los resultados obtenidos la colaboración por parte de los maestro/as para a aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos es buena, por lo que nuestra propuesta puede ser aplicada tomando en cuenta que un cierto porcentaje no podría colaborar debido a la falta de tiempo.

#### **2.2.2 Diagnostico de la situación actual de los Padres de Familia**

De las encuestas para Padres de Familia de los niños/as de Primer año de Educación Básica sobre el tema planteado “Desarrollo y aplicación de una guía de juegos

dirigidos para la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Primer año de Educación básica de la Escuela “García Moreno” del Jardín anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la Parroquia Poaló período 2008 – 2009”, se aplicaron a 17 Padres de familia. (Ver estructura de la preguntas de la encuesta en el Anexo N° 2)

### **Pregunta N° 1**

#### **¿Su niño/a es sociable?**

De la encuesta realizada a los 17 padres de familia, el 29% que corresponde al indicador siempre respondieron que su niño/a es sociable, mientras que el 53% contestaron que rara vez son sociables y el 18% contestaron que su niño/a nunca es sociable. (Ver anexo N° 8).

Al comparar estos resultados se ha descubierto que los niños/as no se sociabilizan adecuadamente por este motivo es necesario la aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos, ya que estos ayudan a mejorar la sociabilización.

### **Pregunta N° 2**

#### **¿Su pequeño/a disfruta del juego grupal?**

Del 100% de las encuestas realizadas a los padres de familia, el 29% que corresponde al indicador siempre respondieron que su niño/a disfruta del juego grupal, mientras que el 59% piensa que su pequeño/a rara vez disfruta del juego grupal y sin embargo el 12 % considera que a su niño/a nunca le gusta jugar en grupo. (Ver anexo N° 9).

Los resultados obtenidos muestran que los niños/as tienen dificultad para participar del juego grupal por lo que se hace necesaria la ayuda de esta Guía de juegos dirigidos, ya que mediante la diversidad de juegos se puede lograr la integración del niño/a al juego.

### **Pregunta N° 3**

#### **¿Su niño/a realiza ejercicios con todas las partes de su cuerpo?**

De las encuestas realizadas a los padres de familia, el 41% que corresponde al indicador siempre respondieron que su niño/a realiza actividades con todas las partes de su cuerpo, mientras que el 48% opina que su pequeño/a rara vez utiliza su cuerpo en su totalidad, sin embargo el 12% respondió que su niño/a nunca utiliza todas las partes de su cuerpo. (Ver anexo N° 10).

Según los resultados de las encuestas se puede apreciar que para la mayoría de los niños/as es difícil realizar ejercicios con todas las partes de su cuerpo, es por este motivo que la Guía es importante ya que ayudara a los pequeños/as a mejorar su motricidad, a través del juego.

### **Pregunta N° 4**

#### **¿Su niño/a es respetuosa?**

De los padres de familia encuestados el 35% que corresponde al indicador siempre quienes respondieron que su niño/a siempre es respetuoso, sin embargo el 47% opina que su pequeño/a rara vez es respetuosa y el 18% piensan que su niño/a nunca es respetuoso. (Ver anexo N° 11).

En estos resultados se detecta que la mayoría de los niños/as no practica el valor del respeto hacia los demás, lo cual hace ver la necesidad de la aplicación de una Guía de Juegos Dirigidos que permita inculcar en los pequeños/as valores.

### **2.2.3 Análisis de la Ficha de Observación de la Participación Activa de los Niños/as**

Para obtener el diagnostico de la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza – aprendizaje se ha elaborado una Ficha de Observación de Participación Activa para los niños/as. Se les aplico actividades de juegos dirigidos, se evaluó

mediante los siguientes indicadores: Siempre, Rara vez y Nunca, con sus respectivos porcentajes. (Como se observa en el Anexo N° 12).

Al obtener el porcentaje total de la columna del Indicador Siempre se obtuvo un 53% que equivale a un promedio de 9 niños/as que siempre realizan las tareas de juego. El indicador Rara vez corresponde a un 29% equivalente a un promedio de 5 niños/as que rara vez realizan las actividades de juego y el Indicador Nunca con un porcentaje del 18% que equivale a un promedio de 3 niños/as que tienen dificultades para realizar las actividades de juego.

Según los resultados obtenidos podemos ver que la mayoría de niños/as logró integrarse al juego grupal, y al realizar las actividades utilizaron el cuerpo en su totalidad y a la vez lograron socializarse.

De lo expuesto anteriormente el maestro/a, podría comenzar aplicando el juego dirigido además de otros tipos de juegos acordes a las necesidades de los niños/as para ayudar a la integración, inculcar valores, desarrollar el movimiento corporal y ayudando a la sociabilización de los pequeños/as mediante el juego dirigido.

### **Análisis e Interpretación del grafico de la Ficha De Observación de Participación Activa para los Niños/as.**

Al observar el gráfico se nota claramente que dentro del grupo de 17 niños/as, el 53% siempre pueden realizar las actividades de juego sin novedad, el 29% corresponde a los niños/as que rara vez realizan las actividades de juego, y el 18% pertenece a los pequeños/as que nunca actúan en las actividades de juego. (Ver Anexo N° 13)

De los datos obtenidos anteriormente podemos decir que la aplicación de la guía sirvió de ayuda para que los niños/as participen activamente en el grupo de juego mejorando su sociabilización.

Llama la atención un 18% de niños/as que nunca participaron activamente en el grupo de juego, las posibles consecuencias para notar esto podría ser.

Que estos niños/as no asistieron a un nivel pre básico, y si lo hicieron el nivel de conocimientos proporcionados por el maestro/a fue insuficiente y no se logró la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Falta de interés o desconocimiento de los padres y madres, ya sea por el exceso de trabajo diario, el cual conlleva a no brindarle tiempo de calidad para las actividades recreativas relacionadas con el juego dirigido a los niños/as.

Poca información de los progenitores, ante la importancia que tiene el juego en todos los ámbitos educativos, afectivos y sociales de la vida de la pequeña.

## CAPITULO III

### 3.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

#### 3.1.1 Datos Informativos

**Título:** “Desarrollo y Aplicación de una Guía de Juegos Dirigidos para la Participación Activa de los niños/as en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Primer Año de Educación Básica de la Escuela García Moreno del Jardín Anexo Joaquín Borja Enríquez de la parroquia Poaló período 2008 – 2009”.

**Institución Ejecutora:** Universidad Técnica de Cotopaxi a través de sus egresadas en la especialidad de Parvularia.

**Beneficiarios:** La presente investigación está dirigida a beneficiar directamente a los niños/as de 5 a 6 años de edad y a los maestros/as parvularias e indirectamente a los padres de familia.

**Ubicación:** Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Poaló.

**Tiempo estimado de ejecución:** El tiempo estimado se estable desde el planteamiento del problema mismo hasta la aplicación y ejecución de la propuesta, esto es, inicio: noviembre del año 2008, fin: mes de enero del año 2009, tiempo en el cual se establece todos los aspectos que fundamentan dicho proyecto.

**Equipo técnico responsable:** El equipo responsable en la investigación está representado, realizado y ejecutado por la señorita Maira Elizabeth Chango Pacheco, la señora María Alexandra Ordóñez Viera, así como la Directora Lic. Silvia Coello Mejía Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### **3.1.2 Título de la Propuesta**

Desarrollo y Aplicación de una Guía de Juegos Dirigidos para la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer año de Educación Básica de la Escuela “García Moreno” del Jardín anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la parroquia Poaló período 2008 – 2009.

### **3.1.3 Objetivo de la Propuesta**

Lograr que los niños/as participen activamente en clase, o en cualquier actividad que ayude a mejorar el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en el Jardín, mediante la Aplicación de una Guía de Juegos Dirigidos contribuyendo con esto de una manera divertida practica al desarrollo físico, lúdico, e intelectual de las pequeños/as párvulos.

### **3.1.4 Justificación de la Propuesta**

Con esta investigación queremos resolver el problema que se suscita en el Jardín Joaquín Borja Enríquez, de la falta de integración por parte de los niños/as de este plantel, con la guía de juegos dirigidos podremos alcanzar una mejor sociabilización, aportando nuevos conocimientos en el ambiente natural del niño/a acorde a su edad siendo este el mejor recurso de los maestros/as parvularios/as para la obtención favorable de resultados de la educación en todos los aspectos y actividades a realizarse con los pequeños/as siempre y cuando sea mediante el juego.

### **3.1.5 Descripción de la Propuesta**

Para describir la propuesta se partirá del concepto de juego.

**El Juego.** Es Toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía en un esfuerzo físico y mental.

**El Juego Dirigido.** El juego dirigido es una actividad que esta propuesta, organizada y vigilada por el maestro/a, a demás tiene el objetivo de incentivar al pequeña a descubrir nuevos aprendizajes a través de sus experiencias.

El juego debe ser.

- Dinámico, divertido, recreativo, educativo.
- Libre, orientado, dirigido, competitivo, colectivo y cooperativo.

El juego tiene que.

- Incentivar la participación activa, la sociabilización y el aprendizaje.
- Desarrollar las destrezas e inteligencias.

El juego es muy importante porque través del los niños/as expresan sus sentimientos, necesidades e ideas, además le permite al pequeño/a desarrollar sus habilidades mediante sus experiencias contribuyendo al aprendizaje, inculcándole valores, ayudándole a relacionarse con la sociedad en general y preparándolo para la vida futura.

La Guía de Juegos Dirigidos le brinda a los maestros/as la oportunidad de mejorar la enseñanza y aprendizaje de los niños/as de una forma divertida, y a la vez educativa, permitiendo a los pequeños/as realizar actividades recreativas de juego evitándoles así la pérdida de atención.

## **3.2 OBJETIVOS**

### **3.2.1 Objetivo General**

Elaborar una guía de juegos dirigidos para desarrollar la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual consten todas aquellas actividades recreativas desarrolladas a través del juego que se han las más

indispensables para los pequeños/as de Primer Año de Educación Básica, y de esta manera llegar a cumplir nuestra meta dentro del tema investigado.

### **3.2.2 Objetivos Específicos**

- ❖ Aplicar y evaluar la Guía de Juegos Dirigidos para desarrollar la participación activa de los niños/as en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje.
- ❖ Realizar actividades de juegos mediante recursos que desarrollen la imaginación, habilidades, destrezas, creatividad, ayudando a la integración y sociabilización de los niños/as.
- ❖ Entregar a los maestros/as de Primer año de Educación Básica una guía de juegos dirigidos para desarrollar la Participación Activa de los niños/as en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera puedan informarse mejor, brindando a los pequeños/as nuevos conocimientos de una manera divertida.

### **3.3 DISEÑO DE LA PROPUESTA**

Esta propuesta se desarrollo con la ayuda de los docentes de la institución educativa de la Escuela Fiscal Mixta “García Moreno” y los maestros/as parvularias del Jardín “Joaquín Borja Enríquez”, mediante la aplicación de la Guía de Juegos dirigidos, con los niños/as de Primer Año de Educación Básica.

#### **3.3.1 Plan Operativo de la Propuesta**

El plan operativo de la propuesta se realizo en coordinación con el director de la institución, y los maestro/as, del Jardín “Joaquín Borja Enríquez”, los días viernes, en un horario cómodo para los pequeños/as, comenzando desde las 10 h 30 a.m. hasta las 11 h 30 a.m., inicio 7 de noviembre del año 2008 hasta el 30 enero del año 2009

fecha desde la cual realizamos la aplicación de la guía de juegos dirigidos, con la utilización de material ya existente en la entidad y colaborando con material para los diferentes esparcimientos, a la vez utilizamos los espacios del plantel para realizar de mejor manera los juegos, al término de cada sesión de juegos incentivamos a los niños/as con un pequeño refrigerio para que descansen y repongan un poco las fuerzas desgastadas en las actividades recreativas, lo cual permitió realizar la investigación .

## PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

**Tiempo general de duración de los juegos 30 minutos**

**Beneficiarios los Niños/as del Jardín Joaquín Borja Enríquez**

**Tabla N° 4**

HORARIO	ESTRATEGIA	TIPO DE JUEGO	OBJETIVO	RECURSO	RESPONSABLES
Viernes 7/11/2008 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*1</b> Cuales son tus zapatos	Juego Didáctico	Lograr el reconocimiento de Objetivos personales	Espacio físico zapatos	Investiga- doras
Viernes 7/11/2008 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*2</b> Saltando Con mis amigos	Juego Físico corporal	Trabajar las relaciones existentes entre el cuerpo y los objetos con el espacio	Sacos grandes de tela Espacio físico	Investiga- doras
Viernes 14/11/2008 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*3</b> Doblado y estirado	Juego Físico corporal	Ayudar a la Relajación corporal, mediante el ejercicio, y a la vez sus estados de ánimo.	Espacio Físico	Investiga- doras
Viernes 14/11/2008 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*4</b> Remando con mis Amigos	Juego Motor	Lograr que los infantes coordinen sus movimientos de adelante hacia atrás	Espacio Físico	Investiga- doras

<p><b>Viernes</b> 21/11/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*5</b> El gusanito</p>	<p>Juego Físico corporal</p>	<p>Trabajar el desplazamiento en el espacio moviéndose en todas direcciones</p>	<p>Espacio físico.</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 21/11/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*6</b> Aire, mar y tierra</p>	<p>Juego Libre</p>	<p>Lograr que el niño/a desarrolle la percepción auditiva a partir de la organización espacial.</p>	<p>Grabadora y un C D Espacio físico.</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viersen</b> 28/11/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*7</b> Imítame Si puedes.</p>	<p>Juego Motor</p>	<p>Conseguir que el niño/a desarrolle la observación e imite movimientos a través de su cuerpo</p>	<p>Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viersen</b> 28/11/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*8</b> Creando sonidos onómato péyicos</p>	<p>Juego Musical</p>	<p>Lograr que los pequeños/as reconozcan e imiten sonidos de animales.</p>	<p>Fotos de animales CD musical. Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>

<p><b>Viernes</b> 5/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*9</b> Nadando en mi piscina imaginaria</p>	<p>Juego Motor</p>	<p>Realizar movimientos amplios con miembros del cuerpo que requieren dirección segmentaría. brazos, piernas, manos, pies.</p>	<p>Tiza Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 5/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*10</b> Bailando Con el ula ula.</p>	<p>Juego Físico corporal</p>	<p>Explorar el desplazamiento, integrando el conocimiento motor del cuerpo</p>	<p>Cuatro aros música Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 12/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*11</b> Día o Noche.</p>	<p>Juego de construcción</p>	<p>Vivir sensaciones espaciales, como claridad y oscuridad</p>	<p>Telas , papel y linternas</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 12/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*12</b> La Receta</p>	<p>Juego de construcción</p>	<p>Realizar en un orden lógico los pasos para preparar la receta.</p>	<p>Ingredientes de la receta Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>

<p><b>Viernes</b> 19/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*13</b> ¿Qué Será?</p>	<p>Juego de construcción</p>	<p>Desarrollar la habilidad para construir las representaciones mentales a través de los sentidos.</p>	<p>pañuelo Una caja diversos objetos  Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 19/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*14</b> ¿Dónde Vivimos?</p>	<p>Juego Didáctico</p>	<p>Adquirir conocimiento físico de los objetos, eventos y personas.</p>	<p>Fotos Laminas</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 26/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*15</b> La Excursión</p>	<p>Juego de construcción</p>	<p>Reconocer y diferenciar objetos utilizando las nociones de cantidad.</p>	<p>Hojas de árboles, palitos, piedras, témpera y láminas de papel boond</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 26/12/2008 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*16</b> Bailando</p>	<p>Juego Motor</p>	<p>Diferenciar espacios y trabajar la actividad mediante el movimiento corporal</p>	<p>Tiza y Música Espacio físico</p>	<p>Investiga- doras</p>

Viernes 09/01/2009 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*17</b> Los Músicos famosos	Juego Musical	Asimilar el ritmo trabajando la concordancia y realzando movimientos de acción acorde al mismo.	Un Pito, tres ollas, tres latas y seis cucharas.	Investiga- doras
Viernes 09/01/2009 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*18</b> Las estaciones	Juego Libre	Desarrollar la observación, la atención y la imaginación.	Fotografías de las diferentes estaciones del año.	Investiga- doras
Viernes 16/01/2009 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*19</b> Lavandería divertida	Juego Simbólico	Demostrar cariño y respeto a sus compañeras en los diferentes eventos.	Espacio físico	Investiga- doras
Viernes 16/01/2009 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*20</b> Jugando al escultor	Juego Físico corporal	Desarrollar la noción de esquema corporal, y el equilibrio.	Espacio físico	Investiga- doras
Viernes 23/01/2009 10H30a.m 11H30a.m	<b>Juego N*21</b> Conducien- do mi automóvil	Juego Motor	Desarrollar equilibrio postural y coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes	Aula Grabadora, CD.	Investiga- doras

<p><b>Viernes</b> 23/01/2009 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*22</b> Jugando a ser artista</p>	<p>Juego Grafo plástico</p>	<p>Lograr que los pequeños/as desarrollen la motricidad fina mediante la expresión artística de una forma divertida.</p>	<p>Papel cinta de embalaje Crayones Temperas Pinceles Marcado- res ,mandiles</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 30/01/2009 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*23</b> Mi cielo</p>	<p>Juego Musical</p>	<p>Ayudar a los niños/as a relajarse, calmarse, a través de la música y su imaginación.</p>	<p>Grabadora, CD, espacio físico, hojas de papel boom, crayones.</p>	<p>Investiga- doras</p>
<p><b>Viernes</b> 30/01/2009 10H30a.m 11H30a.m</p>	<p><b>Juego N*24</b> Buscando al bailarín</p>	<p>Juego Musical</p>	<p>Fomentar en los alumnos/as el gusto por el baile y a la vez desarrollar la discriminación auditiva.</p>	<p>Grabadora, CD, Espacio físico Sillas,</p>	<p>Investiga- doras</p>

<b>Viernes</b> <b>30/01/2009</b> <b>10H30a.m</b> <b>12H00a.m</b>	<b>Juego N*25</b> Adivinando emociones	Juego Libre	Desarrollar la percepción e imaginación mientras interpreta sentimientos e interacciones humanas mediante fotografías y dibujos.	Cinta de embalaje pizarra Cartulina Goma, Fotografía Recortes de revistas	Investiga- doras
---	--	----------------	--	---	---------------------

**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

# GUÍA DE JUEGOS DIRIGIDOS



PARA NIÑOS/AS  
DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

## PRESENTACIÓN

Apenas ve la luz primera, el niño/a por sí solo, inicia su aprendizaje.

Aprende a través de sensaciones, cuando tiene hambre y cuando algo le incomoda, cultiva la ternura de una caricia o lo tranquilizante que puede ser una voz amorosa. Sin embargo llega el momento en que ese aprendizaje tiene que ser reforzado y desarrollado mediante una enseñanza que se adapte a su edad.

Esta enseñanza se realiza a través del juego, en primer lugar desde el hogar y después de parte la maestra educadora, desarrollando destrezas y habilidades tanto cualitativas como cuantitativas.

El juego permite al niño/a despertar su ingenio y su sentido de la lógica, ayudando a la atención, concentración, desarrollando su imaginación.

Es mediante lo que nosotros llamamos corrientemente juego, como la niña llega a conocerse a sí mismo, a las personas que lo rodean, las relaciones que existen entre ellas y los papeles que asumen en la sociedad.

El pequeño/a aprende mediante el juego la naturaleza, los acontecimientos sociales, también explora las características de los objetos físicos que le rodea y llega a comprender su funcionamiento, los juegos a demás se configuran en las múltiples maneras de jugar que constituyen la vida infantil en las distintas culturas, los niños/as son el presente y el futuro de nuestra sociedad, siendo los seres más inocentes, frágiles, e inteligentes, capaces de comprender el mundo, desde un punto de vista mágico a través de la herramienta fundamental y natural que para ellos es el juego.

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los niños/as sigue un orden altamente predecible desde el nacimiento el cual se observa en determinados niveles de maduración, neurológica, psicomotriz, psicológica y de lenguaje.

Al jugar los infantes expresan su creatividad, y desarrollan su imaginación, sus fuerzas físicas, y sus habilidades para resolver problemas. Cuando los niños/as juegan con sus amistades, aprenden y practican el manejo de emociones y las destrezas sociales.

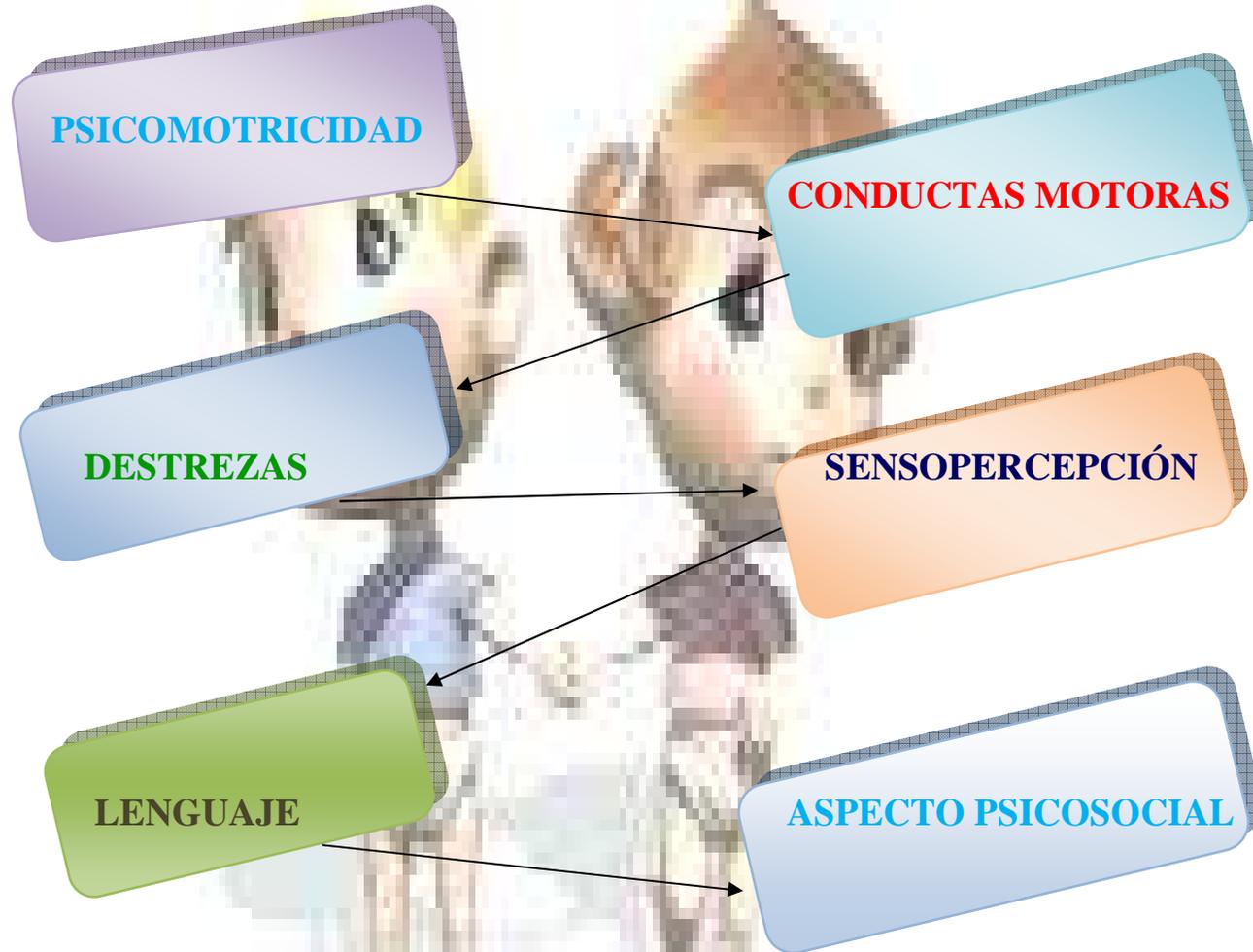
El juego también ofrece la oportunidad de que los padres y los hijos compartan y disfruten juntos.

Es un ingrediente importante para la disciplina positiva. Si usted dedica tiempo a sus niños/as, ellos no se comportarán de mala manera en busca de su atención. Desafortunadamente, en el mundo apresurado en el que vivimos hay menos tiempo para jugar en el congestionado itinerario familiar.

Los niños/as necesitan tiempo desocupado. Si bien las actividades dirigidas pueden ser divertidas y educativas, los pequeños/as florecen cuando tienen tiempo para descubrir lo que desean hacer, y tiempo para jugar.

El juego ayuda a los niños/as a desarrollar cuerpos saludables, y es importante para el desarrollo sano de su cerebro siendo una manera divertida de relacionarse con otros, el trabajo principal de los infantes es a aprender mientras juegan además enseña a esperar turnos y a jugar con compañerismo y puede aumentar la cooperación, la empatía y el control de los impulsos.

## EVOLUCIÓN DE LAS HABILIDADES DEL NIÑO



## JUEGO DIRIGIDO N\*1

**TITULO:** Cuales son tus Zapatos

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Didáctico

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Lograr el reconocimiento de objetos personales	Diferenciar objetos  Y Describir sus características	Relaciones lógico matemático	Conocimiento del Entorno Inmediato	Identificando objetos por su forma y color	Espacio físico  Zapatos

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Agrupar a los niños/as en el patio y formar un círculo dando vueltas al ritmo de una canción de preferencia de los pequeños/as, pedirles que se sienten, y solicitarles que se quiten los zapatos.

La maestra recoge los zapatos de los niños/as y los ubica en el centro del patio, mezclándolos y Al pedido de 1, 2,3 los niños/as se levantan y coger sus respectivos zapatos.

El primero que logre ponerse los zapatos correctamente es el ganador.

**EVALUACIÓN:** La estimulación de niños/as en las diferentes funciones mentales a través del juego dan resultado?

**OBSERVACIÓN:** Los niños/as obtienen confianza y seguridad al identificar sus zapatos.

## JUEGO DIRIGIDO N\*2

**TITULO:** Saltando con mis amigos

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Físico Corporal

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIAS	RECURSO
Trabajar la coordinación de movimientos y el equilibrio.	Participar con seguridad y alegría en los juegos.	Expresión Lúdica	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Realizando diferentes desplazamientos: saltando.	Sacos grandes de tela.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Los niños/as se meten dentro del saco hasta la altura de las axilas sujetándolo con las dos manos, y comienzan a saltar por el espacio de juego, cuando la maestra lo indique a una nueva orden se paran y se esconden dentro del saco, y el niño/a que no se ha escondido salta entre los sacos intentando pasar por el lado de todos los demás y así sucesivamente van realizando la misma acción todos y cada uno de los integrantes del grupo.

**EVALUACIÓN:** Realizan correctamente el juego?

**OBSERVACIÓN:** Quien sigue las instrucciones del juego correctamente.

### JUEGO DIRIGIDO N\*3

**TITULO:** Doblado y Estirado

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos.

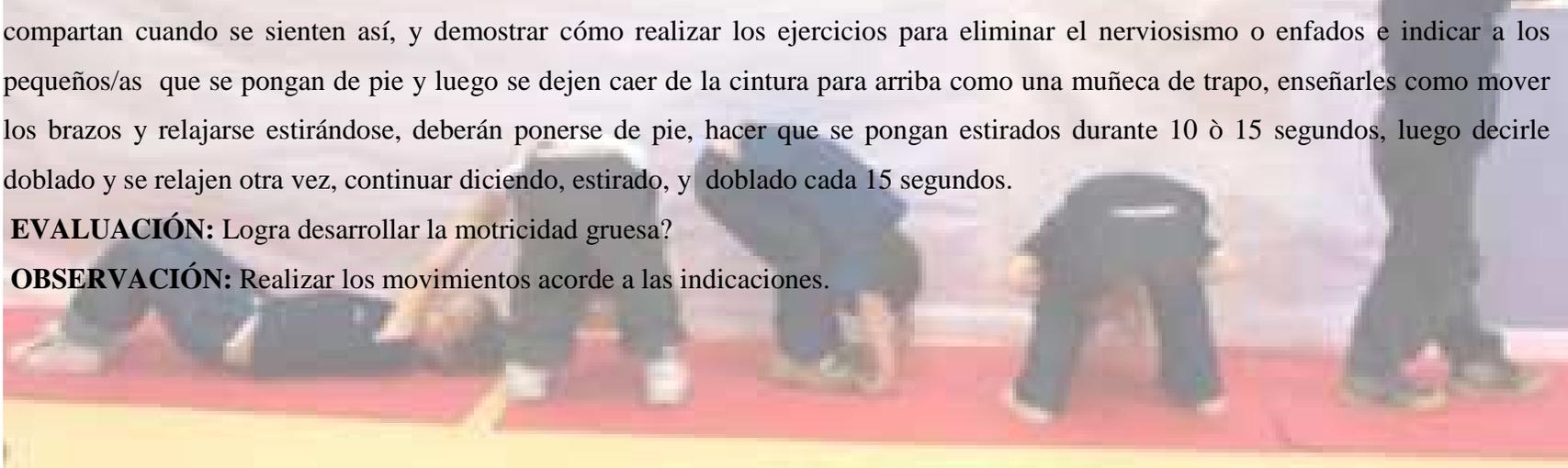
**TIPO:** Juego Físico Corporal

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Ayudar a la relajación corporal, mediante el ejercicio y a la vez de sus estados de ánimo	Interpretar el Lenguaje Corporal con Facilidad	Expresión Corporal	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Indicar como mover lentamente y rápidamente todas las partes del cuerpo con cuidado para relajar los músculos y descartar algún calambre u otra afección.	Espacio Físico.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Preguntar a los niños/as si alguna vez se han sentido nerviosos o enfadados, dejar que compartan cuando se sienten así, y demostrar cómo realizar los ejercicios para eliminar el nerviosismo o enfados e indicar a los pequeños/as que se pongan de pie y luego se dejen caer de la cintura para arriba como una muñeca de trapo, enseñarles como mover los brazos y relajarse estirándose, deberán ponerse de pie, hacer que se pongan estirados durante 10 ò 15 segundos, luego decirle doblado y se relajen otra vez, continuar diciendo, estirado, y doblado cada 15 segundos.

**EVALUACIÓN:** Logra desarrollar la motricidad gruesa?

**OBSERVACIÓN:** Realizar los movimientos acorde a las indicaciones.



## JUEGO DIRIGIDO N\*4

**TITULO:** Remando con mis Amigos.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Motor

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIAS	RECURSO
Lograr que los infantes flexionen el tronco y los brazos de a delante hacia atrás y coordinen sus movimientos en forma divertida.	Ubicar su cuerpo en el espacio total y parcial.	Expresión Corporal	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Ejercitar el cuerpo y la coordinación de movimientos (lento/rápido).	Espacio Físico (aula, patio)

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Dividir los niños/as en parejas y pedirles que se sienten en el piso con las piernas extendidas para que sus pies lo estén tocando y mostrar como agarrarse de las manos y como inclinarse de un lado a otro, como si estuvieran remando.

**EVALUACIÓN:** Se ha logrado estimular el desarrollo de las diferentes funciones mentales a través de la actividad del juego?

**OBSERVACIÓN:** Explorar el sentido de imaginación y coordinando sus movimientos y disfrutando del juego.

## JUEGO DIRIGIDO N\*5

**TITULO:** El gusanito

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Físico Corporal

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Trabajar el desplazamiento en el espacio moviéndose en todas direcciones	Participa en juegos con alegría	Expresión lúdica.	Desarrollo de expresión y comunicación creativa.	Siguiendo y creando patrones auditivos sencillos.	Espacio físico.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Todos los niños/as se acuestan boca abajo por todo el espacio de juego, uno de ellos será la cabeza del gusano, se levanta y se coloca las manos en la cabeza, y así se pasea por todo el lugar, esquivando a los que se encuentran acostados en el suelo, cuando la cabeza del gusano se para al lado de otro niño/a, este se levanta y se sitúa detrás de él con las manos en la cabeza, y siguen caminando y recorriendo todos los rincones y esquinas. El grupo continúa con el mismo recorrido y procedimiento hasta que queda sólo un participante tumbado en el suelo y este será la cola, se levanta y sigue a los demás.

**EVALUACIÓN:** Lograron la coordinación y precisión de los movimientos?

**OBSERVACIÓN:** Observar a los niños/as mientras realizan el juego para evitar accidentes.

## JUEGO DIRIGIDO N\*6

**TITULO:** Aire, mar y tierra

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos.

**TIPO:** Juego Libre

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Lograr que el niño/a Desarrolle la percepción auditiva a partir de la organización espacial.	Discriminación perceptiva auditiva	relaciones lógico matemático	Conocimiento del entorno inmediato.	Experimentando sensaciones e impresiones auditivas	Grabadora y un DC con tres tipos de sonidos grabados: viento fuerte, olas del mar y el galope de animales.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** El maestro/a divide el espacio de juego en tres partes un extremo corresponderá al aire, el centro al mar y el otro extremo a la tierra, los pequeños/as sentados en el suelo escuchan las tres grabaciones cada una de las cuales corresponde a una de las tres divisiones: aire, mar y tierra y cuando el maestro/a lo indique, los participantes se colocan en la parte central, que corresponde al mar; entonces suenan las olas del mar y suena la música y luego si suena el galope de animales rápidamente pasan al espacio de la tierra e inician una carrera simulando que son animales y cuando escuchan el sonido del viento, pasan al otro espacio y simulan que vuelan y el juego culmina cuando el maestro/a ha realizado un buen número de cambios de sonidos.

**EVALUACIÓN:** Los niños/as participan con alegría la imitación de los sonidos?

**OBSERVACIÓN:** Tomar en cuenta que los niños expresan sentimientos e impresiones de los sonidos.

## JUEGO DIRIGIDO N\*7

**TITULO:** Imítame si puedes.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Motor

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIAS	RECURSO
Conseguir que el niño/a desarrolle la observación e imite movimientos a través de su cuerpo.	Vivenciar, interiorizar el cuerpo y sus partes manejando su lateralidad correctamente	Expresión Corporal.	Desarrollo de la Expresión y Comunicación Creativa	Ejercitando su lateralidad.	Espacio físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Los niños/as se colocan en semicírculo delante del maestro/a, y los invita a que repitan sus movimientos, el maestro/a lentamente, sube los brazos y después los baja. Seguidamente, se sienta en el suelo y poco a poco se levanta y a continuación da media vuelta, se para y continua hasta completar la vuelta y para finalizar uno de los niños/as participantes ocupa el lugar del docente inventa nuevos movimientos, que sus compañeros/as deben imitar.

**EVALUACIÓN:** Disfrutan del trabajo con diferentes movimientos de su cuerpo?

**OBSERVACIÓN:** Verificar quien sigue las instrucciones del juego correctamente.

## JUEGO DIRIGIDO N\*8

**TITULO:** Creando sonidos onomatopéyicos

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Musical

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Lograr que los pequeños/as reconozcan e imiten sonidos de animales	relaciones Lógico Matemático	Relaciones lógico matemático	Conocimiento del entorno inmediato	Expresa amor y respeto a los animales.	Fotos de animales

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Pedirles a los niños/as que describan a un animal o lo identifiquen y solicitarle que imiten los sonidos que hacen los animales silvestres y domésticos, además solicitarle los pequeños que identifiquen los sonidos onomatopéyicos de alguna canción

**EVALUACIÓN:** Logran los pequeños/as imitar sonidos y respetar a los animales?

**OBSERVACIÓN:** Verificar que los niños/as conozcan e identifiquen los animales.

## JUEGO DIRIGIDO N\*9

**TITULO:** Nadando en mi piscina imaginaria

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos.

**TIPO:** Juego Motor

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Realizar movimientos amplios con miembros del cuerpo que requieren, independencia segmentaria: brazos, piernas, manos y pies	Coordinación de movimientos con el cuerpo y cada una de sus partes	Expresión corporal.	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	.Trabajar la coordinación de diferentes movimientos	Tiza Espacio físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** El maestro/a traza con tiza un cuadrado en el área de juego, que será la piscina, y después lo divide en seis partes, que serán los carriles y los participantes se sientan en semicírculo, en un extremo del espacio para atender a las explicaciones del maestro/a, la misma explica verbalmente los distintos estilos de natación y hace una pequeña demostración con movimientos de brazos y piernas. Los niños/as se reparten en grupos de seis y un equipo se levanta y finge que se lanza a la piscina, saltando con los dos pies juntos y los brazos alzados y se quedan después tumbados en el suelo se desplazan por el suelo moviendo los brazos y las piernas de forma coordinada, según el estilo de natación señalado. ¡Braza! ¡Espalda! ¡Mariposa!.

**EVALUACIÓN:** Realizan movimientos coordinando el cuerpo y sus partes?

**OBSERVACIÓN:** Seguir las instrucciones del juego correctamente y postura adecuada los participantes.

## JUEGO DIRIGIDO N\*10

**TITULO:** Bailando con el ula ula.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Físico Corporal

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Explorar el desplazamiento, integrando el conocimiento motor del cuerpo.	Coordinación psicomotora y representación, ubicando su cuerpo en el espacio total.	Expresión Corporal	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Sintiendo y expresando el ritmo y siguiendo instrucciones para el movimiento.	Cuatro aros y música divertida.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** El maestro/a coloca los cuatro aros repartidos por el área del juego y se forman los grupos de cuatro, se sientan en el suelo un equipo se levanta y cada niño/a se sitúa delante de un aro, el docente va dando una serie de órdenes en voz alta, y el grupo que está jugando debe obedecerlas, ¡A saltar dentro del aro!, ¡A saltar fuera del aro!, ¡A sentarse dentro del aro!, ¡A sentarse fuera del aro!. Y para finalizar el maestro/a pone música y los niños/as bailan dentro del aro hasta que termine la música.

**EVALUACIÓN:** Coordina y explora desarrollando todo su cuerpo?

**OBSERVACIÓN:** Seguir las instrucciones del juego correctamente y postura adecuada de los participantes.

## JUEGO DIRIGIDO N\*11

**TITULO:** Día o noche.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego de Construcción

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Vivir sensaciones espaciales, como claridad y oscuridad	Identificar el día de la noche mediante la aplicación de las nociones de tiempo.	Relaciones lógico matemático	Conocimiento del entorno inmediato.	Experimentando sensaciones e impresiones visuales	Telas o papel y linternas

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** El maestro/a entrega las linternas a los niños/as, y después de apagar la luz les pide que las enciendan y se levantan del suelo, y cuando la maestra indique comienzan a caminar por el área de juego abriéndose paso con la luz de la linterna sin chocar con los otros pequeños/as y cuando el maestro/a lo indique se sientan de nuevo en el suelo apagan las linternas y observan en silencio la oscuridad, El juego finaliza cuando la docente enciende la luz y todos los pequeños/as se encuentran sentadas en el espacio donde comenzó la actividad.

**EVALUACIÓN:** Identifican las nociones espaciales?

**OBSERVACIÓN:** Seguir las instrucciones del juego correctamente.

## JUEGO DIRIGIDO N\*12

**TITULO:** La Receta

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego de Construcción

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Realizar en un orden lógico los pasos para preparar la receta	Mediante preguntas identifica y ordena, una receta teniendo en cuenta las nociones de tiempo (antes, después),	Relaciones Lógico Matemático	Conocimiento del Entorno Inmediato.	Describiendo y ordenando un conjunto e eventos en forma sucesiva con una secuencia lógica.	Ingredientes de la receta Espacio físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Invitar a los niños/as a realizar una receta de cocina y a medida que la estén haciendo conversa con ellas sobre los diferentes pasos que tiene que seguir para realizarla. Coméntales sobre los pasos que debemos seguir para hacer esta receta y Pregúntales: ¿Qué debemos hacer primero?, ¿te parece que este ingrediente viene antes que este otro?, ¿Cuál de estos ingredientes viene después de este? Una vez preparada la receta de cocina, preséntales las tarjetas de una manera desordenada e invítalos a ordenar la secuencia de la preparación desde el comienzo hasta el final y Mientras lo hacen recuérdales la secuencia: ¿Qué hicimos primero?, ¿Qué viene ahora?, ¿Qué se hizo después?, y para finalizar conversa con los chiquillos sobre los ingredientes que utilizaron y la secuencia.

**EVALUACIÓN:** Identifican y ordenan una receta tomando en cuenta el tiempo?

**OBSERVACIÓN:** Utilizar los términos antes, después, último en la receta.

### JUEGO DIRIGIDO N\*13

**TITULO:** ¿Qué será?

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego de Construcción

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Desarrollar la habilidad para construir las representaciones mentales a través de los sentidos.	Habilidad Mental	Relaciones Lógico Matemática	Conocimiento del Entorno Inmediato	Reconociendo objetos mediante el oído, el tacto, el gusto y el olfato.	Venda o pañuelo para taparse los ojos Una caja con diversos objetos Espacio físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Invitar a los niños/as a sentarse en círculo y decirles vamos a jugar a adivinar que hay dentro de la caja los chiquillos/as pasarán por turnos con los ojos vendados y meterán la mano en la caja sacarán y tratarán de descubrir que tienen en sus manos; tocándolo, oliéndolo, probándolo o escuchándolo, es decir, usando los sentidos y una vez que el niño/a identifique el objeto, invita a otro compañera a realizar el juego y para finalizar que recuerden niñas y en qué momento han usado sus sentidos y para qué les han servido.

**EVALUACIÓN:** Identifican los objetos mediante los sentidos?

**OBSERVACIÓN:** Observar si el niño/a respeta su turno.

## JUEGO DIRIGIDO N\*14

**TITULO:** ¿Donde Vivimos?

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Didáctico

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Adquirir conocimiento físico de los objetos, eventos y personas.	Identificar los seres de la naturaleza, clasificación de plantas, y personas.	Mundo social cultural y natural.	Conocimiento del entorno inmediato.	Distinguiendo entre “algunos” y “todos”	Fotos de personas, animales, u objetos. Laminas con un dibujo de paisajes que represente el cielo o paisaje.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Invitar a los infantes a que identifiquen a los personajes, animales y cosas que están representadas en las fotos, pregúntales: ¿Cómo se llama este animal?, ¿Cómo es?, ¿Dónde vive?, una vez que han conversado sobre el tema, colocar la lámina que representa el paisaje y a identificar cada uno de los ambientes proponerle a los pequeños/as que coloquen las personas, objetos y animales en el lugar correspondiente, ya sea en el agua, la tierra, los árboles y Una vez que los niños/as han colocado los objetos, animales y personas, conversar con ellos para saber cómo los ubicaron y pregúntales: ¿Todos los pájaros están volando por el cielo o hay alguno que esté en las rocas?, ¿Todos los que colocaste en el agua son peces o algunos son objetos o personas?, ¿Todos los animales están?.

**EVALUACIÓN:** Identifican semejanzas y diferencias entre los objetos?

**OBSERVACIÓN:** Distinguir y explicar el por qué de sus agrupaciones.

## JUEGO DIRIGIDO N\*15

**TITULO:** La Excursión

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego de Construcción

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Reconocer y diferenciar objetos utilizando las nociones de cantidad.	Emplear las nociones de cantidad y agrupar por medio de cualidad de objeto.	Relaciones lógico matemático	Conocimiento del entorno inmediato	Elaborando gráficos reales	Hojas de árboles, palitos, piedras, témpera y láminas de papel boond.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Una vez que han llegado de la excursión incitar a los niños/as a sentarse en círculos para agrupar las hojas, palitos y piedras que han recolectado y Invitar a los infantes a realizar una fila con los palitos que recolectaron, luego que coloquen al lado de cada palito una piedra formando una fila por último, pedirles que coloquen una hoja al lado de cada piedra formando una fila y preguntar a los pequeñas: ¿Qué hay más?, ¿Qué recolectamos menos?, ¿hay más palitos u hojas?, ¿Cuáles filas tiene la misma cantidad?, ¿hay igual cantidad de piedras y hojas?, Incitar a los chiquillas a cerrar los ojos y seleccionar la fila que tenga menos objetos y distanciarlos para que ocupen mayor cantidad de espacio y para finalizar, debemos pedir a los chicas que hagan tres filas con la misma cantidad de elementos

**EVALUACIÓN:** Reconocen los diferentes objetos?

**OBSERVACIÓN:** Comparar las colecciones de uno a uno para saber cuál tiene más, menos o igual.

## JUEGO DIRIGIDO N\*16

**TITULO:** Bailando.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Motor

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Diferenciar espacios y trabajar la actividad mediante el movimiento corporal	Ubicar su cuerpo en el espacio total y parcial.	Expresión Corporal.	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Diferenciando Espacios	Tiza y Música

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** El maestro/a traza con una tiza un círculo de tamaño mediano en el centro del lugar de juego, y enciende la música y los niños/as se mueven repartidos por el espacio, respetando el círculo central y cuando la música se detenga los infantes se quedan quietos donde están y cuando suena otra vez la música, vuelven a bailar, pero ahora todos dentro del círculo y el último que entra queda eliminado.

**EVALUACIÓN:** Dominan su cuerpo en el espacio?

**OBSERVACIÓN:** Quien presta atención durante el juego y respeta las reglas del juego.

## JUEGO DIRIGIDO N\*17

**TITULO:** Los músicos famosos

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Musical

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Asimilar el ritmo trabajando la concordancia y realizando movimientos de acción acordes al mismo.	Coordinación psicomotora y representación	Expresión musical	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa.	Controlando su propio cuerpo a través de la realización de movimiento de acción, inhibición: correr y detenerse, moverse y paralizarse.	Un Pito, tres ollas, tres latas y seis cucharas de madera.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Se forman dos grupos de tres niños/as uno de los grupos se coloca en un extremo del espacio de juego y el otro en el extremo contrario y cada grupo formara una hilera un niño/a al lado del otro y el maestro/a reparte tres latas con tres cucharas a un grupo, y las tres ollas con las tres cucharas al otro grupo. Al toque del pito del maestro/a los niños/as de los dos grupos dan un golpe a su instrumento a la vez que avanzan un paso y cuando los dos grupos se encuentran en el centro del espacio de juego, intercambian los instrumentos y siguiendo su propio ritmo vuelven al punto de partida.

**EVALUACIÓN:** Trabajan siguiendo el ritmo de la música?

**OBSERVACIÓN:** Prestar atención durante el juego.

## JUEGO DIRIGIDO N\*18

**TITULO:** Las Estaciones

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Libre

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Desarrollar la observación, la atención y la imaginación	Percepción, discriminación, memoria visual, memoria auditiva, concentración,	Expresión Oral y Escrita	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Relacionando dibujos, fotografías y modelos con lugares y cosas reales.	Fotografías de las diferentes estaciones del año Espacio Físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Se sientan todos los pequeños/as en el suelo y el maestro/a les enseña una fotografía de una estación del año al ver la foto del verano, los niños/as sentados en el suelo, simulan que tienen mucho calor y cuando ven la imagen del otoño, todos los niños/as se levantan lentamente y caminan por el espacio, imaginando que está lleno de hojas de los árboles y el maestro/a muestra otra foto del invierno y los infantes continúan caminando pero con cuidado porque el suelo esta helado. Solo falta la primavera, y los niños/as se vuelven a sentar e imaginan que están en un prado verde lleno de flores, y el docente invita a los pequeños/as a recoger las flores y finalmente la maestra habla con los niños/as del tema y les explica sobre el tema.

**EVALUACIÓN:** Desarrollan la imaginación los niños/as?

**OBSERVACIÓN:** Como es la relación entre los participantes del juego.

### JUEGO DIRIGIDO N\*19

**TITULO:** Lavandería divertida

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Simbólico

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Demostrar cariño y respeto a sus compañeros/as en los diferentes eventos.	Expresión y Comunicación de emociones, sentimientos y necesidades con respeto a los otros.	Identidad y Autonomía Personal	Desarrollo Personal	Esta actividad les ayudara a fijarse en las cualidades de sus compañeras.	Espacio Físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Dividir a los niños/as en dos grupos y hacer que cada grupo se ponga de pie, en fila mirándose unos a otros por lo menos separados medio metro y decir a los pequeños/as que actúen como si fueran lavadores de autos (hacer una demostración de cómo mover las manos en forma circular como los cepillos) y escoger un niño/a para que sea el auto que pasa por el lavador de autos, pedir los demás que suavemente toquen a esa persona y digan algo que les gusta de ella, mientras se mueve lentamente entre las dos filas los infantes pasan por turno por él lava autos.

**EVALUACIÓN:** Respeta a sus compañeros/as?

**OBSERVACIÓN:** Verificar que todos actúen en el juego y que nadie se quede quieto.

## JUEGO DIRIGIDO N\*20

**TITULO:** Jugando al escultor

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Físico Corporal

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Desarrollar la noción de esquema corporal, y el equilibrio.	Manejar su lateralidad correctamente, utilizando el cuerpo ayudando a conocer las funciones del mismo.	Expresión corporal	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Desarrollar su imaginación mediante el cuerpo.	Espacio Físico Cuerpo

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Dividir a los niños/as en pareja, un pequeño es la arcilla y otro el escultor el escultor mueve las manos, piernas, cabeza, y otras partes del cuerpo del chiquilla que hace el papel de arcilla, creando así una nueva escultura con cada movimiento. Cambiar de lugar a los niños/as, para que el juego sea más divertido.

**EVALUACIÓN:** Manejan correctamente su cuerpo en las funciones del mismo?

**OBSERVACIÓN:** Disfruta el juego e intercambia de lugar con su compañera cuando le toca el turno.

## JUEGO DIRIGIDO N\*21

**TITULO:** Conduciendo mi Automóvil.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Motor

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Desarrollar el equilibrio postural y coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes.	Coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes	Expresión Corporal	Desarrollo de Expresión Creativa	Distinguiendo entre el sonido musical y el silencio. Además coordinando los movimientos al ritmo de la música.	Aula Grabadora, CD Guitarra Espacio Físico

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Colocar a los niños/as por parejas y poner a un niño/a de pie y doblar sus rodillas.

El otro niño/a se sitúa detrás y pone sus manos en los codos del primer pequeño/a, el primer niño/a es el auto y el segundo el chofer, que conducirá el auto por el aula cuando empiece la música y cambian de lugar cuando la música pare.

**EVALUACIÓN:** Coordina sus movimientos correctamente?

**OBSERVACIÓN:** Observar si los pequeños/as actúan en el momento que la música está sonando.

## JUEGO DIRIGIDO N\*22

**TITULO:** Jugando a ser Artista.

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Grafo Plástico

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	EXPERIENCIA	RECURSO
Lograr que los pequeños/as desarrollen la motricidad fina a través de la expresión artística de una forma divertida.	Expresar y representar el mundo personal y del entorno mediante la combinación de técnicas grafo plásticas, materiales y su aplicación.	Expresión Plástica.	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa.	Interpretación del mensaje implícito en elementos plásticos	Un trozo de papel. Cinta de embalaje. Crayones. Temperas. Pinceles. Marcadores. Mandiles.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Cuando los niños/as están enfadados o enojados, darles una hoja de papel grande y una crayón y decirles que garabateen en el papel también se puede pedir que dibujen lo que les está disgustando y sugerir que si todavía están disgustados den la vuelta al papel y garabatee y cuando terminen preguntarles si les gustaría decir lo que significa el dibujo que han realizado, pueden arrugarlo y botarlo a la basura o conservarlo si es un dibujo que exprese sentimientos buenos o acciones buenas.

**EVALUACIÓN:** Logran los niños/as disfrutar y se divierten al dibujar?

**OBSERVACIÓN:** Comparte el espacio para dibujar con sus compañeros/as.

## JUEGO DIRIGIDO N\*23

**TITULO:** Mi Cielo

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Musical

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Ayudar a los niños/as a relajarse, calmarse, a través de la música y su imaginación.	Vivenciar, Interiorizar el cuerpo y sus partes, a través de la mente y sentidos.	Expresión Corporal	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Técnicas de relajación, mediante la actividad corporal.	Grabadora. CD. Espacio físico. Aula. Hojas de papel boom. Crayones.

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Apagar la luz y pedir a los niños/as que encuentren un lugar cómodo para que se acuesten, o se sienten y pedirles que cierren los ojos mientras empieza a sonar la música y decirles que van a dar un paseo por el cielo, que piensen que se están trepando en una nube, ver el cielo azul y hermoso sienten la brisa fresca en su rostro, vuela en tu nube a un lugar que puedas jugar y ser feliz y después de transcurrido 10 o 5 minutos explicarles que ya es tiempo de dejar la nube y regresar a la clase, apagar la música y pedir los pequeños/as que se despierten, suavemente mientras estiran sus brazos y piernas y pedir que describan a donde fueron en su nube y como se sintieron.

**EVALUACIÓN:** Los niños/as logran relajarse a través de la música?

**OBSERVACIÓN:** Observar si cierra los ojos, y si se sentaron o se acostaron.

## JUEGO DIRIGIDO N\*24

**TITULO:** Buscando al Bailarín

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Musical

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Fomentar en los alumnos/as el gusto por el baile y a la vez desarrollar la discriminación auditiva.	Ejecución de danzas, rondas y bailes	Expresión Musical.	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Discriminación de ritmo, contraste, y baile	Grabadora, CD. Espacio físico. Sillas, (una menos que el número de participantes).

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Los participantes bailan alrededor de sus sillas al compás de una canción y mientras el que no tiene silla baila en el centro y de improviso da unas palmadas anunciando alguna posición que los demás y deberán realizar de inmediato y el que se confunda cambiara de lugar con el del centro y los cambios deben ser muy rápidos.

**EVALUACIÓN:** Coordinan los movimientos al ritmo de la música?

**OBSERVACIÓN:** Tomar en cuenta si cumplen las reglas del juego.

## JUEGO DIRIGIDO N\*25

**TITULO:** Adivinando Emociones

**EDAD:** Niños/as de 5 a 6 años

**TIEMPO:** 30 minutos

**TIPO:** Juego Libre

OBJETIVO	DESTREZA	BLOQUE	EJE	ESTRATEGIA	RECURSO
Desarrollar la percepción e imaginación interpretando sentimientos e interacciones humanas mediante fotografías.	Interpretar Imágenes, Emociones escondidas en ellas.	Expresión Oral y Escrita	Desarrollo de Expresión y Comunicación Creativa	Interpretación de imágenes.	Cinta de embalaje. Pizarra. Cartulina. Goma. Fotografía. Recortes de revistas o periódicos diferentes emociones

**ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA:** Conseguir fotografías que representen diferentes sentimientos y pegarlas a la cartulina para después colocarla en la pared o pizarra y mostrar una lentamente y preguntarles ¿cómo les parece las personas que ven aquí?, ¿Qué parece que sienten?, preguntar que piensan que paso antes de tomar la fotografía.

**EVALUACIÓN:** Interpretan sentimientos mediante fotografías?

**OBSERVACIÓN:** Distinguen emociones unas de otras.

### **3.4 RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

De la realización del presente trabajo se obtuvo los siguientes resultados.

- Se logró dominar los principios teóricos del juego dirigido los mismos que intervienen en la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se evaluó directamente el grado de participación activa de los párvulos/as, para poder aplicar la metodología y las actividades con las técnicas apropiadas.
- Los pequeños/as desarrollaron las destrezas acorde a las actividades del juego para que la niña pueda actuar de forma libre y espontánea.
- Los niños/as mejoraron su aprendizaje por medio de juegos motores, reforzando sus movimientos finos y gruesos.
- Se evaluó por medio de una ficha de observación para conocer los resultados de participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza aprendizaje que permitieron avanzar sobre el tema tratado.
- Se impartió conocimientos con alternativas pedagógicas, mediante una metodología directa para introducir el aprendizaje en beneficios de los niños/as y el maestros/as.
- Los párvulos/as desarrollaron mediante el juego, su creatividad, expresión y sociabilización entre compañeras.
- Se logró que los maestros/as vean la gran importancia que el juego tiene en la educación de los niños/as.
- Se cumplió con la aplicación de la propuesta diseñada en base a las necesidades de los niños/as de la Escuela “García Moreno” del Jardín anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la Parroquia Polaó, la misma que ayudo a mejorar la integración grupal, la participación activa y la sociabilización, para que de esta forma los niños/as puedan desenvolverse en todas las etapas de su vida futura.

### 3.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN

#### CONCLUSIONES:

- La Aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos ayudo a mejorar la participación activa de los niños/as en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo el desarrollo de destrezas, razón por la cual el maestro/a debe tener un amplio conocimiento sobre el tema para ayudar a mejorar la educación del niño/a.
- La motivación mediante el juego es de vital importancia dentro de la educación para que el niño/a realice con gusto las actividades recreativas sin sentir cansancio mental ni físico.
- La realización de actividades con diversos tipos de juegos son necesarias por que desarrollan la creatividad, expresión y sociabilización, de los pequeños/as.
- Los maestros/as parvularios deben seguir una secuencia de actividades ordenada, con el fin de que el niño/a aprenda de lo más fácil a lo más complicado.
- Los maestros parvularios deben considerar que el juego es la base de la enseñanza-aprendizaje para trabajar con los niños/as, lo cual permite obtener los objetivos propuestos.

## **RECOMENDACIONES:**

- Se recomienda al maestro/as dedicar más tiempo y realizar diversas actividades de juego con los niños/as que no se integre normalmente en las actividades de juego.
- Motivar al pequeño/a a jugar en grupo donde participen tanto niños como niñas.
- Seleccionar los juegos tomando en cuenta el eje, bloque, destreza, objetivo, y recursos, para que el maestro/a pueda brindar al niño/a una educación más completa.
- Por medio del juego inculcar a los niños/as la importancia que tienen los valores y como estos les ayudaran en su vida futura.
- Se recomienda el uso de esta guía como una herramienta didáctica para la capacitación de la maestra que le permita adquirir los conocimientos necesarios para educar a los niños/as en forma integral.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### ➤ **BIBLIOGRAFÍA CITADA**

- ABREU, Pablo. (2005). Manual de Animación Turística - La Animación es algo más que... Editado por REGION® Empresa Periodística. Publicado en Semanario REGION®. Del 15 al 21 de abril de 2005 - Año 15 - N° 704 el 15 al 21 de abril de 2005 - Año 15 - N° 704 Una forma sana de bienestar y mejoramiento de la calidad de vida. La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística. (Pág.5 - 7).
- ANTOLIN, Marcela. (2000). Libro, La Estimulación Temprana y el Desarrollo Infantil, todos los derechos reservados, c. by circulo Latino Austral S.A. MMV, Para toda América, c. by CADIEX Internacional S.A, Montevideo – Uruguay. (Pág.140 - 260).
- BÁRBARA, Beatty. (1995). Vengan, convivamos con nuestros pequeños, Federico Froebel y el Movimiento Alemán del jardín de niños. Come, let us live with our children'. Friedrich Froebel and the German kindergarten movement”, en *Preschool Education in America. The Culture of Young Children from the Colonial Era to the Present*, Nueva York, Yale University Press. (Pág. 38 - 43).
- BARRUL, E. GONZALES, P. MARTELES, P. (2000). El afecto es una necesidad primaria del ser humano. (Pág. 4 - 21).
- BRITO, Hermila. (2004). El juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje. Sede Ocotlán. (Pág. 4, 5).
- BRITO, Luis. (2000). El juego como herramienta metodológica de la intervención. (Pág. 3 - 5).

- CORIA, María. (2000). Desarrollo personal, Educación Afectiva y Resiliencia. Programa de capacitación presentado en el Ministerio de Educación San Juan Argentina. (Pág. 1, 2).
- DECROLY, O. MONCHAMP. (2002). El juego Educativo, Ediciones Morata, Madrid España. (Pág. 18 - 27).
- FROEBEL, Friedrich (XIX), Tema III.” Friedrich Froebel y el nacimiento del jardín de niños. Programa de Estudios, 5° semestre, Licenciatura en Educación Preescolar. Seminario de Temas Selectos de Historia de la Pedagogía y la Educación I, (Pág.1, 2)
- GARCÍA, Enrique. (1991).La formación de la inteligencia según J. Piaget (1945)
- 2ª ed. México: Trillas (reimpresión 2001). (Pág. 3 - 10).
- GARCÍA, María. PERDOMO, Adriana. ORTIZ, Liz. ROJAS, Adriana. (2006). El Juego estrategia didáctica para el aprendizaje de las ciencias naturales. Realizado en el hogar infantil Santa Isabel, Universidad sur colombiana, Facultad de educación, Licenciatura en pedagogía infantil, Innovaciones pedagógicas, (.Pág.3 - 8).
- JIMÉNEZ, Carlos. (1999). Las teorías del juego según Vigotsky y otros autores.
- (Pág. 10 - 22).
- MARTÍNEZ, Elvira. DELGADO, Juan. (1958). Libro El origen de la Expresión. En niños de 3 a 6 años. Editorial Cincel, Madrid España. (Pág. 1 - 5).
- MEDLINE PLUS ENCICLOPEDIA MÉDICA. (2007). 18 de junio. Necesidades de los niños/as. (Pág. 1, 2).

- MILLER, Laurie. (1991). Actividades Recreativas para niños de hasta 9 años de edad, (Family Day Care Facts series). Amherst, MA: University of Massachusetts. Reprinted with permission from the National Network for Child Care - NNCC. (Pág. 4, 5).
- MUÑOZ, Marisol. Ph. D. (2008) Mayo 23. El juego y los niños. Publicado en Formación Profesional por Pablo Cardozo. (Pág. 1 - 3).
- ONTORIA, A. GÓMEZ, J. MOLINA A. (2000). La enseñanza en el proceso de aprendizaje, (Pág., 22 - 43).
- REVECO, Ofelia. (2005). Desarrollo Infantil y Metodología para el aprendizaje, Editorial AFECCE. Quito. Ecuador. (Pág. 1 - 10).
- SILVA, Giselle. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial entornos lúdicos y oportunidades de juegos en el CEI y la familia. En publicación Educación, Procesos Pedagógicos y Equidad. Martín Benavides. Editor. GRADE, Grupo de análisis para el desarrollo, Lima, Perú. 193 – 244 pp. ISBN: 972 – 615 – 35 – 9. (Pág.194 - 208).
- VIOLANTE, R. (2000) junio. Juego libre o juego de trabajo. (Pág. 1 - 3).

#### ➤ **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

- EQUIPO AMEI. (2009). El desarrollo físico-motor, la salud y la nutrición en la infancia temprana. Apéndice bibliográfico DFM Salud Nutrición. Necesidades físicas del niño en los centros de educación infantil (d 020). (Pág. 1 - 8).
- THOUMI, S. (EDICIÓN 2003). Técnicas de la motivación infantil N° 1. Impresión DVINNI LTDA. Pedagogía y psicología infantil. Ediciones Gamma. (Pág. 99, 101).

- THOUMI, S. (EDICIÓN 2003). Técnicas de la motivación infantil N° 2. Impresión DVINNI LTDA. Ediciones Gamma. (Pág.98 - 109).
- THOUMI, S. (EDICIÓN 2003). Técnicas de la motivación infantil N° 3. Impresión DVINNI LTDA. Ediciones Gamma". (Pág.68, 69).

# ANEXOS

## Anexo N° 1

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

### Encuesta para los Maestros/as

**Objetivo:** Evaluar el grado de participación activa y sociabilización de los niños/as.

**Lugar de la Encuesta:** Escuela “García Moreno” del Jardín Anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la Parroquia Poaló.

Estimado Maestro/a sírvase en contestar la siguiente encuesta de manera verídica, ya que sus respuestas aportaran a obtener resultados para mejorar la participación activa de los niños/as en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en el Primer Año de Educación Básica.

**Instrucciones:** Marque con una x dentro del paréntesis en la respuesta, según su criterio.

#### PREGUNTA N° 1

¿Cree Ud. Que los juegos dirigidos influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA (        )

#### PREGUNTA N° 2

¿Cree Ud. que con esta Guía de Juegos Dirigidos se podría mejorar la participación activa de los niños/as de Primer año de Educación Básica?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA (        )

**PREGUNTA N° 3**

¿Considera Ud. que la Guía de Juegos Dirigidos debería ser didáctica?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA        (        )

**PREGUNTA N° 4**

¿Considera Ud. que en una Guía de Juegos Dirigidos deberían incluirse Juegos competitivos, colectivos, y cooperativos?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA        (        )

**PREGUNTA N° 5**

¿Piensa Ud. que existe la colaboración por parte de los maestros/as de la Institución para la aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA        (        )

**Anexo N° 2**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS**

**ENCUESTAS PARA LOS PADRES DE FAMILIA.**

**Lugar de la Encuesta:** Escuela “García Moreno” del Jardín Anexo “Joaquín Borja Enríquez” de la Parroquia Poaló.

Estimado Padre- Madre de Familia sírvase en contestar la siguiente encuesta de manera verídica, ya que sus respuestas aportaran a obtener resultados para mejorar la participación activa de los niños/as en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en el Primer Año de Educación Básica.

**Instrucciones:** Marque con una x dentro del paréntesis en la respuesta, según su criterio.

**PREGUNTA N° 1**

¿Su niño/a es sociable con sus compañeros?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA (        )

**PREGUNTA N° 2**

¿Su pequeño/a disfruta del Juego Grupal?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA (        )

**PREGUNTA N° 3**

¿Su niño/a realiza ejercicios con todas las partes de su cuerpo?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA        (        )

**PREGUNTA N° 4**

¿Su niño/a es respetuosa?

SIEMPRE (        )        RARA VEZ (        )        NUNCA        (        )

### Anexo N° 3

## Encuestas para los Profesores

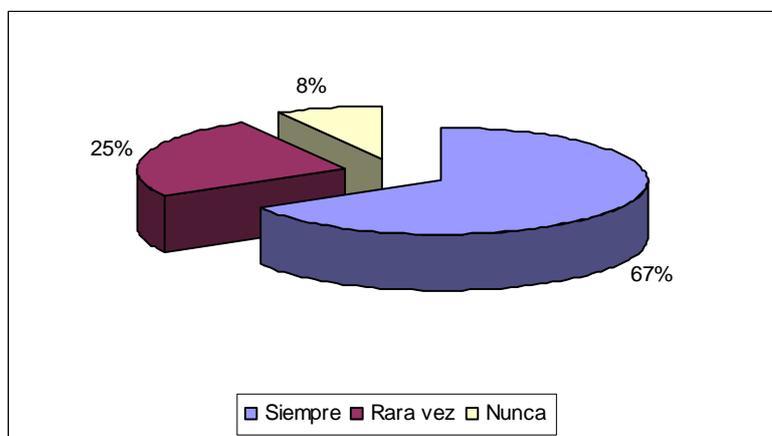
### PREGUNTA N° 1

¿Cree Ud. Que los juegos dirigidos influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as?

Tabla N° 5

ÍTEM	VALORACIÓN	MAESTRAS	
		f	%
1	Siempre	8	67
	Rara vez	3	25
	Nunca	1	8
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 2



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

#### Anexo N° 4

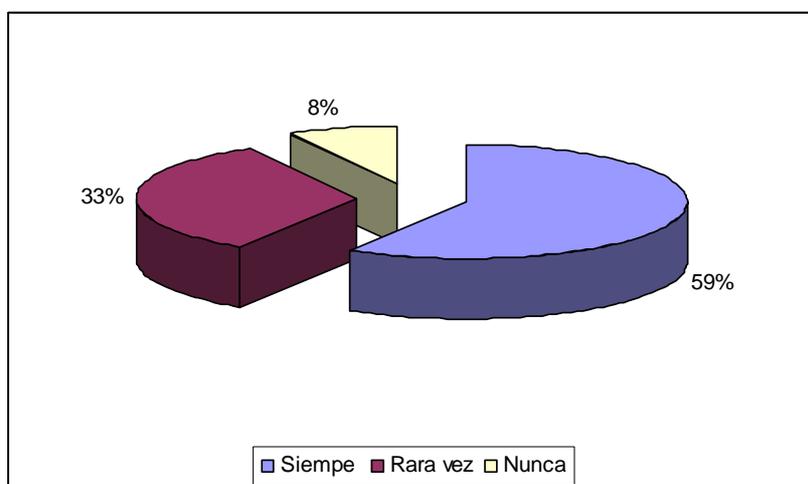
#### PREGUNTA N° 2

¿Cree Ud. que con esta Guía de Juegos Dirigidos se podría mejorar la participación activa de los niños/as de Primer año de Educación Básica?

Tabla N° 6

ÍTEM	VALORACIÓN	MAESTRAS	
		f	%
1	Siempre	7	59
	Rara vez	4	33
	Nunca	1	8
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 3



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 5

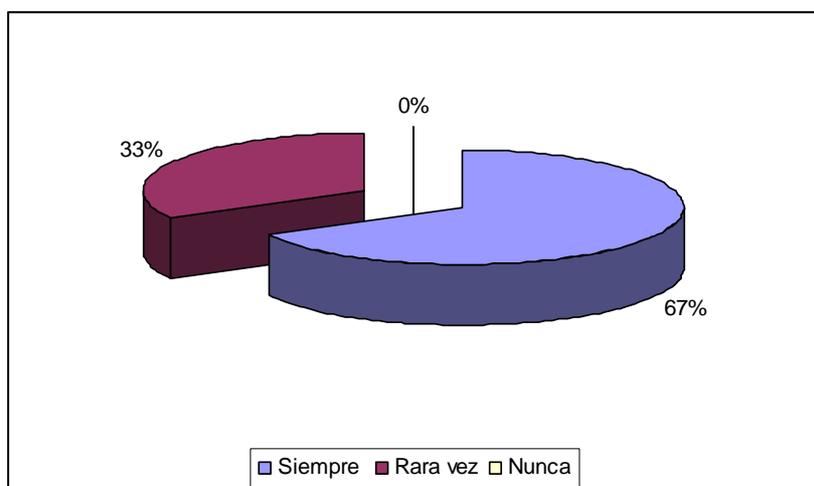
### PREGUNTA N° 3

¿Considera Ud. que la Guía de Juegos Dirigidos debería ser didáctica?

Tabla N° 7

ÍTEM	VALORACIÓN	MAESTRaS	
		f	%
1	Siempre	8	67
	Rara vez	4	33
	Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 4



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 6

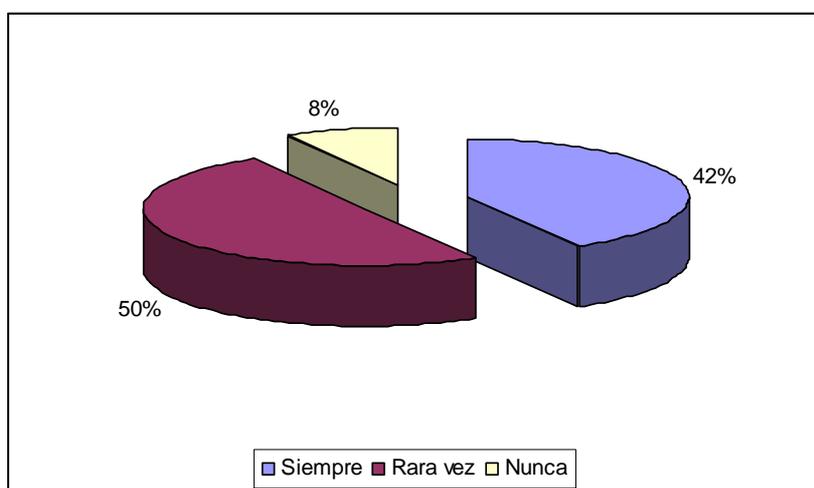
### PREGUNTA N° 4

¿Considera Ud. que en una Guía de Juegos Dirigidos deberían incluirse Juegos competitivos, colectivos, y cooperativos?

Tabla N° 8

ÍTEM	VALORACIÓN	MAESTRAS	
		f	%
1	Siempre	5	42
	Rara vez	6	50
	Nunca	1	8
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 5



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 7

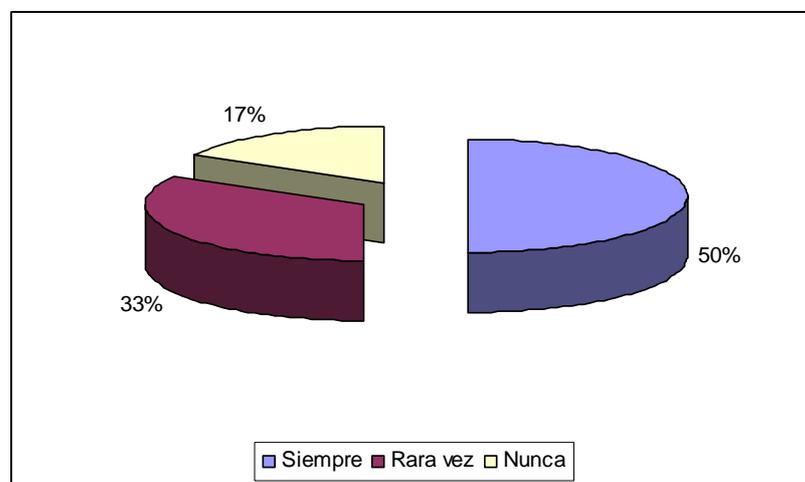
### PREGUNTA N° 5

¿Piensa Ud. que existe la colaboración por parte de los maestros/as de la Institución para la aplicación de la Guía de Juegos Dirigidos?

Tabla N° 9

ÍTEM	VALORACIÓN	MAESTRAS	
		f	%
1	Siempre	6	50
	Rara vez	4	33
	Nunca	2	17
<b>TOTAL</b>		<b>12</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 6



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 8

### ENCUESTAS PARA LOS PADRES DE FAMILIA

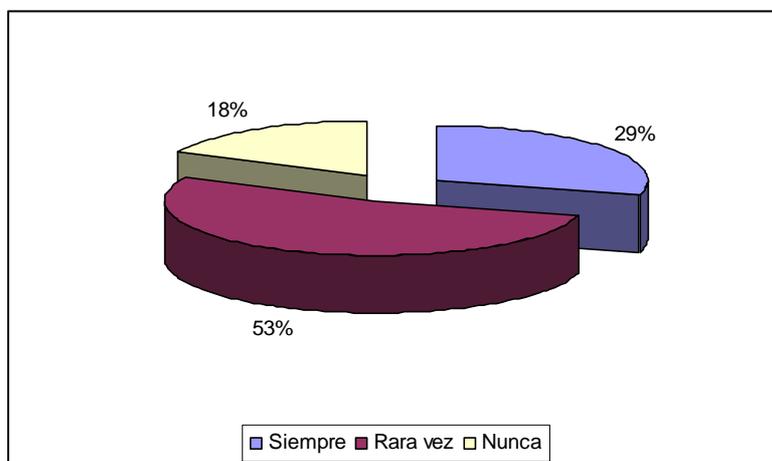
#### PREGUNTA N° 1

¿Su niño/a es sociable con sus compañeros?

Tabla N° 10

		PADRES DE FAMILIA	
ÍTEM	VALORACIÓN	f	%
	Siempre	5	29
	Rara vez	9	53
	Nunca	3	18
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 7



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 9

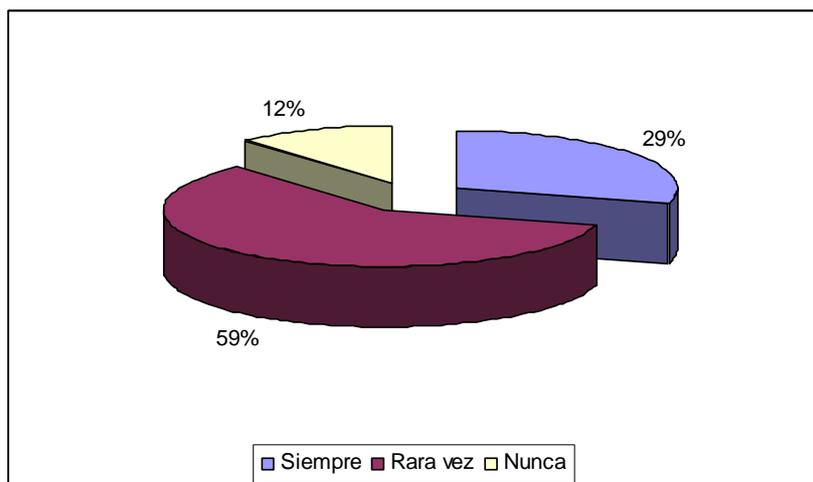
### PREGUNTA N° 2

¿Su pequeño/a disfruta del Juego Grupal?

Tabla N° 11

ÍTEM	VALORACIÓN	PADRES DE FAMILIA	
		f	%
	Siempre	5	29
	Rara vez	10	59
	Nunca	2	12
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 8



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 10

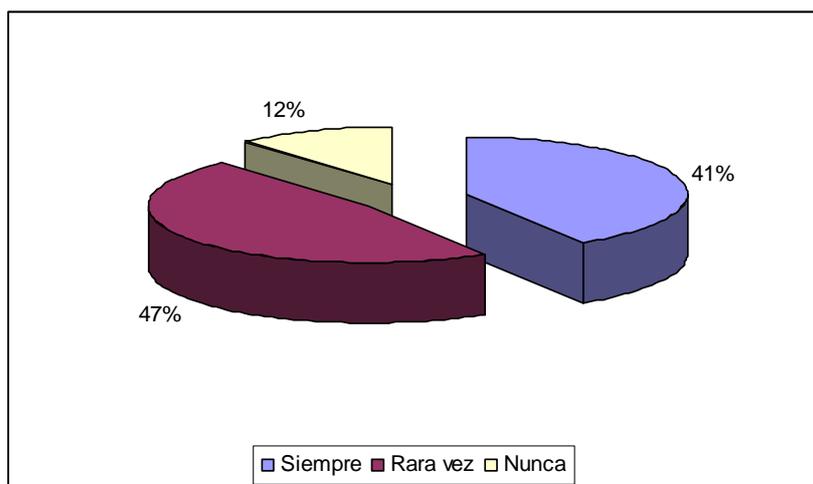
### PREGUNTA N° 3

¿Su niño/a realiza ejercicios con todas las partes de su cuerpo?

Tabla N° 12

ÍTEM	VALORACIÓN	PADRES DE FAMILIA	
		f	%
	Siempre	7	41
	Rara vez	8	47
	Nunca	2	12
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 9



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## Anexo N° 11

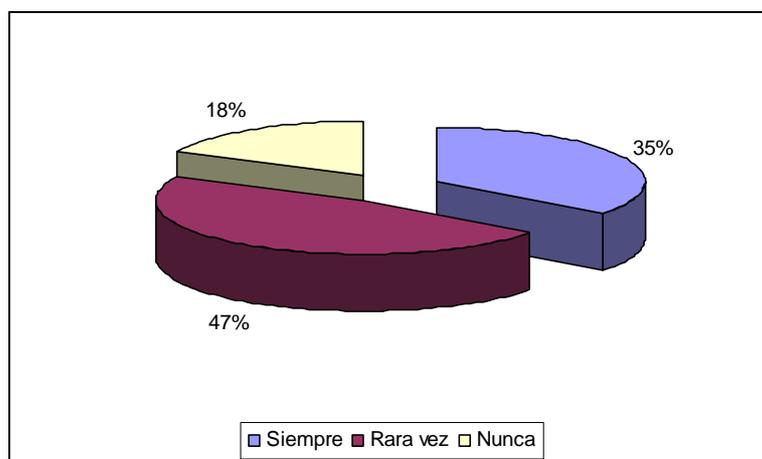
### PREGUNTA N° 4

¿Su niño/a es respetuoso?

Tabla N° 13

ÍTEM	VALORACIÓN	PADRES DE FAMILIA	
		f	%
	Siempre	6	35
	Rara vez	8	47
	Nunca	3	18
<b>TOTAL</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

Gráfico N° 10



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

Anexo N° 12

Tabla N° 14

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN DE PARTICIPACIÓN ACTIVA PARA LOS NIÑOS/AS</b>							
Niños/as: 17    Actividad: Aplicación de los Juegos    Fecha inicial: 07/11/2008    Fecha final : 30/01/2009							
N*Juego	ACTIVIDADES DE JUEGO	Siempre	Rara vez	Nunca	%Siempre	%Rara vez	% Nunca
1	Cuáles son tus zapatos	10	4	3	59	24	18
2	Saltando con mis amigos	11	3	3	65	18	18
3	Doblado y estirado	10	4	3	59	24	18
4	Remando con mis amigos	12	2	3	71	12	18
5	El gusanito	11	4	3	65	24	18
6	Aire, mar y tierra	12	2	3	71	12	18
7	Imítame si puedes	9	5	3	53	29	18
8	Creando sonidos onomatopéyicos	5	9	3	29	53	18
9	Nadando en mi piscina imaginaria	10	4	3	59	24	18
10	Bailando con el ula ula	2	10	3	71	59	18
11	Día o noche	11	3	3	65	18	18
12	La receta	12	2	3	71	12	18
13	Que será	10	4	3	59	24	18
14	Donde vivimos	9	5	3	53	29	18
15	La excursión	5	9	3	29	53	18
16	Bailando	12	2	3	71	12	18
17	Los músicos famosos	10	4	3	59	24	18
18	Las estaciones	8	6	3	47	35	18
19	Lavandería divertida	6	8	3	35	47	18
21	Conduciendo mi automóvil	10	5	3	59	29	18
22	Jugando a ser artista	6	8	3	35	47	18
23	Mi cielo	8	6	3	47	35	18
24	Buscando al bailarín	10	5	3	59	29	18
25	Adivinando emociones	5	9	3	29	53	18
TOTAL	SIEMPRE, RARA VEZ, NUNCA	228	125	75	53	29	18

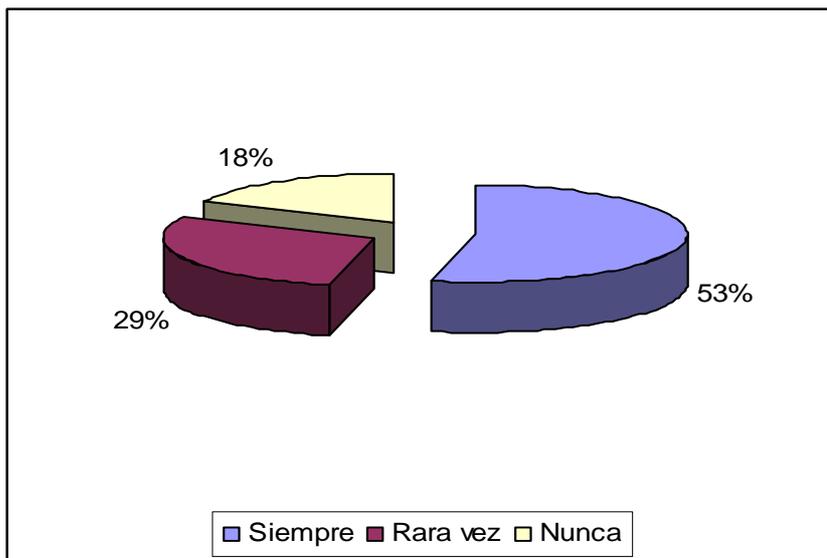
Fuente: Universo de Estudio

Elaboración: María Ordóñez y Maira Chango

Anexo N° 13

**GRÁFICO DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE PARTICIPACIÓN ACTIVA PARA LOS NIÑOS/AS**

Gráfico N° 11



**Fuente:** Universo de Estudio

**Elaboración:** María Ordóñez y Maira Chango

## ANEXO N° 14

### Fotografías del establecimiento y niños/as realizando actividades



1.- El jardín Joaquín Borja Enríquez



2.- Actividades recreativas de juego



3.-Diferentes juegos con los niños/as



4.-Diferentes juegos con los niños/as



5.- Participación activa de los niños/as en el juego fuera del aula.



6.-Explicación a los niños /as sobre las reglas de los juegos.



7.- Realización del juego acorde a las indicaciones recibidas.



8.- Los pequeños/as realizando un juego grupal con sus compañeros/as



9.- Los niños/as realizando juegos de exterior