



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y**

**HUMANÍSTICAS**

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

**PARVULARIA**

**TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”**

**Tesis presentada previa la obtención del Título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.**

**AUTORES:**

Fanny Patricia Cárdenas Andrade

Jorge Arturo Molina Grados

**DIRECTOR:**

Lic. José Daniel Aguilar Molina

Latacunga – Ecuador

Noviembre - 2011

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del trabajo investigativo sobre el tema:

**“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”**, presentado por Cárdenas Andrade Fanny Patricia y Molina Grados Jorge Arturo, egresados de la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia; considero que dicho informe investigativo cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos- técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del tribunal de grado que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 20 junio de 2011



Lic. José Daniel Aguilar Molina  
**DIRECTOR DE TESIS**



**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANISTICAS  
Latacunga – Ecuador

---

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, los postulantes: Fanny Patricia Cárdenas Andrade y Jorge Arturo Molina Grados con el título de tesis: **“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 31 de Octubre del 2011

Para constancia firman:

**Dr. José Chacón**  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

**Lic. Ángel Viera**  
**MIEMBRO**

**Lic. Katerine Culqui**  
**OPOSITOR**

## AUTORÍA

Las opiniones emitidas y especificadas en el presente trabajo investigativo denominado **“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”**, es de exclusiva responsabilidad de los autores:

  
Cárdenas Andrade Fanny Patricia  
C.C.N° 0502801772

  
Molina Grados Jorge Arturo  
C.C.N° 0502549231

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a la Universidad Técnica de Cotopaxi, especialmente a la Carrera de Educación Parvularia, a las autoridades y docentes por darnos la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos que nos servirán en el desempeño como profesionales en el futuro y guiar con sabiduría nuestras tareas para lograr conseguir nuestros objetivos.

A la escuela “Dos de Mayo” por permitirnos trabajar allí y brindarnos toda la información necesaria para realizar nuestra tesis.

A los niños/as y padres de familia de la escuela antes mencionada por brindarnos el tiempo requerido para obtener información.

A nuestros compañeros que nos brindaron ayuda en el desarrollo y la ejecución de nuestra tarea.

Nuestro profundo agradecimiento a nuestro Asesor Lic. José Daniel Aguilar Molina por los conocimientos sabios que nos brindó y su constante preocupación para el desarrollo de este trabajo.

Estamos seguros que la presente tesis servirá para mejorar el ambiente educativo y sus frutos sean complemento progresivos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje actual y de futuras generaciones de nuestro país.

**Fanny Patricia**

**Jorge Arturo**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo dedico principalmente a Dios por brindarme la oportunidad de seguir viviendo, gozar de una buena salud y en especial a mi madre que también me supo apoyar con sus consejos en los momentos que los necesitaba para que yo pueda escalar un peldaño más en mi vida aspectos fundamentales para que pueda culminar mi carrera y a toda mi familia por generar confianza en mí.

**Fanny Patricia**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo lo dedico a todas las personas que se esforzaron en ayudarme, en especial a los miembros de mi familia que siempre están a mi lado , a mis profesores que guiaron el proceso de mi vida y a los seres especiales que me hacen feliz.

**Jorge Arturo**

**TEMA: “ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”**

**Autores:**

Fanny Patricia Cárdenas Andrade

Jorge Arturo Molina Grados

**Director:**

Lic. José Daniel Aguilar Molina

**RESUMEN**

La educación vive un momento trascendental, el cual se debe considerar un desafío para responder de manera innovadora la demanda creciente en la formación integral de los niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Dos de Mayo” considerando importante conocer la Expresión lúdica para mejorar la labor docente permitiendo un aprendizaje continuo y desarrollar sus habilidades y destrezas.

Es fundamental sustentar nuestro trabajo investigativo en lo siguiente: las actividades lúdicas constituyen una acción didáctica de reflexión organizada de manera secuencial y lógica que lleva a cabo el docente y estudiantes para garantizar el logro de un aprendizaje efectivo, significativo y fundamental.

Las bases fundamentales de estas pautas radican en los principios de la Didáctica ya que a través de ella se establecen las relaciones conceptuales de interés para el docente propiciando herramientas cognitivas que le permiten conducir y orientar sobre las bases sólidas del proceso de enseñanza aprendizaje.

Considerando a las habilidades y destrezas como estructuras psicológicas del pensamiento que viabiliza, asimila, conserva, utiliza y expone conocimientos desarrollados a través de la ejercitación de acciones mentales para que se convierta en modos de actuación de manera autónoma cuando la situación lo requiera.

La acción profesional de los docentes, tiene que estar acorde a la necesidad de indagar y descubrir dificultades para satisfacer su curiosidad mediante la investigación de múltiples vacíos del saber humano, al no dudarlo constituye una necesidad para estar encaminados con las exigencias del tiempo en el que vivimos y la posibilidad ser capaces de vencer problemas que a diario se presentan.

Es preciso resaltar el planteamiento de tres capítulos que tienen por objeto responder a las múltiples interrogantes del maestro, relacionadas a las causas por las cuales herramos o por algún elemento de la comunidad educativa, situaciones suficientes para que nuestros estudiantes tengan falencias en su rendimiento escolar, llegando a concluir en la dificultad del problema que es la elaboración de un manual de Expresión lúdica para el desarrollo de habilidades y destrezas. El primer capítulo se relaciona a los antecedentes, marco teórico científico que nos permite tener referencias concretas para mejorar la realidad; el segundo capítulo se relaciona al análisis e interpretación de resultados de los instrumentos técnicos de investigación, y el tercero a la propuesta que está diseñada para dar oportunidad a partir de experiencias que desarrollen un trabajo de calidad, alcanzar las destrezas propuestas cuyos logros se traducen en un aprendizaje de conocimientos y habilidades para el mejoramiento de la calidad escolar.

**THEAME:** “Elaboration of a ludic expression manual for the development of abilities and skills to the children of the first year of basic education in the mired fiscal “May two” school of neighborhood San Isidro Nuevo of Mulliquindil parish of the Salcedo town, Cotopaxi of Province during the year 2008-2009”

**Autors:**

Fanny Patricia Cárdenas Andrade

Jorge Arturo Molina Grados

**Director:**

Lic. José Daniel Aguilar Molina.

**SUMARY**

The education lives an important moment which should be considered a challenge to respond in way innovate the growing demand in the integral formation of the first year of basic education of the “May two” school considering important to know the ludical expression to improve the teachers work slowing a continuous learning of abilities and skills of the children in this age.

It's important to sustain our investigative work with the following: the ludical expression constitute a didactic action of organized reflection in a sequential way and logic that it carries out the teacher one and students to guarantee the achievement of a learning effects significant and fundamental.

The fundamental bases of these roles reside since in the principles of the didactics through her the conceptual relationships of interest they settle down for the teacher one propitiating tools cognitives that it allows him to drive, to guide on the accustomed to bases of the process of teaching learning.

Considering to the abilities and skills like psychology structures of the thought that assimilates, conserves, uses and exposes knowledge developed through the exercise of mental actions so that he becomes ways of performance in an autonomous way when the situation requires it.

The professional action of the teachers ones, they have to be in agreement to the necessity of to investigate and to discover difficulties to satisfy their curiosity by means of the investigations of multiple hotels from the human knowledge when not doubting it. It constitutes a necessity to be guided with the demands of the time in which we live and the possibility to be able to conquer problems that are presented every day.

It is necessary to stand out the position of the three chapters that they have for object to respond to the teacher's multiple questions related to the causes for which we shoe or for element of the educative community enough situation so that our students have mistakes in their school yield, ending up concluding with the difficulty of the problems that is the collaborations of a manual the ludical expression for the development of abilities and skills the first chapters. It is related to the antecedents, scientific theoretical mark that alloys us to have concrete reference to improve the reality. In the second in it's related at the analysis and interpretation of results of the technical instruments of investigation and third to the proposal, it's designed to give opportunity starting from experiences that develop work of quality to reach the proposed skills whose achievements are translated in a learning of knowledge and abilities for the improvement, same that has the propose of looking for alternatives to improve the school yield.

## INTRODUCCIÓN

Hablar de niños nos hace pensar en palabras como: ternura, inocencia, amor y verdad que despierta en nosotros una añoranza hermosa de estos tiempos y nos lleva a reflexionar sobre la necesidad imperiosa de recuperar aquellos sentimientos que harían de nuestra vida una existencia más humana.

Los primeros años de vida son esenciales para la formación de la personalidad, en este desarrollo intervienen no solo la salud y nutrición, sino también la Expresión lúdica y las oportunidades que encuentre en su entorno las mismas que ayudan a convertirse en determinantes para alcanzar un desarrollo adecuado.

El currículo del primer año está centrado en el niño, porque su objetivo es propiciar un desarrollo acorde a sus necesidades y características evolutivas debe ser integrador y globalizador para que lo potencia como ser humano en formación, poniendo en primer plano su desarrollo como persona, su identidad, autonomía personal y el desarrollo de sus capacidades.

Si maestros/as tomamos en cuenta al niño como eje central, y nos comprometemos a romper modelos pedagógicos caducos y aplicamos toda nuestra potencialidad creativa e innovadora en la planificación y desarrollo de diferentes estrategias que le permitan al niño construir y reconstruir su conocimiento, desarrollar diferentes habilidades y destrezas; el verdadero cambio esta en los docentes, mediadores de su capacidad creativa, logrando a través de su intervención transformar el futuro.

La presente guía constituye una recopilación y aporte documentado de información basada en la investigación en la escuela objeto de estudio; este documento permite la orientación del trabajo diario en el aula esperando que los aportes de esta guía sean enriquecidos con las iniciativas y creatividad del docente.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenidos	Páginas
Portada.....	I
Autoría.....	li
Aval de la tesis.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Summary.....	vii
Introducción.....	viii
Índice.....	ix
<b>CAPÍTULO I</b>	
1.1 <b>Antecedentes.....</b>	1
1.2 <b>Categorías Fundamentales.....</b>	3
1.3 <b>Marco Teórico Científico.....</b>	4
1.3.1 <b>Desarrollo integral del niño del primer año.....</b>	4
1.3.2 <b>Áreas de desarrollo.....</b>	5
1.3.2.1 <b>Áreas de desarrollo físico-motor.....</b>	5
1.3.2.2 <b>Características físicas del niño de cinco a seis años.....</b>	5
1.3.2.3 <b>Alimentación del niño de cinco a seis años.....</b>	7
1.3.2.4 <b>Esquema corporal.....</b>	8
1.3.3 <b>Motricidad gruesa.....</b>	9
1.3.4 <b>Aptitudes y habilidades.....</b>	9
1.3.5 <b>Coordinación viso-motora.....</b>	10
1.3.6 <b>Higiene y salud.....</b>	10
1.3.7 <b>Algunas condiciones de riesgo en el niño de cinco a seis años.....</b>	14
1.4. <b>Área del desarrollo del lenguaje del niño de cinco a seis años.....</b>	15
1.4.1 <b>La estimulación del lenguaje.....</b>	16
1.4.2 <b>Actividades que favorece el desarrollo del lenguaje.....</b>	17

1.5	Área cognitiva.....	18
1.6	Área afectiva social.....	21
1.6.1.	La dimensión afectiva.....	21
1.6.2.	El Autoestima .....	22
1.6.3.	El manejo de las emociones .....	24
1.6.4	Principales características sociales del niño cinco a seis años	25
1.7.	Fundamentación teórica de la Lúdica.....	26
1.7.1	Fundamentación sobre el desarrollo lúdico del sujeto.....	28
1.7.2	La Lúdica en la educación.....	29
1.7.3	La Lúdica en el PEA.....	30
1.8	El juego.....	31
1.8.1	Definición de juego.....	31
1.8.2	Importancia del juego.....	31
1.8.3	El juego como ciencia .....	34
1.9.	Tipos de juegos, danzas, bailes y rondas .....	36
1.9.1.	Tipos de juegos.....	36
1.9.1.1.	Los juegos sensoriales.....	36
1.9.1.2.	Juegos de reglas .....	37
1.9.1.3.	Juegos de de construcción.....	37
1.9.1.4.	Juegos libres .....	37
1.9.1.5.	Juegos semidirigidos .....	37
1.9.1.6.	Juegos dirigidos .....	37
1.9.1.7.	Juegos tradicionales.....	37
1.9.1.8.	Juegos con el lenguaje.....	38
1.9.1.9.	Juegos dramáticos.....	38
1.9.1.10.	Juegos rituales y juegos competitivos.....	39
1.9.1.11.	Juegos de exploración de objetos físicos.....	39
1.9.1.12.	Juegos creativos.....	39
1.9.1.13.	Juegos de integración.....	40
1.9.2.	El juego en el desarrollo cognoscitivo.....	41
1.9.3.	Beneficios del juego .....	41
1.9.4.	El juego y desarrollo de destrezas.....	43

<b>1.10.</b>	<b>La ronda .....</b>	<b>44</b>
<b>1.10.1.</b>	<b>Tipos de rondas.....</b>	<b>47</b>
<b>1.10.1.1.</b>	<b>Rondas de la naturaleza .....</b>	<b>47</b>
<b>1.10.1.2.</b>	<b>Rondas del ambiente social .....</b>	<b>47</b>
<b>1.10.1.3.</b>	<b>Rondas didácticas.....</b>	<b>48</b>
<b>1.10.1.4.</b>	<b>Rondas de fantasías.....</b>	<b>48</b>
<b>1.10.1.5.</b>	<b>Rondas picarescas.....</b>	<b>48</b>
<b>1.10.1.6.</b>	<b>Rondas lúdicas.....</b>	<b>48</b>
<b>1.11.</b>	<b>El baile.....</b>	<b>48</b>
<b>1.12.</b>	<b>La danza.....</b>	<b>50</b>
<b>1.12.1.</b>	<b>Tipos de danzas.....</b>	<b>52</b>
<b>1.12.1.1.</b>	<b>Danza folclórica autóctona.....</b>	<b>52</b>
<b>1.12.1.2.</b>	<b>Danza folclórica autóctona de proyección.....</b>	<b>52</b>
<b>1.12.1.3.</b>	<b>Danza folclórica de consumo.....</b>	<b>52</b>
<b>1.12.1.4.</b>	<b>Danza folclórica institucional.....</b>	<b>53</b>
<b>1.12.1.5.</b>	<b>Danza folclórica curricular.....</b>	<b>53</b>
<b>1.13.</b>	<b>Dramatización.....</b>	<b>53</b>

## **CAPÍTULO II**

<b>2.</b>	<b>Diseño de la propuesta.....</b>	<b>55</b>
<b>2.1</b>	<b>Caracterización de la escuela “Dos de Mayo”.....</b>	<b>55</b>
<b>2.2.</b>	<b>Análisis e interpretación de resultados de la Investigación de Campo.....</b>	<b>56</b>
<b>2.2.1</b>	<b>Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los docentes.....</b>	<b>57</b>
<b>2.2.2.</b>	<b>Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los padres de familia .....</b>	<b>66</b>
<b>2.2.3.</b>	<b>Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los niños .....</b>	<b>76</b>
<b>2.3.</b>	<b>Diseño de la propuesta .....</b>	<b>85</b>
<b>2.4.</b>	<b>Objetivos.....</b>	<b>86</b>

2.4.1.	<b>Objetivo General.....</b>	86
2.4.2.	<b>Objetivos Específicos.....</b>	86
2.5.	<b>Contenidos.....</b>	86
2.6.	<b>Datos informativos.....</b>	87
2.7.	<b>Justificación.....</b>	87
2.8.	<b>Importancia de la propuesta.....</b>	89

### **CAPÍTULO III**

3.	<b>Aplicación o validación de la propuesta.....</b>	90
3.1.	<b>Plan Operativo de la propuesta.....</b>	90
3.1.1	<b>Datos informativos.....</b>	90
3.1.2	<b>Título de la propuesta.....</b>	90
3.1.3	<b>Justificación.....</b>	91
3.2	<b>Objetivos.....</b>	92
3.3.	<b>Contenidos.....</b>	92
3.4.	<b>Plan operativo.....</b>	93
3.4.1.	<b>Encuentro N°1.....</b>	93
3.4.2	<b>Encuentro N°2.....</b>	97
3.4.3.	<b>Encuentro N°3.....</b>	99
3.5.	<b>Manual de expresión lúdica.....</b>	101
3.5.1.	<b>Prólogo.....</b>	102
3.5.2.	<b>Destrezas que desarrollan los niños a través de los juegos, danzas y rondas.....</b>	103
3.6.	<b>Rondas (varios ejemplos).....</b>	105
3.7.	<b>Juegos (varios ejemplos).....</b>	121
3.8.	<b>Dramatizaciones (varios ejemplos).....</b>	130
3.9.	<b>Resultados generales de la aplicación de la propuesta.....</b>	147
4.	<b>Conclusiones y recomendaciones.....</b>	148
5.	<b>Bibliografía.....</b>	150
5.1	<b>Bibliografía citada.....</b>	150
5.2.	<b>Bibliografía consultada.....</b>	152

<b>5.3.</b>	<b>Bibliografia virtual.....</b>	<b>152</b>
<b>6.</b>	<b>Anexos.....</b>	<b>153</b>
<b>6.1.</b>	<b>Anexo 1.....</b>	<b>154</b>
<b>6.2.</b>	<b>Anexo 2.....</b>	<b>162</b>

# CAPITULO I

## 1. Fundamentación Teórica

### 1.1. Antecedentes

La Lúdica (juego) aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos niños en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir al juego como actividad esencial del ser humano, se considera un ejercicio de aprendizaje, ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños en todas las etapas del ser humano, permitiendo de esta manera desarrollar actividades lúdicas con diversos objetivos con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

El juego a través de los tiempos ha sido es y será objeto de gran preocupación de estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo XIX, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo como un factor determinante en el desempeño del niño. La Lúdica es la más pura actividad del hombre en su primera edad logrando exteriorizar grandes verdades que se encuentran posteriormente en él.

Los juegos han sido considerados comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, como una manifestación periférica, importante de la vida, ya que como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece.

En todo lugar los juegos están ligados a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, es importante cuando se aprenda; es decir al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción de la acción.

Mediante la actividad lúdica los niños van construyendo continuamente su personalidad para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando esta jugando, el niño pone de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

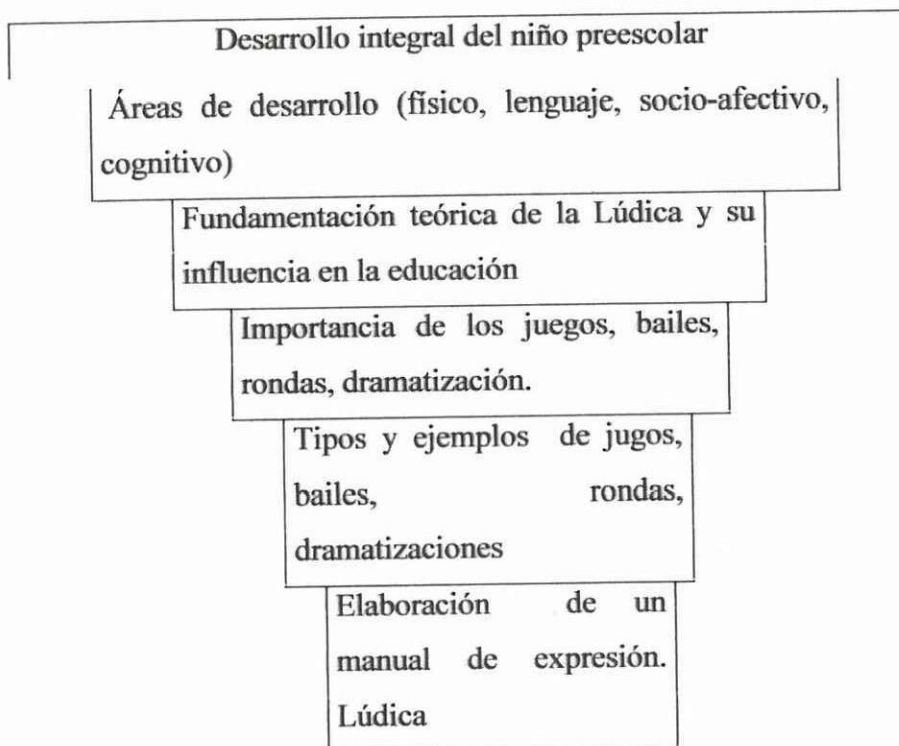
La Lúdica es un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas; es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

El juego en la infancia es importante por que es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez le permite expresar sentimientos que son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Para ello, el juego no es solo diversión, es la actividad principal del niño, y es tan

sería para él como lo son las actividades para los adultos. Jugando los niños aprenden las cualidades de las cosas

La Lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivistas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido. En la actualidad el juego es considerado como una actividad lúdica del aprendizaje y recreación la cual permite al niño desarrollar diferentes potencialidades garantizando de esta manera un buen desarrollo integral.

## 1.2. Categorías Fundamentales



## **1.3. MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO**

### **1.3.1. Desarrollo integral del niño de primer año**

El niño preescolar es una persona que expresa, a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.

A no ser que este enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.

Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.

Sus relaciones más significativas se dan con personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.

El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza; es competitivo. Negar estos rasgos implica el riesgo de que se expresen en forma incontrolables. Más bien se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones mediante el juego.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño experimente,

observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

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

Para un buen desarrollo integral del niño tanto los docentes como los padres debemos conocer las diferentes áreas de desarrollo del niño en sus etapas evolutivas.

### **1.3.2. Áreas de desarrollo**

#### **1.3.2.1. Área del desarrollo físico – motor**

Es una tarea difícil separar el desarrollo pre conceptual y el físico motor del desarrollo cognitivo en el preescolar. El conocimiento de este depende del mundo de la información que recibe su cuerpo, sus percepciones, su actividad motora. Lo que el niño hace desde el nacimiento hasta los primeros años, de alguna manera se cimienta bases, no solo para las habilidades, físico – motoras posteriores, sino también para los procesos cognitivos, emocionales y consolida destrezas.

#### **1.3.2.2. Características físicas del niño de cinco a seis años**

A los cinco años de edad el niño aproximadamente posee las siguientes características físicas:

- Peso: 17.5 kg aproximadamente
- Talla: 106 cm. Aproximadamente

- Perímetro cefálico: 51 cm.
- Su sistema neuro-motor está desarrollado.
- Tiene mejor control en su actividad corporal y un equilibrio creciente lo que permite mayor seguridad en el juego.
- Puede saltar, pararse en un solo pie.
- El dominio motor le favorece en el aprendizaje de la danza ejercicios y pruebas físicas.
- Mayor coordinación fina, precisión en el manejo de herramientas tijeras lápiz.
- Puede dibujar líneas rectas en diferentes direcciones.
- Usa del triciclo movimientos dramáticos paseos y excursiones, colorea todo tipo de objetos.
- En su dibujo realiza la figura humana, reconocible y por lo general la idea precede al dibujo.
- Modela y representa diferentes figuras.
- Ha logrado formas de comer.
- Hace uso de la efectividad de los juegos.
- Posee mayor equilibrio.
- Se higieniza y va al baño solo.

Para PAPALIA, Diane (1975 Pág. 287-289) Considera al desarrollo físico como “un aumento progresivo de volumen y por ende peso y talla le brotan nuevos dientes y su sistema físico madura. Si se le brinda oportunidades ordinarias para ejercitarse adquiere multitud de destrezas que a menudo pasan inadvertidas. El niño preescolar posee mayor fuerza física resistencia, control y coordinación siendo capaz de ejecutar movimientos dirigidos e iniciados por el mismo”.

Frente al análisis de diversos autores los investigadores consideran que el desarrollo físico motor avanza muy rápidamente durante los años de inicio de su vida estudiantil. El niño aumenta de estatura, presentando cambios en su cavidad bucal y su sistema físico madura mejorando su coordinación y en sí su desarrollo, para esto se debe tomar en cuenta una correcta nutrición y control médico para mantener un elevado progreso.

### **1.3.2.3. Alimentación del niño de cinco a seis años**

La alimentación es un factor fundamental que permite a los niños crecer y desarrollarse saludablemente. En esta etapa el consumo de alimentos depende de varios factores: La edad, peso, talla, actividades escolares lúdicas y sociales.

Se debe educar a nivel familiar y escolar para incentivar el consumo de alimentos de alto valor nutritivo.

En esta edad la alimentación está influenciada por la publicidad a través de los medios de comunicación utilizados por las compañías fabricantes de alimentos masivos (comida rápida y variedad de dulces), que contiene gran cantidad de azúcares simples, ácidos grasos saturados, colorantes, preservantes, acidulantes, conservantes, oxidantes, nitrificantes, endulcolorantes y saborizantes: factores que pueden provocar alergias, mal nutrición y caries dentales.

En la alimentación del escolar se debe tomar en consideración los siguientes puntos:

Promover la formación de hábitos alimentarios saludables en el hogar y en la escuela, para que sean aplicados a lo largo de su vida.

Brindar un ambiente sano (tranquilo, adecuado, agradable, cómodo), y el tiempo suficiente para la ingestión de los alimentos.

Motivar a que el niño mantenga una actividad física permanente, para que exista un buen intercambio de energía entre lo que consume y lo que gasta, ayudándole de esta manera a un mejor desarrollo y crecimiento.

#### **1.3.2.4. Esquema corporal**

El esquema corporal es la consistencia del propio cuerpo, de los movimientos corporales de las posturas y de las actividades. Esto presupone una buena evolución de la motricidad, de las percepciones espaciales temporales de la afectividad.

El esquema corporal difiere de la imagen y concepto corporal, que es inconsciencia y cambiante. El esquema temporal regula la posición de los músculos y partes del cuerpo en relación mutua, en un momento particular varía de acuerdo a la posición del cuerpo.

El equilibrio de una persona dependerá de su esquema corporal, sin él la persona no podría caminar, sentarse, etc., o realizar alguna actividad que implique coordinación y equilibrio. El esquema corporal no es algo que está dado, sino que se desarrolla evolutivamente en la acción. La evolución de la actividad motriz se hace en el espacio en relación al cuerpo. El niño primero aprende la relación de los objetos entre sí.

Todos los ejercicios de Psicomotricidad, de equilibrio, relajación, disociación de movimientos que se han visto antes ayudaran al desarrollo del esquema corporal, esto tendrá que darse en un ambiente afectuoso y tranquilo, con buena relación entre el educador y el estudiante para que el niño baya descubriendo su propia identidad.

### **1.3.3. Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa está en estrecha relación con la coordinación dinámica en general, hasta tal punto que un acto de locomoción de lanzamiento, de salto, o del gesto, es un indicador valioso del estado de coordinación motriz en general del niño y en algunos casos de su salud emocional y mental.

El gesto es la síntesis del sentimiento y emociones de las personas. En conclusión la motricidad gruesa es una actividad e inicialmente imitativa de grupo, desarrollándose a través del trabajo con las distintas partes del cuerpo preparando la introducción a la expresión y creatividad individual.

### **1.3.4. Aptitudes y habilidades**

Uno de los aspectos del desarrollo más importante durante los años de escolaridad es el movimiento y la acción. Muchas veces nos admiramos de donde el niño saca tanta energía. Aprender a moverse por si mismo, o adquirir un sentido de autonomía. El desea tanto su desarrollo motor como nosotros. Este desarrollo contribuye al gozo, a encajar social mente, a un auto concepto o imagen positiva de si mismo, a una buena salud, independencia y a otras características positivas. Si un niño puede desarrollar con éxito sus habilidades motoras, adquirirá también confianza en sí mismo, evitara la vergüenza y la duda sobre sus nuevas habilidades-destrezas.

Los niños no tienen experiencia y carecen de habilidades para realizar una tarea, de tal modo que una palabra de estímulo o una demostración de confianza les da seguridad; evitando de esta manera generar desconfianza en el niño que el no puede hacer algo; demostrando seguridad positiva, proporcionándole oportunidades y mostrando aprecio por las experiencias que ha realizado con éxito.

El niño necesita sentirse competente en el desarrollo de sus habilidades motoras; comienzan con los músculos grandes. Si se observa a un niño de cinco años jugando, se verá como usa probablemente los músculos punta de los pies. A los cinco años la mayoría de los niños pueden andar sobre un camino estrecho, elevado y mantener su equilibrio la mayor parte del tiempo siendo capaz de correr y jugar.

### **1.3.5. Coordinación viso motora**

Existe una ligazón entre movimientos y procesos perceptivos que permiten una acomodación de estos en los datos entregados por los sentidos. La coordinación viso motora es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo. La precisión de una acción o movimiento depende de una buena coordinación viso motora. Para recortar, modelar, dibujar, pintar se necesita de una buena coordinación viso motora, es por esto que si no se ha desarrollado esta habilidad, el niño tendrá serias dificultades para escribir.

### **1.3.6. Higiene y salud**

La higiene es el conjunto de conocimientos y técnicas que deben aplicar los individuos para el control de los factores que ejercen o pueden ejercer efectos nocivos sobre su salud. La higiene personal es el conjunto básico del aseo, limpieza y cuidado de nuestro cuerpo.

La salud, según la Organización Mundial de la Salud, se define como el estado de completo bienestar físico, mental, social.

Esta definición debe ser analizada en sus tres factores:

**Bienestar físico** estar libres de enfermedades y sentirse con ánimo para cumplir con el trabajo, el estudio y las actividades diarias.

**Bienestar mental** es sentirnos bien con nosotros mismo, tener autoestima, poder superar problemas y el estrés.

**Bienestar social** son relaciones armónicas libres de violencia y maltrato, solidaridad, respeto a los demás y la convivencia armónica con la naturaleza son los elementos esenciales del bienestar social.

**La higiene personal** es básica para mantener la salud y protegerse de muchas enfermedades, a demás es importante para una buena apariencia física, sentirse bien con uno mismo y una convivencia respetuosa con los demás.

Para mantenerse limpio y sin olores desagradables se debe: bañarse frecuentemente, si es posible todos los días. Esto permite eliminar el polvo y el sudor que impiden el normal funcionamiento de la piel.

Peinarse o cepillarse el cabello todos los días. Usando su propia peinilla o cepillo.

Conservar los pies limpios y secos. Los pies soportan todo el día el peso del cuerpo por lo que es conveniente lavarse los pies, secarse y en lo posible utilizar talco.

**La higiene de las manos** es uno de los hábitos más importantes de la higiene personal el aseo de las manos pues con ellas manipulamos toda clase de objetos que pueden estar contaminados con microbios que causan enfermedades.

Mantener las uñas cortas y limpias, la suciedad que se acumulan debajo de las uñas, contienen gérmenes que producen enfermedades.

**Higiene bucal** es de suma importancia para evitar las caries, la pérdida de las piezas dentarias, el dolor y el mal aliento, las caries pueden ser reservorio de microbios que pueden producir enfermedades en el resto del organismo, la falta de piezas dentarias impide una buena masticación y por lo tanto ocasionará una mala digestión.

Debemos lavarnos la boca después del desayuno, el almuerzo y la merienda, o después de consumir alimentos.

El aseo de la dentadura debe hacerse con un cepillo individual y pasta dental.

El cepillo debe ser adecuado para evitar que se produzca dolor o lastimaduras.

**La higiene de la ropa** es de vital importancia para que una persona se mantenga limpia y sana a demás de bañarse, debe usar ropa limpia, la misma que deberá ser lavada con jabón y enjuagarla muy bien para ya que puede producirse irritaciones o alergias, especialmente a los niños y si es posible secarle en el sol.

Debemos cambiarnos de ropa todos los días, para evitar enfermedades.

**La higiene de las viviendas** es indispensable para mantener una buena salud ya que las éstas son uno de los lugares en donde se permanece la mayor parte de tiempo, por eso debe ser un lugar agradable, seguro y limpio, donde la familia se sienta libre de peligros y pueda disfrutar y compartir.

Se debe organizar la casa de forma que haya un lugar para dormir, separando donde duermen los niños de los adultos.

**Los alimentos** deben mantenerse en buen estado ya que estos son consumidos por todas las personas por lo tanto, es importante recordar que estos, además de tener un buen aporte nutritivo, deben estar en muy buenas condiciones higiénicas para proteger la salud y evitar intoxicaciones y enfermedades.

**Es necesario establecer un horario de alimentación** siendo el desayuno una comida importante que le proporciona al niño energía necesaria para el cumplimiento de sus actividades escolares; por lo tanto, no debe de faltar antes de ir a la escuela

Se recomienda cinco comidas al día: desayuno, colación a la media mañana, almuerzo, colación a media tarde y merienda. El escolar debe tener tiempo suficiente tanto en la casa como en la escuela, para propiciar una buena ingestión, masticación y digestión de los alimentos.

En cada tiempo de alimentación se debe propiciar todos los nutrientes necesarios para su crecimiento y desarrollo adecuado.

En esta etapa de la vida es importante una adecuada selección de alimentos con alto valor nutritivo

**La higiene mental** es indispensable por que los niños son un sector vulnerable por lo que deben tener cuidado y atención especial, fundamentalmente la familia es la que brinda protección y bienestar.

**Los indicadores de la salud mental** se constituyen de los siguientes aspectos: conocimiento de si mismo, autoestima, sentimiento de seguridad, capacidad para aceptar y dar afecto, satisfacción de las necesidades básicas, capacidad para ser productivo y feliz, ausencia de tensión de hipersensibilidad.

### **1.3.7. Algunas condiciones de riesgo en el niño de cinco a seis años**

Existen algunas condiciones que pueden evaluarse como riesgos o peligros para los niños, por que sin estar enfermos pueden ser afectados físicamente por estas causas:

Niños que sufren maltrato físico, violencia o descuido.

Niños que no asisten a la escuela.

Huérfanos de uno de los padres o los dos.

Padres separados o divorciados.

Familias con discusiones frecuentes.

El consumo de alcohol en la familia.

Niños con problemas de aprendizaje o de conducta.

Pobreza extrema.

Índices de pobreza.

Inadaptación escolar.

Es importante que a través del propio niño, la familia y docentes identifiquen otras condiciones de riesgo existentes; los docentes se constituyen en excelentes colaboradores por que conocen a los niños y pasan con ellos.

#### 1.4. Área del desarrollo del lenguaje del niño de cinco a seis años

El desarrollo del lenguaje y la comprensión del mundo están estrechamente relacionados con el desarrollo del cerebro del niño.

El lenguaje es la herramienta más importante en el desarrollo de la comunicación en el niño, su primera manifestación es el llanto y la sonrisa como reacción a la voz o al rostro materno.

Con el desarrollo del lenguaje, el niño desarrolla también su capacidad de expresión interacción y manifestación de sus sentimientos.

El lenguaje se halla por completo integrado a la conducta del individuo pues la permite exponer en términos verbales casi cualquier situación de su vida cotidiana.

**La tartamudez** en los primeros años es común este problema que repitan palabras o que tengan dificultad para comunicarse por su lengua, labios, tiene poca práctica en hablar. Cuando esta asustado tiende a tartamudear.

Sugerencias para prevenir la tartamudez en los niños:

- Dirijase y hable al niño con cariño. Evite los sentimientos de ira cuando se comunica con él, aún cuando la esté corrigiendo por algo que hizo mal.
- Háblele en tono normal, ni muy alto ni muy bajo, y sobre todo, no muy rápido.
- Dele tiempo para hablar, sin presionarlo, para que diga correctamente las palabras.
- Asegúrese de que descanse lo suficiente.

- No espere demasiada perfección. Recuerde que aún es pequeño.
- Cuando el niño tartamudee, tómelo como una señal de que algo le preocupa y trate de hacer su vida diaria lo más simple y tranquilo que pueda.
- Prepárelo para las nuevas experiencias hablándole de que ya no va a ocurrir errores en el lenguaje para que se sienta seguro.
- Escuche cuando hable, y permita que se tome su tiempo para explicar sus pensamientos.
- Si la tartamudez se maneja adecuadamente, desaparecerá a los cuatro o cinco años a medida que el niño crezca. Sin embargo si los adultos los presionan o castigan para que deje de tartamudear esta situación puede continuar hasta que sea adulta.
- Un ambiente pobre de estímulos y experiencias también limita el desarrollo del lenguaje de los niños, que están rodeados de múltiples objetos, experiencias paseos, visitas a otros familiares, etc., aprenden los nombres de lo que ven y hacen cuando están con adultos que los hablan y los escuchan, de esta manera mejoran su lenguaje.

#### **1.4.1. La estimulación del lenguaje**

Cumple un papel importante en el desarrollo del niño la estimulación del lenguaje siendo una verdadera herramienta del aprendizaje:

- Aproveche todos los eventos cotidianos para conversar con el niño, genere en él necesidades comunicativas, exíjale el uso del lenguaje como un medio para el logro de fines.

- Hable siempre correctamente. Recuerde que usted es el modelo lingüístico del niño.
- Corríjale los errores del lenguaje que comete.
- No lea cuentos e historias interesantes para el, invítelo a disfrutar de la riqueza de la literatura.
- Amplié el vocabulario del niño a partir de sus objetos e interés.
- Utilice las creaciones manuales del niño para pedirle que hable de ellos.

#### **1.4.2. Actividades que favorecen el desarrollo del lenguaje**

- La observación libre o dirigida y la descripción de lo que ve en su casa o en algún sitio que visite.
- La dramatización
- La reelaboración de relatos a partir de las imágenes de los libros de la biblioteca.
- El recitado.
- Los cuentos.
- El uso de títeres.
- Las funciones del teatro.
- La interpretación de los dibujos por parte de los niños, etc.

## 1.5. Área cognitiva

Desde el punto de vista cognitivo y emocional el niño es consciente de hechos y descubrimientos en esta edad a través de la búsqueda, observación directa y la curiosidad incluye la posibilidad de experiencias e involucra deseos de saber los niños siguen en el fondo con sus propias teorías basadas en fantasía y formas de pensamiento que le son características.

Las inhibiciones en relación con el deseo de aprender son fuertemente como consecuencia de influencias ambientales.

La importancia de estos deseos de conocimiento ya se hace sentir cuando el niño se encuentra en el periodo escolar que comúnmente se realiza a los cinco y seis años cuando está más preparado para separarse de su madre y de su ambiente.

El chico está motivado por el deseo de complacer y ser amado por los padres y maestros.

Del mismo modo tiene una cierta conciencia de que deba evitar conductas que provoquen reprimendas o castigos. Para ello deberá haber integrado normas de higiene y conductas sociales que aunque primitivas les permitan sobrellevar el cambio que esto significa una amenaza de aprender tiene que tolerar a sus compañeros sin exigir permanentemente atención, debe controlarse su agresión impulsada por los celos y defenderse o evitar la agresión de los demás.

Se debe tomar en cuenta las siguientes características cognitivas del niño en esta edad:

- Su pensamiento es de amistad.
- Puede distinguir la realidad de la fantasía.

- Posee gran interés por conocer el mundo como la naturaleza.
- Sus preguntas son incansables, le interesa la respuesta que recibe.
- Las representaciones temporales que recibe son más complicadas.
- Imagina actos sin que los realice y es capaz de llevar a cabo un plan de juego programado de un día para otro, esto es por que tiene nociones temporales de ayer, hoy y mañana.
- Puede realizar representaciones interiores simbólicas con las que manipula la realidad sus imágenes son muy concretas semejantes acciones observadas.
- Tiene mayor capacidad de atención y concentración.
- En el juego puede verbalizar roles con los cuales su lenguaje aumenta significativamente.
- Le encanta narraciones, juegos más reales.
- Memoriza canciones, rimas, poesías, trabalenguas sencillos, etc.
- Puede dialogar con sus compañeros y personas adultas.
- El desarrollo de su percepción auditiva le permite reconocer los sonidos consonánticos, distinguir las sílabas, localizar sonidos en el espacio.
- Dibujo dirigido y ejercicios variados de audición, aislar las palabras y preguntar su significado.
- Empieza a distinguir derecha e izquierda.

- Distingue figuras: círculo, cuadrado, triángulo clasifica diferentes criterios.
- Realiza seriaciones temporales hasta de cinco elementos, encuentra las propiedades de los objetos, ejecuta juegos simbólicos y lógicos.
- Corresponde conjuntos y los compara de diferente cantidad.
- Puede ordenar hasta nueve elementos contar hasta diez, grafica hasta nueve, realiza representaciones gráficas, distingue colores primarios y secundarios.

Según FORMAN, (1979) “Esta etapa es la llamada de pensamiento pre-operacional, que se inicia a los dos años con las primeras representaciones mentales y alcanza a los seis años una mayor coherencia en la organización de las acciones y en su interacción con la realidad. Consta de 2 períodos: La primera, pre conceptual, entre los dos y cuatro años de edad en que el niño avanza desde la autosatisfacción propia del lactante hasta una conducta socializada rudimentaria. Entre los cuatro a los siete años, el niño se expresa a través del lenguaje y no sólo por el aparato locomotor (como el lactante) manteniéndose en constante investigación, constituyendo el segundo período, el de pensamiento intuitivo”.

Ante las diversas teorías cognitivas los postulantes consideran que el desarrollo cognitivo se da a través del pensamiento infantil presenta una serie de características peculiares. En el período anterior cuando el niño necesitaba resolver un determinado problema práctico recurría a operaciones manipulativas externas hasta que daba con la solución. La novedad de esta edad es que ahora el niño pasa a resolver esos problemas mentalmente, es decir, imaginándose una operación real con objetos y su resultado.

## **1.6. Área afectiva social**

La socialización es un proceso de toda la vida en virtud del cual las personas aprenden a convertirse en miembros de grupos sociales. Los niños pueden participar activamente en su propia socialización tiene una personalidad y formas especiales de interactuar con su familia y el ambiente. A medida que va aprendiendo, puede modificar la conducta hacia sus padres y otros agentes socializadores.

Es necesario hacer amistades, pero más importante aún es mantenerlas. Si desarrollamos esta habilidad, nunca sentiremos soledad, siempre tendremos a alguien con quien compartir. Para mantener las relaciones, es importante tener presente que:

Hay que dar afecto, hacer muchos amigos ser sinceros y mantener interés por las otras personas no esperar a que estén pendientes de tus necesidades; se debe prestar atención a la familia y amigos.

### **1.6.1. La dimensión afectiva**

Es una constante que el educador debe tener siempre presente, ya que actúa como un motivador que estimula el funcionamiento de las estructuras cognitivas, lingüísticas y motrices.

Un plan de desarrollo psicomotriz, su finalidad no es solo el desarrollo de dichas habilidades, en el aspecto de tono y precisión del movimiento, sino que actúe sobre la estructuración espacio temporal, sobre la organización del esquema corporal y ayude al desarrollo emocional del niño. En el proceso de aprendizaje el niño puede adquirir una amplia gama de conductas humanas: pasiva o agresiva, dependientes o independientes, libres o conservadores, etc. Esto permitirá que el niño se acoja en su cultura.

## 1.6.2. El autoestima

Es como nos sentimos con nosotros mismos y como nos valoramos. Se refiere el sentimiento positivo o negativo que experimentamos hacia nosotros. Esto tiene que ver con la capacidad para amarnos, aceptarnos tal como somos, así como para apreciar cuanto valemos y lo importante que son las características que tenemos.

El autoestima es la capacidad de reconocernos a nosotros mismo y de atribuirnos un valor en mayor o menor grado, lo cual incluye lo que sentimos, nuestras actitudes, etc. El auto concepto es una pieza fundamental de la autoestima, ya que presenta el sistema de reflexiones y juicios que, de forma consciente, vamos asumiendo acerca de lo que somos. Es el conjunto de ideas que giran en torno al “yo soy” y que emitimos desde nuestra identidad, desde nuestro propio yo.

Al igual que la autoestima el auto concepto depende, en gran medida, de las experiencias adquiridas en la familia, en la escuela y el medio social en que se vive.

El autoimagen es la idea mental que tenemos nosotros, construida a partir de cómo nos vemos y nos aceptamos. Toma en cuenta que vivimos comparándonos con modelos de la televisión o cantantes que, en general, son personajes de otras culturas, pero no necesariamente tenemos que ser como ellos. Nuestro cuerpo es hermoso, por que gracias a el nos relacionamos con el mundo que nos rodea.

Una autoimagen positiva de nosotros mismos nos hace sentir mejor, aunque no seamos los más atractivos del barrio. Ver lo positivo que tenemos nos puede ayudar para aprender a valorarnos, por que no solo debemos hacerlo desde nuestra apariencia física o de lo que dicen los demás, si no también por las cualidades que poseemos.

El auto eficiencia se relaciona con nuestra capacidad para hacer bien las cosas alcanzar los resultados propuestos y lograr el éxito de nuestros proyectos.

El auto cuidado se refiere a la manera diligente en que nos atendemos a nosotros mismos para evitar cualquier daño físico o mental que nos puede ocurrir. Teniendo un buen auto cuidado evitamos usar drogas, alcohol o fumar, que dañan nuestro cuerpo o nuestra mente.

Debemos poseer habilidad para manejar las emociones, establecer y mantener buenas relaciones entre las personas, un buen sentido del humor, toma de decisiones y resolver problemas.

Todo esto que forma nuestra historia personal depende como hemos desarrollado:

Nuestra autoestima, creatividad, forma de expresar afecto.

La importancia que tienen los otros en nuestra vida.

La construcción de una identidad propia y nuestro proyecto de vida.

La forma en que participamos.

Conocerse a uno mismo es una actividad muy relacionada al tema de la autoestima. Tiene que ver con el conocimiento y la aceptación que tenemos tanto de nuestras fortalezas y cosas positivas como de nuestras debilidades y limitaciones.

Si conocemos nuestras fortalezas, sabremos qué podemos ofrecer y en qué podemos desempeñarnos bien. Al conocer nuestras debilidades sabremos en que situaciones no nos conviene participar, si no prepararnos de mejor manera para ayudar a prevenir o a evitar cometer errores.

### **1.6.3. El manejo de emociones**

Es una habilidad que puede ser difícil de adquirir, puesto que desde niños hemos aprendido a expresarnos de una manera determinada.

Es importante tener claro que todas las emociones son naturales, aún las extremas como la ira o la alegría. La clave está en aprender o manejar las tratando de no hacernos daño ni de dañar a otros u otras.

Trata de identificar la emoción y piensa por que te sientes así: alegría, enojo, tristeza.

Siempre reflexiona bien sobre las situaciones, busca diferentes alternativas y enfrenta el problema cuando sientas que estás preparado.

La socialización es un proceso de toda la vida del cual las personas aprenden a convertirse en miembros de un grupo social tratándose de una familia, una comunidad, etc.

Para GRACE, Craig (pág. 148 desarrollo psicológico cuarta edición) En la afectividad en el niño se aplican emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y autoestima están determinados por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Frente al análisis de diversas teorías los investigadores consideran que la afectividad en el niño es de vital importancia ya que es la base fundamental para la formación de su personalidad en la vida del ser humano.

#### **1.6.4. Principales características sociales del niño de cinco a seis años**

- El niño por naturaleza es un ser social favoreciendo su desarrollo
- Es sociable, activo e inquieto.
- Puede alejarse más tiempo de su familia.
- Logra mayor identidad sexual.
- Su conciencia comienza a desaparecer, el puede experimentar vergüenza y otras emociones.
- Posee apertura social.
- Mayor independencia, se cuida, peina, viste, alimenta, se puede ir solo a la cama, ejecuta mandados.
- Comienza a adaptarse al mundo social y cultural y a incorporar normas y valores.
- Tiene gran curiosidad sexual para identificarse como niño, diferencia entre niño y adulto, el origen del niño.
- El niño desea ser como su padre y la niña como su madre, para quienes desean agradar y buscar su aprobación.
- Puede experimentar miedos y temores emocionales. A ciertos animales, oscuridad, lugares nuevos y cerrados, etc.

- Gusta del disfraz, ir de excursión, juegos teatrales cotidianos de la vida diaria como la familia, fenómenos naturales, acontecimientos especiales.

Según LEIFER, Roberts 1972 mencionan que en la primera infancia el niño necesita la socialización, la compañía de otros niños o adultos y / o de quien los remplace (mascotas)

Es necesario sustentar nuestro criterio ante las diferentes manifestaciones de ciertos autores en el desarrollo social que tiene lugar dentro de la familia la dinámica y condiciones que moldean la socialización del niño; los hermanos integran el primer grupo de padres del niño y probablemente más íntimas. La Lúdica se refiere a la acción del juego que a niños les permite formarse dentro de la felicidad hacer las cosas con alegría; ser observados por sus compañeros como una persona que tiene tranquilidad.

## **1.7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA LÚDICA**

El término Lúdica proviene del Latín Ludo, que significa literalmente juego, es por esto, que generalmente se piensa que la Lúdica es juego, que son acciones que se dan solamente en la infancia del ser humano, llevándonos a pensar, que la Lúdica solo la viven los niños. La Lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

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

La capacidad Lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje. El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de " Ser de otro modo" que en la vida corriente.

Algunos investigadores para entender el juego en la dimensión de lo Lúdico lo han hecho desde la sociología y la antropología y han comprendido que el juego trasciende la infancia y se expresa en la cultura en forma de rituales.

El juego esta presente también en las competencias atléticas, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones del arte como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

En las prácticas lúdicas se identifican dos componentes básicos. Uno relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos; el otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración.

El sentido lúdico en su manifestación más elemental y primario lo constituyen el juego y este es fundamentalmente una acción simbólica.

En los niños, se producen los juegos cotidianos que protagonizan los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura – moralidad, entre otras. Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, para lo cual podríamos argumentar que el juego es una situación imaginaria, de hecho, es un juego provisto de reglas en la que los niños al final del periodo preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de reglas.

El autor PEÑAFIEL, 1999. Pág. 21 “La lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través del juego; infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser partícipes de las diferentes modalidades del juego, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal”.

Los investigadores consideran que la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

### **1.7.1. Fundamentos sobre el desarrollo lúdico del sujeto.**

La consecuencia de pensar la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o Expresión lúdica.

Todas las acciones del ser humano quieren decir algo, cuando hablamos de un sujeto lúdico en función de la acción simbólica, distinguimos unas formas lúdicas como: el juego, las manifestaciones artísticas y folclóricas, competencias, mascaradas y rituales. De estas formas se pueden identificar estructuras, características, clasificaciones, relaciones con el contexto y su desarrollo

En la búsqueda de querer entender el sentido de la Lúdica no es posible comprenderlo desde las formas, pero estas responden a unas manifestaciones del sujeto lúdico.

Para HUIZINGA, Johan (2005 pág.5-9) “La lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer.

Los investigadores basados en diferentes trabajos consideran que la Lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades.

### **1.7.2. La Lúdica en la educación**

Actualmente existe un mayor consenso entre profesores sobre la importancia del uso de las actividades lúdicas como estrategia para la construcción del conocimiento, no debiendo ir por un camino exagerado de racionalidad y memorización.

Aunque exista este consenso por parte de los educadores, pedagogos y psicólogos, esto no garantiza un cambio en la práctica. La ludicidad es una ciencia nueva que necesita ser estudiada y vivenciada, pero la tendencia de los profesores es creer que sabe trabajar con esta nueva herramienta, estableciendo la relación en el juego. En el aula la ludicidad gana espacio, pues el niño participa de manera más placentera logrando una mejor comprensión de los contenidos, ayuda en la construcción de nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad.

Para que la educación a través de las actividades lúdicas puedan desempeñar su función educativa es necesario que este sea pensado y planificado dentro de una propuesta pedagógica, ofreciendo actividades en donde haya una implicación efectiva del estudiante, en donde pase de espectador a protagonista en el proceso educativo, de manera a contribuir efectivamente para la comprensión de la ludicidad como ciencia.

### **1.7.3. La Lúdica en el proceso de la enseñanza aprendizaje**

La Lúdica es un instrumento formativo y educativo en la medida en que permite despertar el interés, así como motivar y acercarse.

El espacio creado en la Lúdica de prevención debe ser atractivo con el fin de impulsar a los estudiantes a realizar lo cotidiano, que exploren, que sean creativos y que se den cuenta por medio del sentido común que tan fácil se puede sufrir un accidente de trabajo aportando elementos que contribuyen a que las personas actúen con cultura de auto cuidado, mejora el clima laboral.

La Lúdica en las aulas combina los aprendizajes enciclopédicos con juegos lúdicos va en el nuevo paradigma de la educación. Hoy en día la Lúdica en las aulas, en los diferentes ámbitos de la educación parvularia, básica y media, no se llevan a cabo, eso quiere decir que todavía estamos en el antiguo paradigma de la educación.

El juego y el aprendizaje que satisface muchas necesidades en la vida de un niño: el deseo de ser estimulado y de divertirse de expresar su exuberancia natural, de ensayar el cambio por el valor intrínseco de este, de satisfacer su curiosidad, de explorar y de experimentar en condiciones externas de riesgo. Cumple a demás muchas funciones útiles en el desarrollo infantil. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas brindando muchísimas oportunidades.

El juego a demás es diferente de cualquier otra clase de actividad. Se hace por su valor intrínseco simplemente por placer, es elegido libremente por los jugadores exige que los participantes actúen activamente, se relaciona con otras áreas de la vida, es decir, favorece el desarrollo social y la creatividad.

Un profesor didáctico que en su clase combine la lúdica con el aprendizaje enciclopédico generará una mejor captación (por parte del educando), las clases no se tornarán aburridas y el aprendizaje sería mayor al aprendizaje unidireccional, la educación bidireccional va de todas maneras en el nuevo paradigma de la educación. Que el educador aprenda de sus alumnos al igual que el educando aprenda del profesor.

La educación para la ludicidad se propone en una nueva postura cuyo paradigma es un nuevo sistema de aprender jugando inspirado en una concepción de educación que va más allá de la instrucción académica.

## **1.8. EL JUEGO**

### **1.8.1. Definición del juego**

El juego es una actividad Lúdica estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales; beneficiando el desarrollo de habilidades y destrezas en el niño.

### **1.8.2. Importancia del juego**

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. Di ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas

manifestaciones de su acción pueden ser representada por el desarrollo del juego en la infancia y en su tránsito gradual hacia el trabajo. Esta transmisión es muy lenta en la más tierna edad la actividad fundamental del niño consiste en jugar, sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple auto servicio; aprende a comer solo, a taparse con la frazada a ponerse los pantalones. Pero incluso eso lo hace jugando por esta razón el juego constituye la principal actividad del niño, la que más lo atrae y absorbe su interés.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la 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 de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante e inviste más responsabilidad se trata de un trabajo que se aproxima a la actividad social y que está vinculado con conceptos definidos y claros a cerca de la vida futura del niño. Pero en esta etapa el juego lo apasiona todavía y sufre serios conflictos cuando siente la tentación de abandonar el trabajo para jugar esto ocurre generalmente cuando se han cometido errores en la educación del niño en lo relativo al juego y al trabajo.

En la vida real encontramos muchos adultos que terminaron la escuela hace mucho tiempo y en los que la pasión del juego predomina sobre el amor al trabajo.

Para educar al futuro hombre de la acción no se debe eliminar al juego sino organizarlo en tal forma que, sin desvirtuar su carácter, contribuya a educar las cualidades del futuro trabajador y ciudadano.

Para que el juego resulte educativo es necesario que los padres conozcan bien en que consiste y en que se diferencia del trabajo. Si no se tiene un concepto claro sobre este punto y no se lo analiza suficientemente no se podrá dirigir al niño con acierto y se incurrirá en errores con los consiguientes efectos negativos.

En el primer término debemos decir que la diferencia entre el juego y el trabajo no es tan grande como muchos piensan. Un buen juego se parece a un buen trabajo y viceversa.

En todo juego existen esfuerzos físicos y mentales. El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la recreación, del triunfo, o del placer estético de calidad.

Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. En eso consiste la similitud entre el juego y el trabajo.

El desarrollo del juego infantil atraviesa varios estadios, cada uno de los cuales exige un método distinto. El primero es el del juego en la habitación, la etapa del juguete, y dura hasta los cinco o seis años. Su característica consiste en que el niño prefiere jugar solo y varias y raras veces admite la participación de compañeros, se encariña con los juguetes y juega a desgano con juguetes ajenos. Esta tendencia a jugar solos no implica riesgo alguno de que se convierte en egoísta. Es la etapa de ejercitación sensorial y del desarrollo de las aptitudes personales. De suerte que es necesario brindarle la posibilidad de que lo haga cuidando al mismo tiempo que esa etapa no se prolongue en exceso y que a su debido tiempo pase la segunda la preferencia por el juego solitario evoluciona en un momento dado hacia el interés por la compañía y el juego colectivo.

Según RUEBSAAT Y HULL (1975 Pág. 235) “El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades”.

Frente a las diferentes criterios de diversos autores los postulantes proponen que el juego es importante por que es un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motrices básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas.

### **1.8.3. El juego como ciencia**

El juego precisa la realización de un acertado plan de la naturaleza para contribuir al desenvolvimiento de sus facultades. El juego es un gran conductor forma cuerpos, haciendo trabajar a los músculos, forma mentes pues el niño que juega agudiza su iniciativa, esta alerta y se ve ante problemas que debe resolver de inmediato forma la conciencia social pues durante el juego, el pequeño debe tener en cuenta a los demás.

El juego permite que el niño de la expresión de una manera más o menos inconsciente a sentirnos arraigados: y por consiguiente es un auxiliar en su adaptación; así mismo es uno de los medios por los cuales el pequeño se acostumbra a las diversas situaciones, de la vida al mismo tiempo que los pone en práctica.

A medida que los niños van creciendo adquieren mayor seguridad en sus movimientos le resultan cada vez más fáciles las cosas.

El juego es un aspecto tan natural de la niñez que con mucha frecuencia no le prestamos atención y no lo utilizamos a medida que debiéramos. Decimos que el

niño solo esta jugando y lo vacilamos en interrumpirlo de este modo nos exponemos a poner trabas a sus poderes de concentración, que esta en desarrollo.

El juego puede ser una parte extraordinariamente constructiva de la vida del niño si se le proporciona un sitio para jugar y materiales apropiados.

El juego para el niño tiene un gran valor lúdico. El niño necesita un lugar especial para jugar, este sitio debe ser apropiado para que el niño pueda trepar, tocar, manipular, caminar, satisfacer sus curiosidades y en sí disfrutar del juego.

El juego del niño es de expresión, puesto que por su intermedio manifiestan ideas y sus sentimientos, ya sean de alegría o de temor, de agresión o de obediencia. El juego da más oportunidades de libre expresión que otras.

Los juegos van adquiriendo cada vez mayor riqueza a medida que avanza la edad, pasando insaciablemente de la simple versión de los hechos salientes de la vida real a la invención de ser imaginarios.

La intervención de los seres imaginarios en el juego pueden incluso darse como "conversación a solas" sin necesidad de ocultar ciertas cosas sobre algo; y aún cuando esto no es frecuente.

El juego satisface muchas necesidades en la vida de un niño: la necesidad de ser estimulado y de divertirse, de expresar su exuberancia natural de ensayar a cambio por el valor intrínseco de este, de satisfacer su curiosidad, de explorar y de experimentar en condiciones expuestas a riesgos. Cumple además muchas funciones útiles en el desarrollo infantil favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas brindando muchas oportunidades de ejercitar y emplear las capacidades intelectuales.

El juego es un método gracias al cual el niño vive experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social y con la naturaleza.

El juego es una acción en la que los pequeños ponen en evidencia sus fantasías e imaginación con sentimientos de alegría y satisfacción. Es el factor significativo de la formación y educación del ser humano durante los primeros días de vida.

Según GARVEY, Catherine (1977) “El juego como ciencia es algo que se hace siempre por placer con un valor intrínseco, es algo libre a los jugadores exige que estos participen activamente, se relaciona con otras áreas de la vida es decir favorecen el desarrollo social y la creatividad”.

Los autores consideran que el juego es una actividad propia de la naturaleza del niño siendo la expresión de esa actividad de la infancia que va acompañado sus sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión, siendo estrictamente motivador, estimula sus capacidades: físicas, intelectuales, afectivas su fantasías e imaginación a través de la acción de jugar, el niño construye su mundo de fantasías, dulzura lo desconocido, se apropia de la realidad del entorno y la compara con otros estamentos.

## **1.9. TIPOS DE JUEGOS, DANZAS, BAILES Y RONDAS.**

### **1.9.1. Tipos de juegos**

Cada tipo de juego posee sus propias características y funciones. Los tipos no muestran una diferenciación rígida, pudiendo combinarse varios en una situación lúdica; clasificándose de la siguiente manera.

#### **1.9.1.1. Los juegos sensoriales**

Es la experiencia sensorial por si misma. El juego sensorial enseña a los niños hechos importantes sobre su cuerpo, sus sentidos y las cualidades de las cosas del ambiente. Ejemplo salpicar el agua.

### **1.9.1.2. El juego de reglas**

Comienza a los cinco años y aprende a respetar determinadas normas. Ejemplos. Jugar a las escondidas, a los policías, a las cogidas.

### **1.9.1.3. El juego de construcciones**

Este juego está presente en todas las fases de desarrollo de la vida. Ejemplos: El niño arma rompecabezas, legos, entre otros

### **1.9.1.4. Los juegos libres**

Se ejecutan cuando el niño juega libremente a su manera, sin que nadie les ayude. Ejemplos: corre, salta, juega, brinca libremente.

### **1.9.1.5. Juegos semidirigidos**

Son aquellos a base de preguntas, Ejemplo: Corramos por el centro, haremos las sogas, imitemos a los patos, saltamos como los canguros.

### **1.9.1.6. Juegos dirigidos**

Se desarrollan mediante consignas. Ejemplos: El juego del gato y el ratón, matantiruntirun la.

### **1.9.1.7. Juegos tradicionales**

Son aquellos que se ejecutan a base de folclore, son la identidad e un pueblo. Ejemplos: La macateta, la rayuela los cachecos.

### **1.9.1.8. Juego con el lenguaje**

A los niños les encanta jugar con la vocalización. Ensayar sus ritmos y cadencias. Mezclan palabras para crear significados nuevos. Juegan con el lenguaje para divertirse con las palabras y verificar su comprensión de la realidad. Lo utilizan como un medio para amortiguar las expresiones de ira. La función primaria del lenguaje suele perderse en este juego. Los niños se concentran en los elementos de lenguaje, manipulando festivamente sus sonidos como patrones significados.

El juego con el lenguaje brinda a los niños pequeños la oportunidad de practicar la gramática y las palabras que están aprendiendo en esta edad.

### **1.9.1.9. Juego dramático**

Es uno de los tipos primarios de juego consiste en encarnar papeles o modelos. Ese tipo de juego no solo requiere imitar patrones íntegros de comportamiento, si no además mucha fantasía y formas nuevas.

Pese a lo genérico de la expresión, empleamos aquí el juego dramático para designar la actividad lúdica a que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego.

Lo hacen con total espontaneidad sin contar para nada con el adulto. Los niños en estos casos admiten sin saberlo las convenciones dramáticas. En consecuencia, se reparten papeles, crean el espacio dramático correspondiente, y todo lo demás. Su mismo lenguaje delata la aceptación de la convención dramática. Se reparten los papeles diciendo sencillamente: Vamos a jugar a los toros.

El juego dramático, conscientemente preparado con vistas a su representación ante el público, pasa a convertirse ya en teatro y es identificable con el juego escénico.

#### **1.9.1.10. Juegos rituales y juegos competitivos**

A medida que crecen los niños en sus juegos empiezan a incluir reglas y tiene una finalidad específica. Toman decisiones sobre los turnos, establecen pautas sobre lo que se permite y lo que está prohibido; a menudo crean situaciones donde uno pierde y otro gana.

#### **1.9.1.11. Juegos de exploración de objetos físicos**

Permite al preescolar jugar con toda clase de objetos físicos (arena, piedras, agua y otros tipos de juguetes y materiales) descubre y conoce las propiedades de ellos y las leyes físicas que lo gobiernan; aprende que los objetos hacen distintas marcas sobre la arena, se da cuenta de que si la lanza con más fuerza una pelota botará más alto. Cuando construye con bloques aprende que estos deben guardar equilibrio y tener un buen apoyo para que no se caigan. Así pues, el niño al participar en el juego constructivo adquiere información.

#### **1.9.1.12. Los juegos creativos**

Ayudan a realizar actividades creativas en los niños. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usuales, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Los juegos fomentan el desarrollo físico, mental y social.

El dominio de los juegos deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Intente fomentar las capacidades de sus niños de expresarse a través de juego.

Preste atención al juego, anímelo. Aprenda como extender el juego de los niños con sus comentarios y preguntas. Intente de estimular ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de utilizar materiales. Intente mantenerse abierto a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta. Evite los juguetes y las actividades que explican todo a los niños y que no dejan nada a la imaginación.

### **1.9.1.13. Los juegos de integración**

Potencia el desarrollo y el aprendizaje de los niños, ya que al jugar, se crea un escenario psicosocial en donde hay varios tipos de comunicación que les permiten vivenciar y experimentar.

El recurso de la lúdica dentro de la educación es por demás beneficioso en primera instancia por ser una actividad instintiva en los niños, en segundo lugar por que les permite aprender y disfrutar al mismo tiempo.

Al jugar los estudiantes desarrollan destrezas no sólo motrices e intelectuales, sino familiares y sociales que no deben ser interrumpidas con el frecuente “no hagas eso” “no hagas aquello” para esto se debe garantizar que los espacios donde el niño se encuentra sean seguros y con condiciones de ventilación e iluminación adecuados. Los niños realizarán su evolución social por caminos más personales: más que el juego, le llevan a la observancia y al respeto de las leyes comunes, su innato deseo de agradar y su necesidad de verse apreciada. Sus gustos personales - saltar a la cuerda, disfrazarse y actuar - la empujan también a contactos sociales, la obligan a plegarse a las exigencias de una vida común.

SHEINGOLD y TENNEY, (1978 Pág. 283) “Cada tipo de juego posee sus propias características y funciones que favorecen al desarrollo integral del niño estos muestran diferenciaciones rígidas, pudiendo combinarse varios en una situación lúdica”.

Los investigadores consideran que la práctica de los diversos tipos de juegos en la infancia es importante porque garantizan un buen desenvolvimiento físico y psíquico de los educandos en sus distintas etapas mejorando sus aprendizajes.

### **1.9.2. El Juego y el desarrollo cognoscitivo**

Además de favorecer el crecimiento de las capacidades sensoriales y físicas, el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas en el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades comunes y apropiadas.

En su juego con otro, practica los conceptos y roles sociales aprendiendo además algunos aspectos de su cultura.

### **1.9.3. Beneficios del juego**

El juego ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas; y sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites. Estableciendo una relación con los demás y con los objetos, el niño que resuelve las acciones o problemas implícitos a todo juego, van descubriendo sus propias cualidades y limitaciones en diversos campos.

El juego proporciona placer y satisfacción, si un niño no se divierte con lo que hace, no podemos decir que juega, es posible que siga las indicaciones impuestas por el adulto por el grupo de juego, pero no juega. Sin embargo el juego no significa solo diversión, también existen juegos que exigen esfuerzos que aquello que potencia el desarrollo de la responsabilidad del niño, ya que el mismo puede ponerse alguna restricción.

El juego es medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador. El juego se desarrolla en un contexto humano y medioambiental determinado, con cuyos elementos interactúa el niño, conocen cuales son sus capacidades, por que las confrontan y aprenden a modificarlas para poder conseguir mejores resultados.

El juego es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces el niño lo utilice como medio terapéutico de tensiones psíquicas y retorno al equilibrio varios de los problemas y ansiedades que afrontan los niños en sus relaciones con los demás y con los objetos en su entorno pueden ser superados.

El juego en primer lugar es promotor de las facultades cognitivas, principalmente por que tiene una gran carga imaginativa. Este potencial imaginativo de los niños permite a los pequeños pensar en numerosas alternativas para ejecutar acciones, enfrentar problemas y desarrollar diferentes modos y estilo de pensamiento. Un elemento presente en los juegos que favorece la cognición es la construcción de las reglas, la ejecución de secuencias, la búsqueda de alternativas, las relaciones causa- efecto. También por su propia naturaleza, el juego requiere que los jugadores empleen todas sus potencialidades intelectuales para construir un conocimiento nuevo de la realidad.

El juego favorece el desarrollo de determinadas actividades de los menores, tales como el enfrentar obstáculos, que en muchas ocasiones caracterizan a las personas creativas, esto propicia porque es sinónimo de aventura y audacia no de repetición de gestos o de explicación minuciosa de reglas, sino de libertar para poner en evidencia las potencialidades es un recursos, también esta relacionado con situaciones para resolver, donde existen incertidumbres ante lo inesperado, para lo cuál, una buena dosis de amor al riesgo y enfrentamiento a obstáculos pueden favorecer el triunfo el preparar para la incertidumbre es preparar para la vida, ya que esta no esta sujeta a situaciones fijas e invariables.

El juego fortalece las relaciones sociales. Los juegos también ayudan a los niños a expresarse, y enfrentar a sus sentimientos, ayudando a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

El juego constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores.

Según, HUIZINGA, Johan en su obra *Homo Ludens* (1987 pág. 23, 24) define al juego, como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente".

Los autores basándose en diferentes investigaciones consideran que el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

#### **1.9.4. El juego y el desarrollo de destrezas**

Gran parte del aprendizaje de los niños durante los primeros años ocurre por medio del juego. Cuando los niños juegan con juguetes entre sí, adquieren y mejoran las destrezas necesarias para el aprendizaje formal en etapas posteriores de la vida. Los niños a los que no se les brinda oportunidades de juego y naturales para jugar tiene una desventaja inesperada en lo que respecta a la formación de una nueva base sólida para la alfabetización y las matemática, y al desarrollo de respuestas de adaptación a los retos que enfrentan a diario en su entorno.

Cuando los niños juegan primeramente se encuentran activos, están haciendo algo con los ojos y a veces con el cuerpo. Manipular objetos, en ocasiones en una y otra vez sorprendentemente.

Cuando los niños juegan primeramente se encuentran activos, están haciendo algo con los ojos y a veces con el cuerpo. Manipular objetos, en ocasiones en una y otra vez sorprendentemente.

Junto a las destrezas de coordinación entre los ojos y las manos y de control que se adquieren de los juguetes se obtiene una gran cantidad de desarrollo conceptual, la comprensión del significado de los objetos.

Las destrezas que se adquieren mediante el juego maduran con el niño y se transforman en manifestaciones más desarrolladas. Además, el nivel y la complejidad de los juguetes tendrán que variar a medida que el niño vaya creciendo, seguirá utilizando sin problema en el siguiente nivel las destrezas adquiridas y ensayadas por los juguetes.

Según PEÑAFIEL, (1999 pág. 21-29) en su artículo publicado considera “que los estudiantes al jugar desarrollan destrezas no solo motrices e intelectuales, sino familiares y sociales que no deben ser interrumpidas con el frecuente no hagas eso, no hagas aquello, para esto se debe garantizar que los espacios en donde el niños se encuentra sean seguros”.

Los autores proponen que se debe tomar en cuenta toda actividad lúdica del niño no debe ser reprimida en forma drástica ya que esta conlleva a formar diferentes traumas y alteraciones en su desarrollo integrar poniendo de esta manera obstáculos en su vida.

### **1.10. LA RONDA**

Es una acción de expresión social generalmente infantil complementa la expresividad musical a través del canto por que transporta lo real e intangible a un mundo de abstracción melodiosa, dando por consiguiente un movimiento armoniosamente coordinado.

La ronda pese a ser aparentemente un cantar sencillo, plasma en el niño

experiencias en determinadas ocasiones pueden constituirse en parte fundamental de un desarrollo y convivir social.

La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños.

Las rondas infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas al ejecutarlos. Las rondas con movimiento. Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría del grupo con ingenuidad e inocencia.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas entre ellas las rondas; actividad social que desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problema (adaptación, ubicación, respeto al compañero, manejo de espacio). La ronda no es una actividad solitaria sino decididamente social y comunitaria, el niño expresa mejor su "Yo" y se proyecta más satisfactoriamente cuando hay otros niños de su edad presente.

Siempre que se realice un montaje de rondas debe llevar un objetivo claro dentro del hacer de la educación física y a solucionar problemas basados en la maduración del niño.

Cuando se realice una ronda debemos tener presente el goce de la actividad por parte de sus participantes y la creatividad que aflora en ellos. Con ella se logra que el niño interiorice, utilice el espacio y el tiempo, se exprese verbalmente y corporalmente, desarrollo de su percepción motora, visual, auditiva y táctil contribuyendo así con todas las áreas de forma integral.

La ronda es un instrumento o recurso educativo de gran influencia formativa ya que su aporte se dirige al enriquecimiento de la expresión creadora, entusiasta de tal forma que da rienda suelta a su fantasía.

La ronda como elemento lúdico tiene en cuenta los movimientos naturales o fundamentales, toda esta manifestación de movimientos lleva una organización rítmica que es a la vez el impulso en la ronda se va enriqueciendo con una serie de pautas relacionadas o sea ese aporte intelectual que es el nuevo conocimiento que va a enriquecer la actividad a realizarse.

Es importante que los padres se involucren con los niños en estas actividades ya que es un espacio que les permite disfrutar, observar, las fortalezas de sus hijos.

Para el desarrollo de las rondas debemos tomar en cuenta algunas pautas:

Sea creativo, a los niños les gusta repetir las rondas y oír la misma historia varias veces, debemos hacerla de diferentes maneras. A través de estas actividades el individuo logra con seguridad integrarse en la sociedad en que le rodea, identificarse así mismo y compartir con el canto sus experiencias.

La ronda posee múltiples utilidades las mismas que facilitan el desarrollo creativo de las más variadas formas de movimiento que el hombre conscientemente puede imaginar.

La forma más fácil para aprender una ronda es tratarle en su conjunto: letra, ritmo, movimiento, expresión y melodía; estos componentes con seguridad, son diferentes y cada uno de ellos indistintamente pueden atraer la atención de los niños, es decir, a unos les gusta la melodía y por ese canal puede aprender el contenido de la ronda, a otro les será más interesante los movimientos lúdicos, lo semejante es utilizar todos los medios posibles para conseguir el objetivo en los educandos cumpliendo los principios de transparencia, claridad y comprensión. Aunque así se pueda enseñar la ronda a continuación detallamos las técnicas

correspondientes.

Iniciar el canto melodioso con mucha expresividad, para que los estudiantes repitan a continuación.

Indica el contenido de cada frase utilizando brazos, dedos, cadera, acción de todo el cuerpo o señalando alguna parte corporal del compañero. Preguntar antes de cada frase, como representarán el movimiento del objeto, o acción principal. Determinar el movimiento de acuerdo a la mayoría de los estudiantes. Representar el mismo procedimiento en cada frase, hasta terminar con todo el contenido de la ronda, esta forma cumple con el principio didáctico de la participación.

Repetir varias veces la ronda variando la intensidad, cantando lento, normal o rápido, pero siempre con los movimientos y expresividad correspondiente. Variar la melodía utilizando música popular del medio o la que mejor conozca los estudiantes.

Cambiar de movimientos, posición, dirección, con el propósito de ampliar el panorama de la ronda e internalizar la realidad circundante.

### **1.10.1. Tipos de rondas**

#### **1.10.1.1. Rondas de la naturaleza**

Son aquellas que utilizan canciones referentes a las plantas, animales. Ejemplos: Los pollitos, los conejitos, caballito blanco.

#### **1.10.1.2. Rondas del ambiente social**

Estas se refieren al hombre en su entorno social. Ejemplos: Mañana de paseo, los jíbaros, hogar feliz.

### **1.10.1.3. Rondas didácticas**

Tienen como propósito central enseñar un contenido programático en relación con otras áreas. Ejemplos: las tablas de multiplicar, las vocales.

### **1.10.1.4. Rondas de fantasía**

Se refiere a las canciones un tanto abstractas inexistentes en la realidad Ejemplos: Pimpón, el robot, muñeca de tul, etc.

### **1.10.1.5. Rondas picarescas**

Se relacionan con la perspicacia, broma o chistes de buen gusto que suceden en la realidad Ejemplo: que llueva que llueva, a mi burro, etc.

### **1.10.1.6. Las rondas lúdicas**

Generalmente finalizan con un juego o con acción de competencia. Ejemplos: La pájara pinta, el lobo en el bosque, matantirun-tirulán.

## **1.11. EL BAILE**

Es un movimiento fino, armonioso y acompasado que se lo ejecuta libremente al son de la música satisface el gusto momentáneo individual o grupal fundamentado en el compromiso familiar o social.

Es fuente de dominio corporal: ya que el movimiento debe ser ajustado y preciso. Permite la ejercitación de destrezas.

Ejercita la fuerza, velocidad, las coordinaciones, resistencia, ritmo, desplazamientos, saltos, giros, movimientos conducidos, impulsos y rebotes, el trabajo en distintos planos y direcciones.

Tiene valor creativo porque permite descubrir nuevas formas, evoluciones y pasos. Es factor de individualidad porque favorece la expresividad de cada participante y destaca el estilo personal del bailar.

Posee valor expresivo: en doble sentido, como expresión de si misma y como manifestación de un mensaje y comunicación, marco social circundante y coreográfico.

Permite el desarrollo de coordinaciones finas individuales y coordinaciones de desplazamientos grupales.

Tiene un gran valor cultural ya que a través del folklore se aprende a conocer y amar la tierra que dio origen a los bailes y cantares, sobre todo a interpretar la idiosincrasia de cada región del país.

El baile siempre ha sido una de las mejores formas de expresión social, hace parte integral de nuestra cultura, tropical, alegre y emotiva. Estimula el aprendizaje de acompañamiento rico o instrumental.

Según DIAS VEGA José Luis, (1997 pág. 184.) "El baile siempre ha sido una de las mejores formas de expresión social, hace parte integral de nuestra cultura, tropical, alegre y emotiva".

Los investigadores consideran que el baile además de ser un espacio de diversión y entretenimiento estimula el aprendizaje sirviendo como medio para disminuir el estrés y mantener un buen estado físico.

## 1.12.LA DANZA

La danza utiliza el baile para expresar una costumbre ancestral, un sentimiento, una creencia, exige la utilización de muchos elementos; música, vestimenta, figuras coreográficas, pasos determinados y planificación previa. La danza folklórica es la representación de algo tradicional, de costumbres y de creencias populares que se hace necesaria internalizar en el niño esta manifestación propia de nuestros antepasados, para revitalizar estas acciones físicas que antaño tuvieron significativa importancia.

La danza es una manifestación social que guarda en su interior cierta reciprocidad, especialmente en ritmo, música y melodía.

La danza se desarrolla por necesidad social, satisfacción personal o colectiva, tradición, intención de rescatar valores culturales, información, sentido didáctico, espectáculo, aquella variedad pluriperspectiva que el hombre inconscientemente y con gran voluntad lo hace. Esto determina la magnitud de la importancia. La danza en el nivel pre primario debe partir desde el punto de vista institucional, escolar o curricular, como parte del programa oficial; no sugerimos de todos los elementos constitutivos, de la danza folklórica autóctona pero si de una información general al respecto.

Dependiendo del ciclo y nivel, hay que llegar a la utilización de coreografías, combinación de pasos, interpretación de mensaje, internalización del contenido. La danza como medio para la educación física, enfatiza determinados aspectos formativos que son de gran importancia, considerando que su enseñanza debe adecuarse a las características y necesidades que el educando presenta, de acuerdo a su proceso de maduración.

Por ello, resulta importante estructurar unos programas de enseñanza-aprendizaje de la educación física que parta desde el nivel escolar, basado en la educación,

rítmico-corporal, pasando por una etapa de iniciación a la danza y concluyendo con danzas y bailes populares.

La esencial finalidad de la educación rítmico-corporal consiste en favorecer el desarrollo e incremento de la habilidad motriz, ejercitar el movimiento coordinado, estructurado y estético a partir de la educación auditiva y de las relaciones espacio-temporales.

Mediante el conocimiento y aplicación de estas **habilidades y destrezas**, el educando estará en aptitud de realizar una organización rítmica en la que, combinando todos los elementos, pueda traducirlos espontáneamente en movimiento corporal que le permita expresar y proyectar sus sentimientos.

Se utilizan para esto, actividades encaminadas al conocimiento y manejo de elementos espaciales como: direcciones, trayectorias, distancias, cantidades y dimensiones; y elementos temporales que son: sonido, silencio, acentuación, velocidad y duración de los mismos.

La iniciación a la danza es de suma importancia, ya que con ella se busca interesar y preparar a los alumnos en actividades propiamente dancísticas, lo que incluye la iniciación al ritmo. En esta parte se utilizan actividades que requieren de una mayor coordinación, ejecutadas con o sin implementos: cantos, juegos, rondas, así como ejercicios de expresión corporal.

Como resultado final, el educando se encuentra preparado para entrar de lleno al conocimiento de la danza y para realizar actividades específicas que le permitan ejecutar pasos simples y compuestos.

Es importante subrayar que la danza, como medio para la expresión lúdica, enfoca su atención al desarrollo orgánico funcional del educando; tiende hacia la eficiencia del movimiento y al desarrollo de habilidades motrices; de ahí que sería totalmente erróneo esperar formar grandes bailarines o magníficas exhibiciones

que halagaran nuestra vanidad o la de nuestros educandos, la iniciación a la danza nos dará, como consecuencia lógica, el que el educando adquiera habilidades y gusto artísticos, pudiendo eso sí, optar vocacionalmente por continuar en el desarrollo curricular y profesional de esta actividad.

Sin embargo, siendo importante lo anterior no debe ser nuestro objetivo primordial, debemos procurar el desarrollo global del niño incrementando sus aptitudes y actitudes, estimulando el conocimiento de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento, que perciba el tiempo y espacio, lo estructure y lo aplique a su vida diaria.

### **1.12.1. Tipos de danzas**

#### **1.12.1.1. Danza folklórica autóctona**

Se utiliza en festejos populares a través de la danza original ejecutada por sus descendientes en el mismo lugar de los hechos

#### **1.12.1.2. Danza folklórica autóctona de proyección**

Es aquella presentación artística con todos sus elementos folklóricos, la que cobra originalidad auténtica en base de profundos estudios de sus raíces, generalmente es apoyada por entidades nacionales.

#### **1.12.1.3. Danza folklórica de consumo**

Esta se presenta en demostraciones públicas o privadas por grupos autóctonos con alta calidad artística, pero con fines de lucro, característica principal de esta danza es la estilización de pasos, vestimentas, utensilios, etc.

#### **1.12.1.4. Danza folklórica institucional**

Estas suelen preparar las diferentes instituciones educativas, con el propósito de cumplir con algún propósito festivo; es muy sencillo por el alto costo de los materiales. Generalmente seleccionan a los estudiantes en base a las posibilidades económicas.

#### **1.12.1.5. Danza folklórica curricular**

Es aquella que generalmente tiene que realizarse en las clases regulares de acuerdo al programa oficial. Las características de esta danza es que tiene que llegar en forma integral a todos los estudiantes.

### **1.1.3. DRAMATIZACIÓN**

Se entiende por dramatización al proceso para dar forma y condiciones dramáticas. O sea, la conversión en materia dramática de aquello que de por sí no lo es en su origen, o sólo lo es virtualmente. Drama procede del griego, que significa acción. Aunque en literatura la palabra drama adquiera el valor de acción convencionalmente repetida con finalidad artística.

La dramatización es una disciplina que se inserta en el área de expresión dinámica, toma el nombre de uno de los estadios del proceso de elaboración del teatro.

Podemos decir que la dramatización incurre en un proceso convencional en el cual los objetos, hechos, personas dejan de ser lo que realmente son para convertirse en otras a las que representan. Igual que un niño puede convertirse en una estatua, igual que un círculo de papel dorado puede convertirse en el sol.

La dramatización es la actividad más compleja dentro de las representaciones. Tiene las siguientes características: desarrollo dramático, inicio y desarrollo normal- final dramático (gracioso trágico o emotivo) evento inesperado espectacular, diferenciación de roles y colaboración compleja, utilización de medios y materiales, sube y baja en la tensión (inicio, cumbre y fin), posibilidad de incluir voz.

Lo mismo que sucede con las personas y objetos acontece también con las historias representadas. La historia real, el hecho auténtico, es el que tuvo por ejecutores a los que de verdad lo vivieron activamente. Este hecho se vuelve dramático, se dramatiza cuando se reproduce dentro de la convención dramática.

Para MAKARENKO (2001, pág. 34-36) “En los estudios realizados por el autor manifiesta que “La dramatización ayuda a los niños a expresarse, y a imaginar para enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño”.

Basados en la necesidad de innovar la educación los autores consideran que la dramatización constituye la principal actividad del niño, la que más le atrae y absorbe su interés, despertando de esta manera la creatividad, e impulsando el desarrollo de habilidades y destrezas que generalmente los niños la tienen oculta dentro de ellos.

## CAPITULO II

### 1. DISEÑO DE LA PROPUESTA

#### 2.1. Caracterización de la escuela “Dos de Mayo”

La escuela fiscal mixta “Dos de Mayo” fue creada el 9 de octubre de 1935, se encuentra ubicada en el barrio San Isidro Nuevo a 3.5Km. de Salcedo, parroquia Mulliquindil, cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, al iniciar contaba con 30 niños y un maestro; gracias a la perseverancia y esfuerzo de todos los maestros y padres de familia que trabajaron arduamente en beneficio de la educación se pudo ir incrementando infraestructura, estudiantes; actualmente cuenta con 150 niños, 6 maestros, incluido la docente de primer año que gracias al Ministerio de Educación se otorgo una partida presupuestaria hace 4 años.

Los habitantes de este lugar se dedican a la agricultura, carpintería, el resto de los moradores emigran a otras ciudades en busca de mejores días quedando las madres a cargo de los hogares y la educación se sus hijos; asumiéndoles responsabilidades adultas a los niños en tempranas edades prohibiéndoles de esta manera del juego herramienta fundamental para el desarrollo integral del ser humano.

Debido a las diferentes situaciones que se presentaron en los primeros años de vida de los niños, hoy necesitan del juego para la formación de su personalidad y eficiencia en el aprendizaje.

Por esta razón los investigadores elaborarán un manual de Expresión lúdica, el mismo que será aplicada por los docentes de la institución.

## **2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO.**

Los instrumentos utilizados para recopilar esta información es la encuesta las cuales se aplicaron a maestros, niños y padres de familia de la escuela “Dos de Mayo” del barrio San Isidro Nuevo, parroquia Mulliquindil, cantón Salcedo. Con el fin de conocer su opinión sobre la Expresión lúdica.

### 2.2.1. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los docentes.

#### 1.- ¿Conoce usted el significado de la Expresión lúdica?

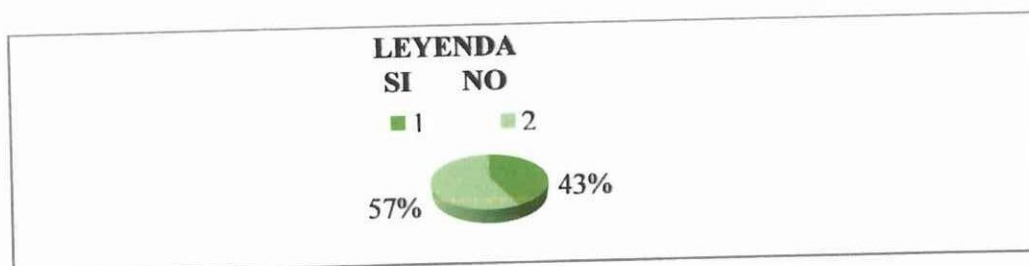
**CUADRO N° 1**  
Expresión lúdica

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43%
2	NO	4	57%
<b>TOTAL</b>		7	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRAFICO N° 1**  
Expresión lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N°1; 3 encuestados que equivale al 43%, **SÍ**, tienen conocimiento del significado de la Expresión lúdica y 4 que corresponde al 57% dicen que **NO**. Por lo tanto la mayor parte de los docentes desconocen el significado de la Expresión lúdica.

2.- ¿Usted aplica la Expresión lúdica en el momento que comparte el aprendizaje con los niños?

**CUADRO N° 2**  
Aplicación de la Expresión lúdica

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	2	29 %
2	NO	5	71 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRAFICO N° 2**  
Aplicación de la Expresión lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación.-** En la pregunta N°2; 2 encuestados que equivale al 29% SI aplican la Expresión lúdica, mientras que 5 encuestados corresponde al 71% dicen que NO. Por lo tanto se reconoce que la mayor cantidad de docentes no aplican la Expresión lúdica.

3.- Considera usted que la Expresión lúdica conduce a los niños a un aprendizaje significativo.

**CUADRO N° 3**

La Expresión lúdica conduce a un aprendizaje significativo

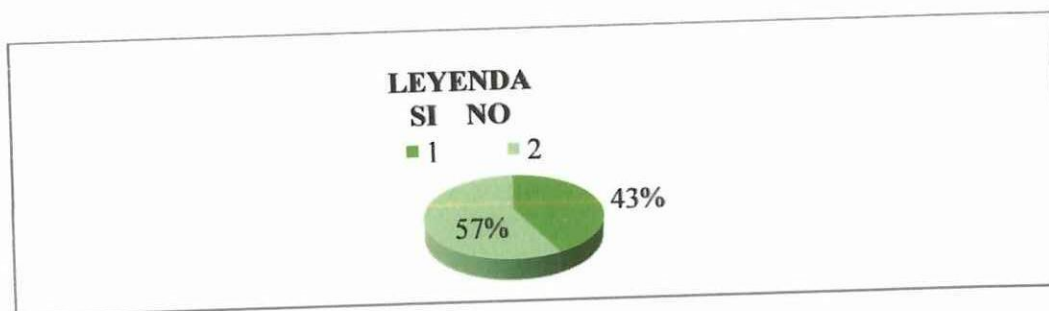
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 3**

La Expresión lúdica conduce a un aprendizaje significativo.



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 3, 3 encuestados que equivale al 43% consideran que SI conduce la Expresión lúdica a un aprendizaje significativo, mientras que 4 encuestados correspondiente al 57% dicen que NO. En consecuencia los encuestados no consideran importante la Expresión lúdica en el aprendizaje.

4.- ¿Cree usted que los juegos, rondas y danzas son estrategias metodológicas que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas en el PEA de los niños del Primer Año de Educación Básica?

**CUADRO N° 4**

Los juegos, rondas y danzas son estrategias metodológicas

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	4	57 %
2	NO	3	43 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 4**

Los juegos, rondas y danzas son estrategias metodológicas



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 4;4 encuestados que equivale al 57% consideran que **SI**, son estrategias metodológicas los juegos, danzas y rondas y 3 que corresponde al 43% dicen que **NO**. Se identifica que los maestros consideran a los juegos, danzas y rondas como estrategias metodológicas.

**5.- La aplicación de la expresión lúdica en la educación produce resultados.**

**CUADRO N° 5**

La aplicación de la Expresión lúdica en la educación

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	POSITIVO	3	43 %
2	NEGATIVO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 5**

La aplicación de la Expresión lúdica en la educación



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 5; 3 encuestados que equivale al 43% consideran que la aplicación de la expresión lúdica en la educación es **POSITIVO** y 4 equivalente al 57% que es **NEGATIVO**. Se reconoce que la expresión lúdica en la educación produce resultados positivos.

## 6.- ¿Conoce usted la clasificación de los juegos?

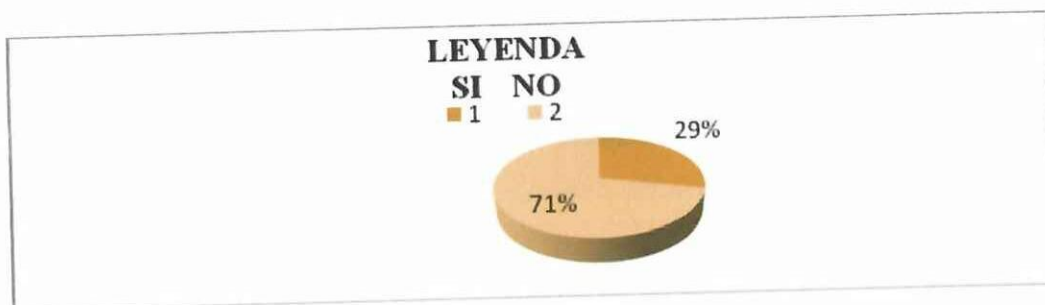
**CUADRO N°6**  
Clasificación de los juegos

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	2	29 %
2	NO	5	71 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N°6**  
Clasificación de los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 6; 2 encuestados que equivale al 29%, **SÍ** tienen conocimiento a cerca de de la clasificación de los juegos y 5 que corresponde al 71% dicen que **NO**. Por lo tanto se reconoce que la mayor parte de los docentes desconocen la clasificación de los juegos.

7.- ¿Cree usted que la aplicación de las dramatizaciones ayuda al niño a desarrollar la Expresión Corporal y el lenguaje?

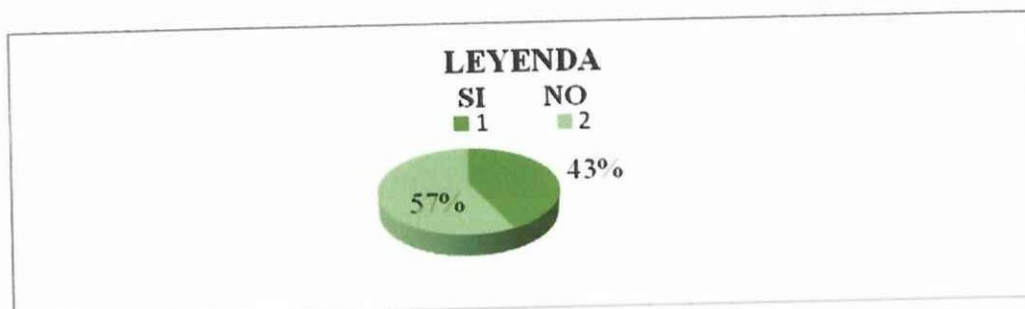
**CUADRO N° 7**  
Aplicación de las dramatizaciones

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 7**  
Aplicación de las dramatizaciones



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 7; 3 encuestados **que** equivale al 43%, **SÍ** creen que la aplicación de la dramatización ayuda al niño a desarrollar la expresión corporal y el lenguaje y 4 que corresponde al 57% dicen que **NO**. Se reconoce que la mayor parte de los docentes consideran que la dramatización no desarrolla la expresión corporal y el lenguaje.

8.- ¿Conoce las destrezas que se desarrolla en el niño con la aplicación de la Expresión lúdica?

CUADRO N°8

Destrezas que desarrollan los niños

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	COGNITIVAS	1	14 %
2	AFECTIVAS	2	29 %
3	ACTITUDINALES	3	43 %
4	TODAS	1	14 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

GRÁFICO N° 8

Destrezas que desarrollan los niños



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 8; 1 encuestado que equivale al 14% considera que mediante la aplicación de la Expresión lúdica se desarrolla destrezas **COGNITIVAS**, 2 equivalente al 29% **AFECTIVAS**, 3 equivalente al 43% **ACTITUDINALES** y 1 equivalente al 14% **TODAS**. En consecuencia se

reconoce que la mayor parte de los docentes encuestados opinan que mediante aplicación de la Expresión lúdica se desarrolla destrezas cognitivas.

**9.- Cuantifique la importancia que tiene para usted la aplicación de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

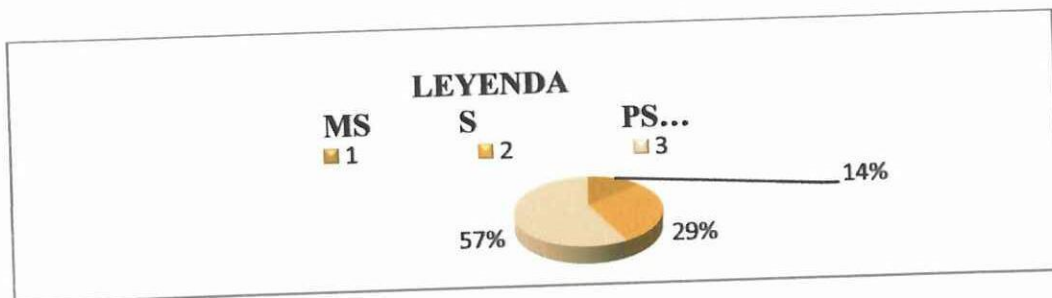
**CUADRO N° 9**  
Aplicación de los juegos en el PEA

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY SATISFACTORIO	1	14 %
2	SATISFACTORIO	2	29 %
3	POCO SATISFACTORIO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**CUADRO N° 9**  
Aplicación de los juegos en el PEA



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 9; 1 encuestados **que** equivale al 14%, cuantifica que es **MUY SATISFACTORIO** la aplicación de los juegos en el PEA., 2 equivalente al 29% **SATISFACTORIO**, y 4 equivalente al 57% **POCO SATISFACTORIO**. Por lo tanto se reconoce que la mayor parte de los docentes cuantifican que la aplicación de los juegos en el PEA. es poco satisfactorio.

### 2.2.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los a los padres de familia

#### 1.- ¿Su nivel de preparación académica es?

**GRAFICO N° 1**

Nivel de preparación académica de los padres

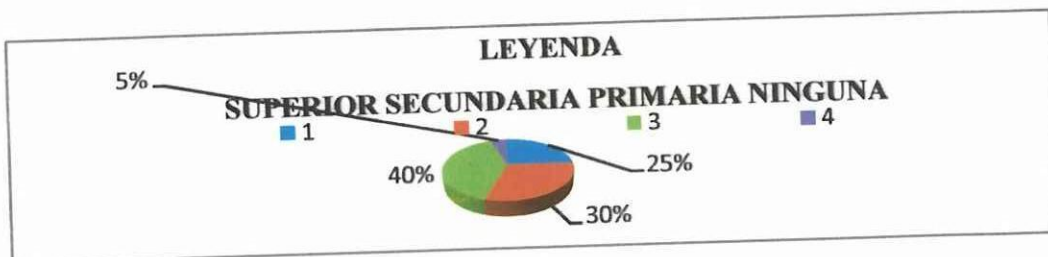
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SUPERIOR	5	25 %
2	SECUNDARIO	6	30 %
3	PRIMARIA	8	40 %
4	NINGUNA	1	5 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores

**GRÁFICO N° 1**

El nivel de preparación académica de los padres



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 1; 5 encuestados **que** equivale al 45%, tienen una formación **superior**, 6 equivalente al 30% **SECUNDARIA**, 8 equivalente al 40% **PRIMARIA**, y 1 equivalente al 5% **NINGUNA**. **Por lo tanto** se identifica que la mayor índice de encuestados aprobaron solo la primaria.

2.- **¿Conoce Ud. desde que tiempo la escuela “Dos de Mayo” cuenta con maestra con nombramiento en el primer año?**

**CUADRO N° 2**

La escuela “Dos de Mayo” cuenta con maestra con nombramiento en el primer año?

NÚMERO	ALTERNATIVA	RECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	5	25 %
2	ACTUALMENTE	15	75 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**CUADRO N°3**

Sueldo de la maestra



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 2; 5 encuestados **que** equivale al

25% manifiestan que **SIEMPRE** existió maestra para el primer año, y 15 equivalente al 75% **ACTUALMENTE**. Actualmente la escuela “Dos de Mayo” cuenta con maestra con nombramiento en el primer año.

**3.- ¿La maestra que laboraba era pagada por?**

**CUADRO N°3**  
Sueldo de la maestra

	<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
1	USTEDES	6	30 %
2	EL ESTADO	14	70 %
3	OTROS	0	00 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores

**GRÁFICO N° 3**  
Sueldo de la maestra



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 3; 6 encuestados **que** equivale al 30% manifiestan que a la maestra que laboraba antes le pagaban **ELLOS**, 14 equivalente al 70% **EL ESTADO**. Se identifica que la maestra que laboraba antes en la escuela era pagada por el estado.

#### 4.- ¿La maestra que trabajaba en el Primer Año laboraba?

**CUADRO N° 4**

Situación laboral de la maestra.

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	5 DIAS	14	70 %
2	2 O 3 DÍAS	6	30 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 4**

Situación laboral de la maestra.



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 4; 14 encuestados que equivale al 70% afirman que la maestra laboraba **TODA LA SEMANA** y 6 equivalente al 30% **2 O 3 DÍAS**. Por lo tanto la maestra laboraba toda la semana.

**5.- ¿Acude a la institución a dialogar con la maestra acerca del rendimiento académico de su hijo/a?**

**CUADRO N° 5**

Visita del padre de familia a la institución

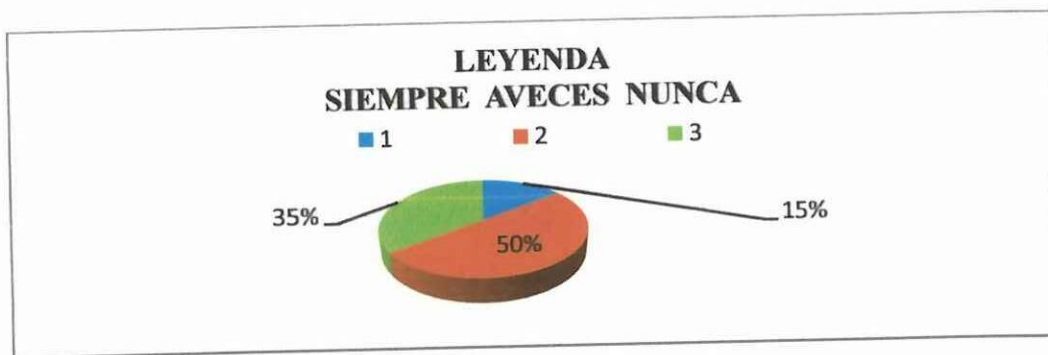
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	3	15 %
2	A VECES	10	50 %
3	NUNCA	7	35 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores

**GRÁFICO N° 5**

Visita del padre de familia a la institución



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 5; 3 encuestados que equivale al 15% **SIEMPRE** acuden a la institución, 10 equivalente al 50% **A VECES**, 7 equivalente al 35% **NUNCA**. Se reconoce v que los padres de familia a veces acuden a la institución a informarse a cerca del rendimiento académico de sus hijos.

6.- ¿Controla las tareas escolares diarias de su hijo?

**CUADRO N° 6**  
Control de las tareas

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	7	35 %
2	A VECES	14	70 %
3	NUNCA	3	15 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.  
Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 6**  
Control de las tareas



Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia.  
Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación.** En la pregunta N° 6; 7 encuestados que equivale al 35% **SIEMPRE** controla las tareas escolares, 14 equivalente al 70% **A VECES**, 3 correspondiente al 15% **NUNCA**. Se identifica que a veces los padres de familia les controlan las tareas escolares a sus hijos.

7.- ¿Su hijo dialoga con Ud. a cerca de la práctica de juegos durante el período de clases?

**CUADRO N° 7**  
Práctica de juegos en la institución

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	8	40 %
2	NO	12	60 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.  
Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 7**  
Práctica de juegos en la institución



Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia.  
Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 7; 8 encuestados que equivale al 40% **SI** dialogan con sus hijos a cerca de la práctica de juegos durante el período de clases, y 12 equivalente al 60% **NO**. Los padres de familia no dialogan con sus hijos a cerca de los juegos que practican en la escuela los niños.

8.- ¿Cree Ud. que el juego es importante para el desarrollo integral de los niños?

**CUADRO N° 8**

El juego es importante para los niños

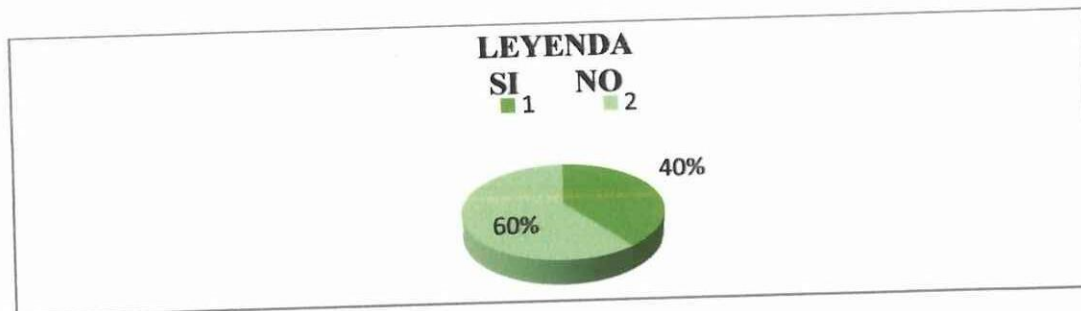
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	8	40 %
2	NO	12	60 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 8**

El juego es importante para los niños



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 7; 8 encuestados que equivale al 40% **SI** dialogan con sus hijos a cerca de la práctica de juegos durante el período de clases, y 12 equivalente al 60% **NO**. Los padres de familia no dialogan con sus hijos a cerca de los juegos que practican en la escuela.

### 9.- ¿Ha jugado con su hijo?

**CUADRO N° 9**

El juego

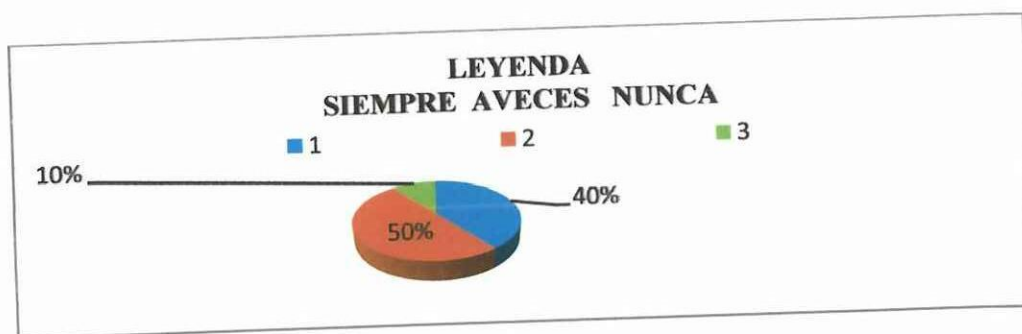
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	8	40 %
2	A VECES	10	50 %
3	NUNCA	2	10 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores

**GRÁFICO N° 9**

El juego



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 9; 8 encuestados que equivale al 40% **SI** han jugado con su hijos, 10 equivalente al 50% **A VECES**, 2 equivalente al 10% **NUNCA**. Los padres de familia encuestados a veces juegan con sus hijos.

10.- ¿Cree Ud. que el juego es importante para el aprendizaje de los niños?

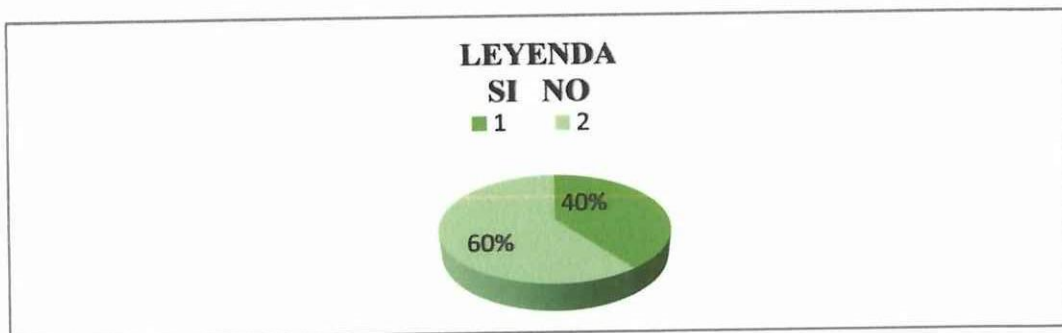
**CUADRO N°10**  
El juego es importante

NUMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Si	8	40 %
2	No	12	60 %
<b>TOTAL</b>		20	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 10**  
El juego es importante



Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 10; 8 encuestados que equivale al 40% consideran que **SI** es importante los jugos en el aprendizaje de los niños, 12 equivalente al 60% **NO**. Los padres de familia encuestados creen que no es importante el juego para el aprendizaje de sus hijos.

### 2.2.3. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta dirigida a los niños.

1.- ¿Cómo fue la relación socio afectiva de Ud. con su maestra de primer año de la institución?

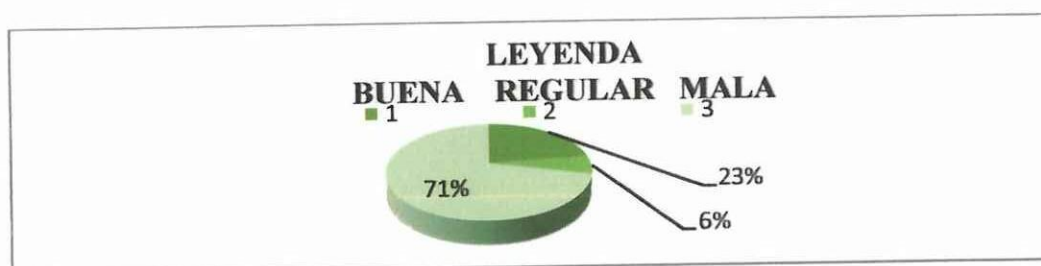
**CUADRO N° 1**  
Relación afectiva

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	BUENA	8	23 %
2	MALA	2	6 %
3	REGULAR	25	71 %
<b>TOTAL</b>		35	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 1**  
Relación afectiva



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 1; 8 encuestados que equivale al 23% consideran que SI fue buena la relación con su maestra, 2 equivalente al 6%

**MALA**, 25 equivalente al 71% **REGULAR**. Se identifica que la relación socio afectiva de los niños con la maestra en el primer año fue regular.

2.- ¿En el primer año, Ud. jugaba con su maestra?

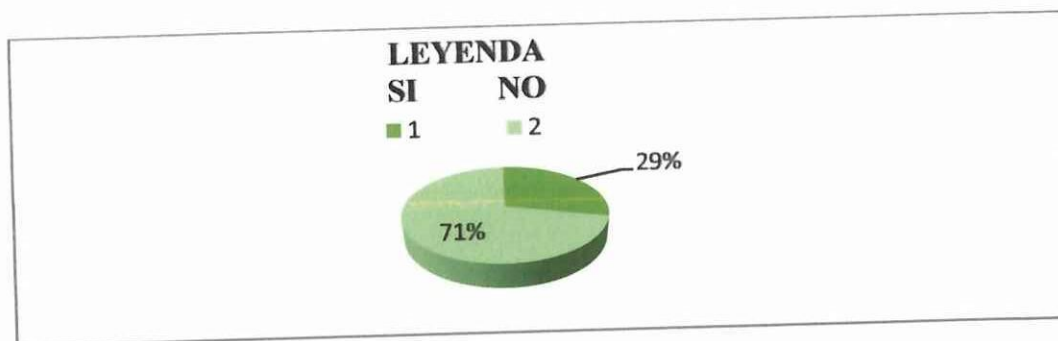
**CUADRO N° 2**  
Jugaba con su maestra

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	2	29 %
2	NO	5	71 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 2**  
Jugaba con su maestra.



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 2; 8 encuestados que equivale al 23% consideran que **SIEMPRE** jugaban con su maestra, 16 equivalente al 46% **A VECES**, 11 equivalente al 31% **NUNCA**. Se considera que los estudiantes a veces jugaban con su maestra.

### 3.- ¿Recuerda qué juegos practicaba en el Primer Año?

**CUADRO N° 3**

Juegos que practicaba en el Primer Año

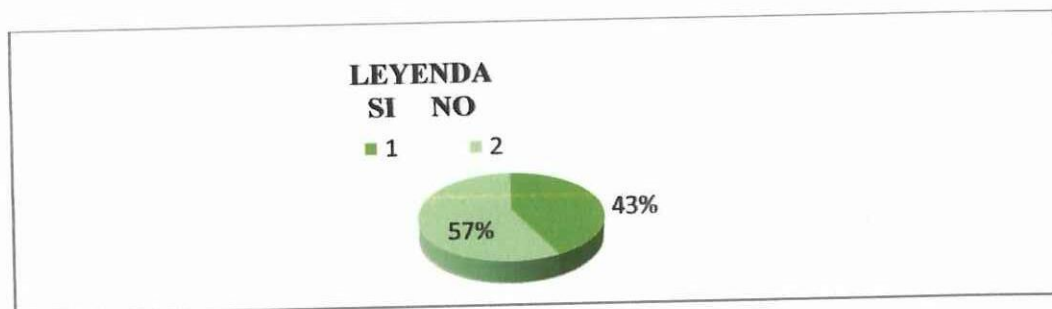
NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 3**

Juegos que practicaba en el Primer Año



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 3; 10 encuestados que equivale al 29% SI recuerdan los juegos que ejecutaban en el Primer Año, 25 equivalente al 71% NO. Se considera que los estudiantes no recuerdan los juegos que realizaban en el Primer Año.

#### 4.- ¿Le gustaba dirigir los juegos en la escuela?

CUADRO N° 4

Dirigir los juegos

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	4	57 %
2	NO	3	43 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

GRÁFICO N° 4

Dirigir los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación de resultados:** En la pregunta N° 4; 9 encuestados que equivale al 26% **SI** les gustaba liderar en los juegos en la escuela, 26 equivalente al 74% **NO**. Se identifica que los estudiantes no lideraban en los juegos en la escuela.

**5.- ¿Durante los recreos a practicado los juegos aprendidos en el Primer Año?**

**CUADRO N° 5**  
Práctica de juegos

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N° 5**  
Práctica de juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 5; 3 encuestados que equivale al 43% SI han practicado en la escuela los juegos aprendidos en el primer año, 4 equivalente al 57% NO. Se identifica que los estudiantes no practican en los recreos los juegos aprendidos en el primer año.

6.- ¿En su casa juega con sus hermanos?

**CUADRO N° 6**  
Juega con sus hermanos

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	2	29 %
2	NO	5	71 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores

**GRAFICO N: 6**  
Juega con sus hermanos



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 6; 2 encuestados que equivale al 29% SI juegan con sus hermanos, 5 equivalente al 71% NO lo realizan. Se identifica que los estudiantes a veces juegan en la casa con sus hermanos.

7.- ¿Juega con sus padres?

CUADRO N° 7

El juego

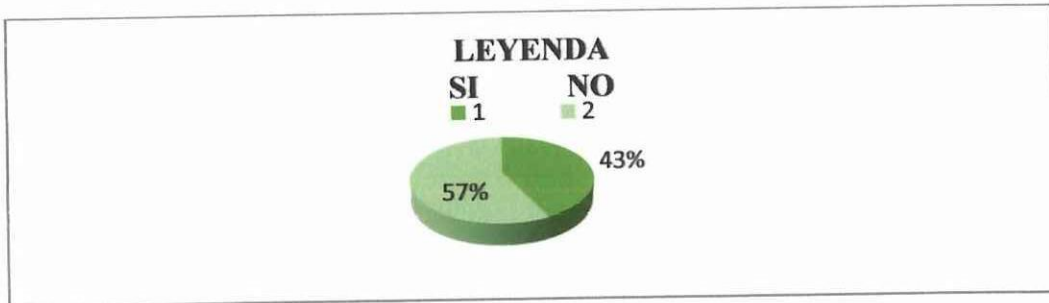
NÚMERO	ALTERNATIVA	RECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores

GRÁFICO N°7

El juego



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 7; 3 encuestados que equivale al 43% **SI** juegan con sus padres, 4 equivalente al 57% **NO** lo realizan. Se identifica que los estudiantes a veces juegan con sus padres.

8.- ¿Su maestro utiliza juegos para la enseñanza aprendizaje?

CUADRO N° 8

Juegos en la enseñanza- aprendizaje

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	43 %
2	NO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

GRÁFICO N° 8

Juegos en la enseñanza- aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**Análisis e interpretación:** En la pregunta N° 8; 3 encuestados que equivale al 43% afirman que su maestros **SI** utiliza juegos para la enseñanza aprendizaje y 27 equivalente al 57% **NO** utilizan. Se identifica que pocos docentes utilizan el juego en la enseñanza aprendizaje.

9.- ¿Actualmente cómo es la relación socio afectiva con su maestro en el aula?

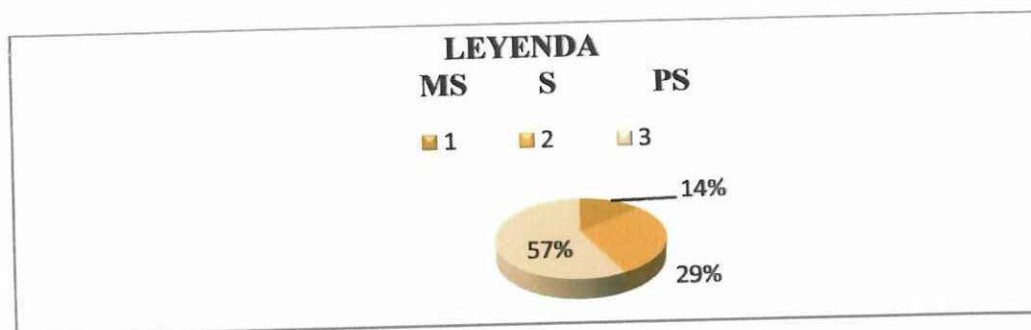
**GRAFICO N° 9**  
Relación Socio-afectiva

NÚMERO	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	MUY SATISFACTORIO	1	14 %
2	SATISFACTORIO	2	29 %
3	POCO SATISFACTORIO	4	57 %
<b>TOTAL</b>		7	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores.

**GRÁFICO N: 9**  
Relación Socio-afectiva



Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Diseñado por: Investigadores

**Análisis e interpretación.** En la pregunta N° 9; 1 encuestado que equivale al 14% afirma que su relación socio afectiva con su maestro actual es **MUY SATISFACTORIO**, 2 equivalente al 29% **SATISFACTORIO** y 4 encuestados equivalente al 57% **POCO SATISFACTORIO**. Se asemeja que la relación socio afectiva actual de los niños con su maestro es poco satisfactorio.

## **2.3. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **2.3.1. Introducción:**

La propuesta planteada para dar solución al problema en estudio, posee diversos aspectos positivos que ayudará a desarrollar los beneficios que propicia el juego en los educados, padres de familia, maestros y comunidad educativa en general. El título de nuestra propuesta es aprendo jugando con amor, no es posible que los estudiantes en edad escolar no tengan un espacio para jugar; hoy en día es indiscutible el valor psicopedagógico del juego en la infancia, ya que posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, inteligencia, afectividad, creatividad y la sociabilidad.

El juego desempeña una función clave en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales, concretamente, de la cooperación, así como de aspectos de la personalidad como la perseverancia, concentración, reflexión y autonomía. A través del juego, el profesor puede analizar muchos aspectos del niño, ya que ofrece una valiosísima información sobre conocimientos tales como capacidades lingüísticas, comprensión del medio social y natural, dominio de ciertas destrezas, etc.

Nuestra propuesta está enmarcada en el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños de cinco a seis años a través de actividades lúdicas como son el juego, rondas, dramatizaciones, etc.

El impacto que se espera y se aspira, de maestros, padres de familia es comprender que sus hijos deben estudiar con calidad, afecto mediante el juego para conseguir resultados que satisfagan a los postulados de la educación y a los anhelos de los familiares al ver a sus hijos que están preparados para que puedan defenderse de las dificultades que se presentan en la vida.

Solo mediante la investigación podremos solucionar problemas y de esta manera enfrentar los nuevos retos que nos presenta la vida.

Además este trabajo será ejemplo para otras realidades similares, en otras instituciones educativas, problemas que tácitamente afectan a la dignidad humana y no permite el desarrollo individual ni colectivo.

## **2.4. OBJETIVOS.**

### **2.4.1. General:**

Elaborar un manual de expresión lúdica para los docentes del Primer Año de Educación Básica con estrategias metodológicas para desarrollar habilidades y destrezas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la escuela “Dos de Mayo”.

### **2.4.2. Específicos :**

- Concienciar a los docentes acerca de la importancia del juego en el desarrollo integral del niño.
- Socializar el manual en la comunidad educativa.
- Aplicar la motivación de los padres de familia para generar confianza en sus hijos a través del juego

## **2.5. CONTENIDOS.**

. La expresión lúdica.

. Los juegos, danzas, rondas, bailes.

. Tipos y ejemplos de: juegos, danzas, rondas, bailes

## **2.6. DATOS INFORMATIVOS:**

**INTITUCIÓN:** Escuela Fiscal “Dos de Mayo”

**CANTON:** Salcedo

**PARROQUIA:** Mulliquindil

**UBICACIÓN:** Barrio San Isidro Nuevo

**BENEFICIARIOS:** Comunidad Educativa

**TEMÁTICA:** La expresión lúdica en el desarrollo de habilidades y destrezas

**AÑO LECTIVO:** 2008-2009

## **2.7. JUSTIFICACIÓN:**

Con la realización del presente trabajo investigativo, tratamos de buscar soluciones al problema planteado, relevando la vital importancia que tiene el maestro como líder y como buscador de nuevas alternativas para ir venciendo dificultades en el proceso de su gestión.

Se investiga, porque esa es la función del estudiante, maestro y dar solución a los problemas detectados, porque es el camino del ser inteligente.

Vivimos en un mundo de constantes cambios, debemos entonces actualizarnos para facilitar el trabajo dentro y fuera de nuestras aulas, con el propósito de valorar nuestra función que demanda conocimiento, acción, fuerza en el tratamiento y solución de problemas que afectan a nuestros procesos educativos.

Las personas e instituciones tienen influencias directas de agentes externos que son las causas de problemas, ahí surge la necesidad de buscar soluciones para que no impacten en alto grado a sus procesos, como es en el caso de las dificultades que se tiene en la escuela fiscal "Dos de Mayo" en que los estudiantes en la institución y en sus hogares están limitados en su desarrollo como infantes es decir no tienen acceso al juego siendo una de las características innatas del niño. Si los estudiantes, no disfrutaban del juego tanto en la escuela como en sus hogares con sus compañeros, amigos o hermanos, difícil será una buena interrelación en la sociedad, y en sí vivir en un ambiente sano tranquilo y feliz.

De igual forma, existen problemas serios cuando el niño se siente limitado en el juego, ya que la sociedad no respeta los derechos de los pequeños existiendo gobiernos que todo el tiempo de su gestión pasan en campaña sin ser capaces de capacitar permanentemente a los maestros e ir emprendiendo programas educativos en donde integre a la comunidad educativa a ser partícipes de eventos recreativos a través del juego y de esta manera ir marcando los beneficio y necesidad de la expresión lúdica en esta etapa infantil.

El presente trabajo responde a la originalidad ya que se ha realizado en base a nuestras iniciativas y creatividad, tomando como base la realidad investigada que nos dio como resultado la falta del desarrollo de habilidades y destrezas en los niños.

Es original porque no recurrimos a copias de otros trabajos, sino que es el producto de nuestra acción, esfuerzo y es de vital importancia, ya que beneficia directamente a la comunidad educativa de la escuela "Dos de Mayo" esto permitirá alcanzar un mejor nivel de vida y en si llegar a obtener un elevado desempeño escolar.

Este trabajo es factible realizarlo en el campo de la práctica, porque se dispone de la ayuda y colaboración de las autoridades, profesores y más personal de la institución; se cuenta con la decidida acción de los integrantes de este trabajo.

Toda ciencia es como tal, porque se comprueba en la práctica, este trabajo dispone de novedad científica por el hecho de basarse en la investigación acción, de campo, bibliográfica y estamos palpando en el sitio la realidad.

## **2.8. IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA**

Nuestra propuesta es la elaboración de un manual de expresión lúdica que permita el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños mediante: charlas, conferencias, socio dramas, talleres, estrategias metodológicas que permitirán orientar el progreso y desarrollo de la creatividad de manera vertiginosa a entender las etapas evolutivas, diferenciar sus habilidades individuales, respetar sus juegos propiciando valores en la formación de su persona

## **CAPÍTULO III**

### **3. APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

#### **3.1. PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA:**

##### **3.1.1. Datos informativos:**

Universidad Técnica de Cotopaxi.

Carrera de Ciencias Administrativas Humanísticas y del Hombre.

Tesis previa a la obtención del Título de Licenciatura en Educación Parvularia.

Autores: Fanny Patricia Cárdenas Andrade.

Jorge Arturo Molina Grados.

##### **3.1.2. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOS DE MAYO” DEL BARRIO SAN ISIDRO NUEVO DE LA PARROQUIA MULLIQUINDIL DEL CANTÓN SALCEDO PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009”.

**Fecha:** 12 de Noviembre al 3 de Diciembre del 2009.

**Beneficiarios:** Comunidad educativa.

**Plan de Financiamiento:** Propios 1,200.30 USD.

**Duración de la capacitación:** 3 semanas Noviembre – Diciembre del 2009.

**Cobertura geográfica:** Cantón Salcedo Escuela “Dos de Mayo”.

### **3.1.3. JUSTIFICACIÓN:**

Los talleres planteados en nuestro trabajo investigativo están enmarcados en la aplicación de la expresión lúdica en los niños de la escuela “Dos de Mayo” los mismos que serán ejecutados conjuntamente en la comunidad educativa para motivar e impulsar las actividades lúdicas y por ende desarrollar ciertas habilidades y destrezas en los niños.

Se investiga, ya que esta es la función del maestro y se da soluciones a los problemas detectados, porque es el camino del ser inteligente.

Vivimos en un mundo de constantes cambios, debemos entonces actualizarnos para facilitar el trabajo dentro y fuera de nuestras aulas, con el propósito de valorar nuestra función que demanda conocimiento, acción y fuerza en el tratamiento y solución de problemas que afectan a nuestros procesos educativos.

Las personas e instituciones tienen influencias directas de agentes externos que son las causas de problemas, ahí surge la necesidad de buscar soluciones para que no impacten en alto grado a sus procesos, como es en el caso de las dificultades que se presentan en los niños por la falta de la Expresión lúdica.

Este trabajo es factible realizarlo en el campo de la práctica, porque se dispone de la ayuda y colaboración de las autoridades, profesores y más personal de la institución; se cuenta con la decidida acción de los integrantes de este trabajo.

Toda ciencia es como tal, porque se comprueba en la práctica, este trabajo dispone de novedad científica por el hecho de basarse en la investigación acción, de campo, bibliográfica y estamos palpando en el sitio la realidad.

### **3.2. OBJETIVOS:**

- Socializar el manual de expresión lúdica en la comunidad educativa.
- Concientizar a los docentes y padres de familia a cerca de los beneficios que proporciona los juegos en los niños.
- Rescatar juegos y rondas tradicionales de nuestra cultura.
- Difundir estrategias metodológicas para el docente en el aula.

### **3.3. CONTENIDOS:**

- La expresión lúdica
- Características del niño de cinco a seis años.
- Los juegos, rondas, danzas.
- Tipos de juegos, rondas, danzas.
- Ejemplos, beneficios e importancia.

### 3.4. PLAN OPERATIVO

#### 3.4.1. Encuentro N° 1

**Introducción:** En el campo de la educación los maestros parvularios al estar en contacto cercano y permanente con los niños en todas las actividades de la jornada y debe cumplir con el perfil determinado en coordinación con el nivel.

**Objetivo General:** Fomentar el desarrollo del aprendizaje a través de sociodramas para desarrollar habilidades y destrezas en los niños.

**Técnica Participativa:** Sociodrama.

**Objetivo de la Técnica:** Permite exponer elementos para el análisis del tema en situaciones o hechos de la vida real  
**Beneficiarios:** Comunidad educativa

**Fechas:** 18-19 de Noviembre del 2009

TEMA	TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	TECNICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Socialización del manual de expresión lúdica	08:00 08:30	Consideraciones generales Educación	Programa de inauguración Saludo de	Socio-drama	Humanos Tesisistas Docentes	Se logro concienciar a los docentes a cerca

09:00	Características generales del párvulo Área de Desarrollo Físico Área Afectiva social	bienvenida Instrucciones de la capacitación Entrega de material Llenar la ficha de identificación Motivación Canción "Soy un tallarín" Ejercicios de sensibilización Entrega de tarjetas con el nombre Tema: Consideraciones generales diapositiva Dialogar sobre el tema Realizar la historia	Niños de familia <b>Materiales</b> Retroyector Diapositivas Tarjetas Fichas	de la importancia y beneficios de la expresión lúdica en la educación.
09:30				
10:30				
11:30				
12:00				
13:00	Fundamentación de la lúdica Tipos de juegos, Rondas, Sainetes Beneficios del juego, rondas, sainetes			

09:00			o argumento Ordenar los hechos y situaciones para actuar y definir los personajes de la historia.		
09:30			Representar a cada personaje según tiempo y escena		
10:30			Llenar hojas de autoevaluación		
11:30			Motivación		
12:00			Juego "El Rey Pide"		
			Narración, reflexión y preguntas		
13:00	Ejemplos de juegos, rondas, sainetes		Tema: Perfil parvulario		
			Diapositivas		

	13:30		Dialogar sobre el tema	
14:00			<p>Realizar un análisis</p> <p>Ordenar los hechos y situaciones</p> <p>Verificar actuaciones</p> <p>Definir personajes</p> <p>Representar a cada personaje</p> <p>Situarse tiempo y escena</p> <p>Llenar hojas de autoevaluación</p>	

### 3.4.2. Encuentro N° 2

**Introducción:** El desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotrices del niño depende de muchos factores como son: relación familiar, escolaridad, etc.

**Objetivo General:** Concientizar a los padres de familia a cerca de los beneficios que brinda el juego a los niños mediante la socialización del manual para mejorar el nivel cultural de los educandos.

**Técnica Participativa:** Video foro

**Objetivo de la Técnica:** Desarrollar la capacidad crítica del tema a tratar

**Beneficiarios:** Comunidad educativa .

**Fechas:** 25- 26 de Noviembre del 2009

TEMA	TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	TÉCNICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Difundir la importancia de	08: 30	Perfil del desarrollo del niño pre-escolar	Inauguración del evento	Video Foro	Humanos Tesisistas	Orientar a los maestros a generar

la expresión lúdica (juegos) en los niños	09:00	Desempeño psicomotriz, cognitivo y social.	Motivación del tema	Docentes Niños Padres de familia	actividades lúdicas en el aula como estrategias del aprendizaje
	10:00	Importancia de la	Proyección de un video	<b>Materiales</b>	
	11:00	Expresión lúdica en la educación del niño.	Abrir espacios para dialogar de los tópicos del tema.	Retroproyector Diapositivas Tarjetas Fichas	
	11:30		Receso		
	12:30	El juego, rondas, sainetes Beneficios Tipos Ejemplos.	Exposición de ideas centrales Elaboración de conclusiones		

### 3.4.3. Encuentro N° 3

**Introducción:** Las actividades en el aula están enmarcadas en una planificación teniendo como directriz al juego fundamental para el logro de aprendizajes significativos, diseñados creativamente.

**Objetivo General:** Despertar el interés y gusto por el juego en los niños a través de diferentes estrategias metodológicas para el desarrollo integral.

**Técnica Participativa:** Juego dramatización lluvia de ideas video foro

**Beneficiarios:** Comunidad educativa

**Fechas:** 2-3 de Diciembre del 2009

TEMA	TIEMPO	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	TECNICAS	RECURSOS	EVALUACIÓN
Importancia, tipos y ejemplos de los juegos,	8:30	Conceptualizaciones Consideraciones generales	Inauguración Saludo bienvenida	Sociodrama Expositiva	Humanos Tesisistas Docentes Niños	Concienciar en los niños la importancia y beneficios de los

rondas sainetes, danzas	9:00	Tipos de juegos, rondas. Ejemplos.	Indicaciones generales Entrega materiales 3 Exposición del tema	Padres de familia <b>Materiales</b> Tarjetas Fichas	juegos, rondas, etc.
	9:30		Receso		
	10:30		Análisis del tema		
	11:00		Emitir criterios		
	11:30		Organización y ejecución de juegos		

3.5. MANUAL DE EXPRESIÓN LÚDICA

# "Aprendo jugando con amor"



FANNY CÁRDENAS

JORGE MOLINA

Latacunga – Ecuador

2009– 2010

### 3.5.1. Prólogo

La educación es un recurso dinámico e importante que potencia el crecimiento de múltiples habilidades y destrezas en los seres humanos, firme asidero para el éxito de la educación básica.

Ante la crucial urgencia de mejorar la calidad educativa de la niñez de nuestros pueblos, en que nos hallamos trabajando, detectamos diversas falencias en los conocimientos de los niños con relación a la expresión lúdica que nos impide avanzar en el desarrollo de habilidades y destreza. Por este motivo preocupados de mejorar la calidad de la educación nos proponemos los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi: Fanny Cárdenas y Jorge Molina a realizar este trabajo investigativo que consistió en el análisis minucioso de la problemática que afectaba a los niños del primer año de la escuela "Dos de Mayo" que radica en la falta de la lúdica en los niños y por ende elaboramos un manual de expresión lúdica para la aplicación en el primer año.

Cuanto antes eduquemos al ser humano; más temprano aprovecharemos sus potencialidades, más fecundos y jugosos serán sus frutos. El infante será ese extraordinario protagonista de este invaluable trabajo, que de manera efectiva dará un valiosísimo aporte a la educación de nuestros niños.

El niño es un ser maravilloso con una incontenible imaginación y creatividad; su fantasía le sumerge en un mundo de acción y progreso. Ellos precisan en todo, un objeto para ver y admirar de mil formas; su placer, entonces tonifica armoniosamente todo su ser, el se siente feliz, crece y crea, para él, un mar de juguetes aprendiendo mucho de los juegos, rondas, sainetes y toda actividad lúdica. El juego es una actividad natural del niño lo cual lo proporciona placer y satisfacción, favorece el desarrollo de facultades físicas y psíquicas; y sirve para conocer sus propias aptitudes y sus límites estableciendo una relación con los demás.

### **3.5.2. Destrezas generales que se desarrollan los niños mediante los juegos, rondas, dramatizaciones y sainetes**

- Refuerza la estructuración espacial.
- Desarrolla la lateralidad y direccionalidad.
- Permite que los niños pongan en juego su creatividad.
- Promueve el desarrollo Psicomotriz
- Eleva el nivel de atención
- Fomenta el sistema de trabajo individual y grupal.
- Estimula el trabajo con valores.
- Desarrolla la imaginación.
- Estimula la actividad sensorial.
- Eleva el nivel de concentración.
- Fomenta el desarrollo libre de la creatividad.
- Motiva a los niños a adquirir confianza.
- Ayuda a la relajación corporal.
  
- Reconoce sus méritos. Cooperar y participa en el grupo.
- Pone en actividad todos los órganos de su cuerpo.
- Fortifica y ejercita las funciones psíquicas.
- Consolida el carácter y su personalidad.
- Desarrolla el espíritu de observación, perfeccionando la paciencia.
- Aligera la noción del tiempo y el espacio.

### 3.6. RONDAS

La ronda es una acción de expresión social generalmente infantil complementa la expresividad musical a través del canto por que transporta lo real e intangible a un mundo de abstracción melodiosa, dando por consiguiente un movimiento armoniosamente coordinado.

En su mayoría las rondas han sido originarias de España y se han extendido por Latinoamérica.

La ronda pese a ser aparentemente un cantar sencillo, plasma en el niño experiencias en determinadas ocasiones pueden constituirse en parte fundamental de un desarrollo y convivir social.

La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños.

Las rondas Infantiles son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas al ejecutarlos. Las rondas con movimiento. Normalmente, cuando hay niños que juegan a rondas hay bullicio y algarabía y bulle la alegría e inocencia.

### **3.6.1. Ronda Inicial**

#### **Letra:**

En el puente de San Juan  
Todos bailan, todos baila,  
En al puente de San Juan  
todos bailan, yo también.

Hacen así, así los carpinteros  
hacen así, así me gusta a mí.  
hacen así, así me gusta a mí.

Hacen así, así las lavanderas  
hacen así, así me gusta a mí.

#### **Proceso con movimientos**

- Diseñar la silueta de un puente con una o dos manos.
- Mover la cadera.
- Diseñar la silueta del puente.
- Mover la mano de adelante hacia atrás imitando el manejo del serrucho.
- Mover la mano de adelante hacia atrás imitando el manejo de un martillo.
- Mover las manos cerradas (puño), imitando el accionar de lavar la vestimenta.

### **Posición coreográfica**

Esta ronda es apta para utilizar diferentes materiales desde este punto de vista no se puede recorrer, la ubicación de los alumnos estará determinado sea en forma dispersa, línea o en circunferencia. A demás se puede aumentar el contenido de la ronda con todas las profesiones existentes.



### 3.6.2. Ronda de las Tres Canciones

#### Letra:

Entre las negras encimas  
hay una fuente de piedra  
y un cantarillo de barro,  
que nunca se llena.

En los árboles del huerto  
hay un ruiseñor;  
canta de noche y de día,  
canta a la luna y al sol.

Ronco de cantar:  
el huerto vendrá la niña  
y una rosa cortará.

#### Proceso con movimientos

- Señalar los árboles altos y negros.
- Indicar una fuente con las manos.
- Señalar la forma del cantarillo.
- Virar el cantarillo vacío.
  
- Con los brazos señalar el huerto.
- Silbar imitar a un ruiseñor.
- Silbar indicar la noche y el día.

- Silbar, buscar a la launa y al sol.
- Manifestar cansancio.
- Indicar que llega una niña.
- Con los dedos, medios e índices cortar una rosa.
- Señalar los árboles muy altos.
- Hacer un círculo de la luna.
- Indicar que la niña llegará con la luna.

### **Proposición coreográfica**

Representar la ronda con la participación de ocho niños, dividirlos en dos partes para que interpreten cada par una estrofa de la canción. Presentar el cartel con colores muy brillantes los personajes como son: las encimas árboles hermosos y muy grandes, una niña muy hermosa, una flor, un cántaro, una fuente de piedra, un ruiseñor, una luna, el sol es un tema muy bonito que presenta la naturaleza y es alegre, los niños también pueden disfrazarse de árboles, de pajaritos y de niña rubia. La música será a criterio del gusto y la creatividad de la persona que dirige la ronda.

### **3.6.3. Ronda la Pájara Pinta**

#### **Letra:**

Jugando a la pájara pinta  
 Sentadita en su verde limón,  
 Con el pico le coge a la rama  
 con la rama le coge a la flor.

¡Ah! Ya ya y, tu eres mi amor,  
 me arrodillo al pie de tu manto,

Me levanto al pie de tu amante  
Y saco una niña a bailar.

Yo soy la niñita del conde laurel  
que salgo a bailar y no hablo con el

Con esta sí  
Con esta no  
Con esta niñita  
Me casaré yo.

### **Proceso con movimientos**

- Formar un círculo tomados de las manos.
- Tomar la posición de cuclillas.
- Bajar la cabeza simulando coger una rama.
- Imitar coger algo con la mano.
- Con el dedo índice señalar a una niña.
- Los niños se arrodillan con una pierna.
- Hace una venia leve.
- Señala a una niña para bailar.
- Con las manos en la cintura se pone a bailar.
- Señala a una niña en forma afirmativa, moviendo el cuerpo al son de la música Tomar de la mano a la niña escogida y dirigirse al centro del círculo formado por los otros niños.

### **Posición coreográfica**

Esta ronda se realiza formando un círculo y en momentos determinados se para, para indicar ciertos movimientos.



### **3.6.4. Ronda mis Patitos**

#### **Letra:**

Los patitos van al agua  
tienen ganas de nadar ,  
en hileras bien formados  
como suelen caminar.

Va la pata por delante  
los patitos por detrás,  
cuatro, cinco, seis patitos  
ni uno menos ni uno más.

Son graciosos y bonitos  
aunque torpes en andar,  
los patitos van al agua  
tienen ganas de nada

## Proceso con movimientos

- Caminar imitando el pato ( cuclillas)
- Mover los brazos de adelante- atrás en son de nadar.
- Intentar ubicarse en hileras.
- Encabeza la dirección de la columna.
- Regresa al final de las columnas.
- Indica el número con los dedos de las manos.
- Mover de arriba a bajo el dedo índice.
- Mover las manos y la cabeza indistintamente.
- Dar pasos grandes y sonoros.
- Realizar un salto.
- Mover las manos desde la posición en cuclillas
- Tomarse las manos en grupos.
- Dirigirse a un lugar determinado.
- Elevar las manos y bajar suavemente.
- Recostarse en el piso.
- Estirar los brazos en forma horizontal.
- Reducir el tamaño de su cuerpo tomando la posición de cuclillas y bajando la cabeza.
- Exagerar el bostezo abriendo bien la boca.
- Llegar a la posición de acostados y cerrar los ojos.
- Llegar a la posición de pie y mover la cadera.
- Caminar ligeramente a tras de los compañeros.

### **Posición coreográfica**

Se puede trabajar en grupos, uno canta haciendo los movimientos desde la posición de pie y el otro imita la canción que señala los versos; además se debe diferenciar la vestimenta, para que comprendan su función.



### **3.6.5. Mis Manitos en Jabón**

#### **Letra:**

Mis manitos en jabón  
y espumita puedo hacer,  
el agua se la lleva  
al cantar uno, dos y tres.

Con la toalla muy blanquita  
mis manitas secaré,  
al instante que las mire  
cantaré uno, dos y tres.

### **Proceso con movimientos**

- Jabonar las manos.
- Hacer y presentar espuma.
- Introducir las manos en el agua.
- Pronunciar bien los números.
- Tomar la toalla.
- Proceder a secar.
- Observar las manos.
- Pronunciar bien los números.

### **Posición Coreográfica**

Esta ronda se puede realizar en al agua o en el aire libre, pero sería conveniente que los movimientos sean reales, es decir que se utilice jabón y agua.



### 3.6.6. Ronda la Fruterita

#### Letra:

Somos fruteras,  
que por las calles,  
frutas sabrosas  
vamos vendiendo.

Dulces naranjas  
ricos duraznos  
rojas frutillas  
vamos gritando.

En la cabeza,  
la grande esta,  
brazos en alto  
la sujetamos.  
Buen trabajito,  
nos cuesta siempre,  
ir por el barrio  
en equilibrio.

Bajar la fruta  
si no la piden,  
es ejercicio  
de todo rato.

Si alguien nos grita,  
traiga la fruta  
Pronto corremos  
para venderle

Así buscamos,  
así vendemos,  
diario sustento  
para el hogar

### **Proceso con movimientos**

- Estar bailando con las manos en la cintura, mientras van formando una circunferencia.
- Indicar las frutas a los compañeros y colocar los cestos centro.
- Indicar las naranjas tomando el cesto.
- Saborear llevando el durazno a la boca.
- Indicar las frutillas.
- Elevar los brazos.
- Colocar el cesto en la cabeza y dar una vuelta más arriba y gritar.
- Continuar por el recorrido en semicírculo con el cesto en la cabeza.
- Intentar llevar el cesto en equilibrio sobre la cabeza.
- Colocar el cesto en el piso y tomar una para el compañero.
- Regresar la fruta al cesto y colocar las manos en la cadera.
- Colocar la mano en el oído inmediatamente tomar una fruta y brindar.
- Simular correr rápidamente por otra dirección antes de entregar la fruta.
- Continuar con el baile avanzando uno tras de otro ocupando el espacio total con el cesto en la cabeza y una mano en la cadera.

### **Posición Coreográfica**

Algunas formas de recorrido se mencionan en los movimientos, sin embargo, es necesario indicar que esta ronda se presenta para estructurar circunferencias, giros, comunicación con el público, trabajar con diferentes frutas y algunas características de vestimenta de los vendedores.



### **3.6.7. Ronda Doña Semanita**

#### **Letra:**

Doña semanita  
tiene siete hijitos  
la mitad blanquitos  
y mitad negritos.

Son lunes y martes,  
miércoles, jueves,  
viernes y sábado  
y domingo al fin

Este domingo  
que nunca trabaja  
el baile le gusta  
y se acuesta a dormir

### **Proceso con movimientos**

- Señala a una señora ( preparando a una niña)
- Señalar a siete niños que representan los días.
- Indicar a los niños vestidos de blancos.
- Indicar a los niños vestidos de negros.
- Presentar a dos niños ( Lunes y martes)
- Cambiar de niños ( Miércoles y jueves)
- Cambiar de niños ( viernes y sábado)
- Bailar cuando entra el niño que representa el día domingo.
- Señalar al niño indicado.
- Mover la cabeza en señal d negación.
- Mover la cadera.
- Llevar las manos a la mejilla y cerrar los ojos.

### **Proposición coreográfica**

Preparar a los niños de acuerdo a los días de la semana, los demás niños forman un círculo, conforme se cante ellos ingresan los niños preparados para el efecto; cuando aparezca el domingo todos bailan girando en su propio terreno y avanzando hacia uno de los lados, pueden acompañar con el sonido de las palmas.



### 3.6.8. Ronda Dame la Mano

#### Letra:

Dame la mano y danzaremos  
dame la mano y me amaras  
¡ como una sola flor seremos!  
como una flor y nada más.  
El mismo verso cantaremos,  
el mismo paso bailarás  
¡ como una espiga ondularemos!  
¡ como una espiga y nada más!  
Te llamas rosa y yo esperanza  
pero tu nombre olvidarás,  
por que seremos una danza  
en la colina y nada mas

#### Proceso con movimientos

- Tomar la mano del compañero.
- Tomar la otra mano del compañero.
- Abrazar al compañero.
- Cambiar de compañero.
- Indicar los labios.
- Abrazar al compañero y bailar.
- Indicar la espiga con las manos.
- Abrazar al compañero y extender los brazos hacia arriba.
- Señalar al compañero así mismo.

- Indicar la frente de un movimiento cálido.
- Bailar individualmente.

### Posición coreográfica

Se puede formar una circunferencia, representando algunos elementos que intervienen a la ronda (un niño de espiga, una niña de rosa) o en forma dispersa ejecutando los movimientos en parejas.



### 3.6.9. Ronda el Cuerpo Humano

#### Letra:

La cabeza arriba está  
 Se usa para pensar,  
 Ojos, boca y nariz  
 Para ver y respirar.  
 Mas abajo el corazón  
 que hace poron pon pon,  
 el ombligo esta después  
 y por ultimo los pies.

### **Proceso con movimiento.**

- Indicar la cabeza del compañero.
- Topar la frente.
- Señalar cada una de las partes que se menciona.
- Arriba los ojos y aspirar profundamente.
- Señalar el corazón del compañero.
- Golpetear el corazón con una de las manos.
- Indicar el ombligo.
- Zapatear unas pocas veces.

### **Posición coreográfica.**

Se realiza en hileras o en un círculo procurando trabajar en parejas, los niños pueden preparar carteles de cada una de las partes que se indica en las frases.

Si se realiza en el patio los niños tendrán más disponibilidad de espacios y a su vez mas libertad d movimientos. En este caso a los niños se les colocara en forma semicircular uno de lado de otro, para que la maestra pueda observar a todos. Luego de esto se procederá a cantar la canción ejecutada con los movimientos indicados.



### 3.7. EL JUEGO

El juego es una actividad lúdica estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices, intelectuales y sociales; beneficiando el desarrollo de habilidades y destrezas en el niño.

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo o el empleo para el adulto. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas manifestaciones de su acción pueden ser representada por el desarrollo del juego en la infancia y en su tránsito gradual hacia el trabajo. Es transmisión es muy lenta en la más tierna edad la actividad fundamental del niño consiste en jugar, sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple auto servicio; aprende a comer solo, a taparse con la frazada a ponerse los pantalones. Pero incluso eso lo hace jugando por esta razón el juego constituye la principal actividad del niño, la que más lo atrae y absorbe su interés.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la 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 de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

### 3.7.1. A Lavarse

**Idea:** Relevé

**Medios:** Espacio amplio, recipiente con agua.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

Formados en hileras a un metro una de otra.

Frente de cada hilera a una distancia de 10 metro se coloca una lavacara y una toalla, a la señal salen corriendo los primeros de cada hilera a lavarse y secarse la cara, cuando terminan de hacerlo corren a coa colocarse al final de la hilera y así sucesivamente hasta que pasen todos.

#### Reglas:

- Deben mojarse la cara y secarse con la toalla.
- No saldrá el siguiente hasta que le tope quien le antecedió.



### 3.7.2. Al Mundo de los Animales

**Idea:** Colaboración e imitación.

**Medios:** Implementos del medio, lugar adecuado y amplio, frutas semillas.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

- De acuerdo al número de participantes se forman sub grupos de hasta 10 integrantes.
- Cada sub grupo determina la familia de animales y realizara acciones concernientes a este género.
- A la señal los subgrupos presentarán un personaje de la familia de animales seleccionados ante los demás participantes, quienes tratan de acertar el nombre de los animales que representan.
- Gana el grupo con mayor eficiencia las acciones de la familia de animales escogida.

#### Reglas:

Cada grupo minimizara su creatividad interpretando con lujo de detalle los movimientos y sonidos de los animales seleccionados, en caso de no hacerlo bien los espectadores no acierten con el nombre, el subgrupo representara nuevamente.



### 3.7.3. Buscando un zapato

**Idea:** Agilidad y reacción

**Medios:** Diez ruedas de cualquier materia colocadas indistintamente por la zona del juego.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

- Formar parejas uno de cada grupo, por sorteo se ubican en el interior de cada rueda y el otro fuera se desplaza libremente; cuando el profesor exprese cambio de casa, todos salen de los aros y corren indistintamente a ubicarse en otra rueda en ese momento el que estaba libre trata de apoderarse de una casa; aquel que quede sin casa reinicia nuevamente.
- El juego continua hasta que los estudiantes hayan perdido interés.
- Gana el subgrupo que más cosas ocupe a la finalización.

#### Reglas:

- Ningún jugador puede ubicarse en la misma casa dos veces; el que lo haga será penalizado con un punto o entrega de una prenda; en este caso cumplirá una penitencia y rescatará la prenda



### 3.7.4. Buscar el zapato

**Idea:** Sensorial

**Medios:** Espacio amplio, un zapato blando (deportivo) u otro objeto.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

- Los jugadores en cuclillas forman una circunferencia.
- Una pareja de la misma posición y vendada los ojos se ubican en el centro del círculo y a la señal convenida inicia la búsqueda convenida del objeto que será colocado en cualquier lugar del círculo.
- La persona que encuentre el objeto, con golpes leves trata de expulsar del círculo a su compañero, cuando esto suceda se distingue una nueva pareja y los que ya jugaron van a formar parte del grupo

#### Regla:

- El juego termina cuando han participado todas las parejas.



### 3.7.5. La carretilla

**Idea:** Competencia fuerza relevo.

**Medios:** Espacio amplio y delimitado.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

- Agrupado en parejas y tras una línea de salida donde se ubica uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas, a la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

#### Reglas:

- No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.
- Gana aquella pareja que llaga primero.



### 3.7.6. Cieguito y mudito

**Idea:** Sensorial relación y estímulo.

**Medios:** Espacio amplio, vendas y cordeles.

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### Desarrollo del juego

- Organizados en parejas uno tras otro y sosteniendo por sus extremos dos pedazos de cuerdas con cada mano, el que esta atrás va dirigiendo al de adelante girará hacia ese lado; de igual manera con la del lado derecho; cuando tira de las dos cuerdas a la vez, sigue hacia adelante.

#### Reglas:

- Salir todo el grupo a la vez y establecer una meta, prefijando el recorrido.
- El de atrás no puede hablar.



### **3.7.7. Enhebrar**

**Idea:** Habilidad fina

**Medios:** Agujas, alambres delgados, mullos semillas

**Participantes:** 20 – 30 niños.

#### **Desarrollo del juego**

- Preparar el material que cada uno ha conseguido procurando homogenizar los mismos, es decir, intentar a que los alumnos mantengan los mismos materiales.
- A la señal dada los participantes iniciarán la tarea de introducir los mullos o semillas en un pedazo de hilo a través de una aguja o alambre delgado.

#### **Reglas:**

- Gana el niño que mayor cantidad de material ha enhebrado o introducido en el hilo.
- Continúa el juego mientras dura el interés.

### 3.7.8. Familia Pato

Idea: Imitación ejercicios

Medios: Espacio amplio

Participantes: 20 – 30 niños.

Desarrollo del juego

- El profesor señala a dos niños que desempeñarán el rol de papá pato y de mamá pata. Los demás están a cierta distancia y serán los hijos patitos.
- A la señal del profesor los patitos acudirán caminando como lo hacen los patos en cuclillas, hasta donde está papá pato y mamá pata ellos también se movilizarán cambiando de dirección.
- Los primeros patitos que logren tomar de la mano a los papas patos se transforman en papas y continúan el juego.



### 3.8. LA DRAMATIZACION

**Dramatización** es la **acción y efecto de dramatizar**. Este verbo, a su vez, hace referencia a **dar forma y condiciones dramáticas** o a **exagerar con apariencias afectadas**.

Una dramatización es, en general, una **representación** de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al **drama** y éste al **teatro**, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.

Las dramatizaciones ayudan a la creatividad del actor que representa una escena y al espectador que puede vincular dicha representación con la vida real. En este sentido, las dramatizaciones pueden ayudar a comprender la realidad ya que suponen un recorte específico de situaciones verídicas.

#### 3.8.1. El Deber

PERSONAJES: MADRE, PEPE, TIRITA.

MADRE: - Pepe, ¿hiciste los deberes?

PEPE: - No, mamá,

MADRE: - ¡Linda respuesta!

PEPE: No tuve tiempo, mamita.

MADRE: - ¿Qué me dices? ¡De manera que durante las tres horas que he pasado en mi escuela no tuviste diez minutos para hacer ese problema! ¿Qué has hecho en toda la tarde?

PEPE:- Me pase en la vereda jugando un poco al rescate y otro poco a la rayuela...

MADRE:- ¡Y con ese desparpajo!

PEPE:- Pero, mamita, la abuelita dice que son hombres tristes los que de niños no juegan.

MADRE:- ¡Que bien te los has aprendido! Pero el dicho se completa con que es burro cuando grande quien es borrico en la escuela, y sobre toda las cosas es triste

si bien lo piensa, que resulte un mal alumno el hijo de una maestra y para mí la vergüenza, pues sin perder un minuto vas a buscar la cartera y a realizar el deber.

PEPE:- ¡Mamita! Me duele mucho las piernas... Digo las manos... y tengo un sueño que me voltea.

MADRE:- ¡Basta, Pepito! Comprendo. Lo que tienes es pereza. ¿Ves a aquel chico que esta sentado en la vereda?

PEPE:- Es tirita, el lustra botas.

MADRE:- El mismo. Dile que venga.

PEPE:- (Llamando)

-Tirita, tirita...

TIRITA: (Desde afuera)

-Ya voy.

MADRE:- Ese chico es alumno de mi escuela.

PEPE:- (Habla, hacia fuera)

-Por allí, por el zaguán es.

DICHOS Y TIRITA

TIRITA: (Pobre mente vestido, con un cajoncito de lustra botas, pendiente del hombro con un cordel)

-¡Buenas tardes!

MADRE:- Entra; deja allí tu cajoncito.

(Tirita hace lo que le dice)

-Muy bien, quise que vinieras para hacerte una pregunta: Quiero saber si recuerdas los deberes que te he dado.

TIRITA:- Una copia, cuatro cuentas de dividir y un dibujo con un cilindro y una esfera.

MADRE:- ¿Y cuándo piensas hacerlos?

Por que mira que es larga la tarea que debes hacer.

TIRITA:- Ya los hice cuando volví de la escuela.

PEPE:- ¿Y por qué tan apurado?

TIRITA:- Porque el tiempo me escasea... como trabajo en la tarde...

PEPE:- ¿Y Por la noche de vuelta?

TIRITA:- De noche la luz es cara, y después que uno regresa con el cajoncito a  
cuestas.

PEPE:- ¿Y tus papas no trabajan?

MADRE:( Con seriedad)

-¡Pepito!

TIRITA:- Mamá esta enferma y papá... murió hace tiempo.

MADRE:- (Dirigiéndose a TIRITA)

-Bueno, hijito, le espera tu mamita y se hace tarde... vete ya.

PEPE:- Mamá, ¿Me dejas que le regale a TIRITA mi calesita de cuerda y mi  
pelota de fútbol?

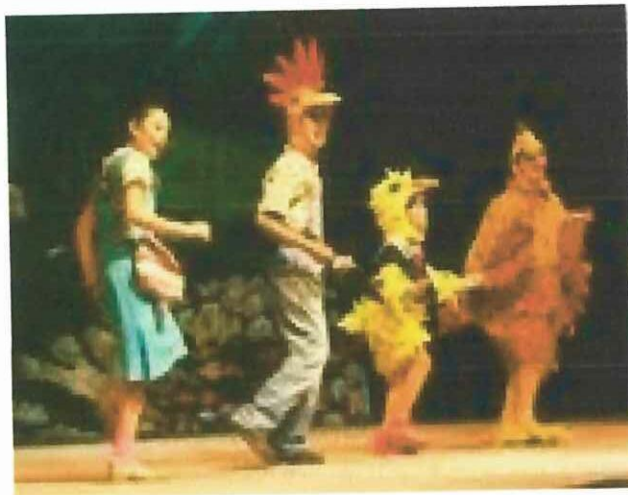
MADRE:- Todo lo que quieras.

PEPE: Vamos Tirita.

MADRE: No tardes, que ya la noche se acerca.

PEPE: No, mamá. Le hago el paquete y enseguida estoy de vuelta. De paso traeré  
el cuaderno para hacer el problema.

(Y mientras salen los niños la madre sonríe y va cayendo el telón)



### 3.8.2. El Preguntón Incorregible

PERSONAJES:

DON JUANA: Tío de Juancito

JUANCITO: Niño de seis años

DECORACION: Una sala

JUANCITO: Tío, ¿Por qué los tranvías no tienen caballos?

DON JUAN: (Interrumpiendo la lectura del diario y más nervioso cada vez).

-¡Toma! ¡Pes no los necesitan!

JUANCITO:- Entonces, ¿Quién los hace caminar ya no los veo?

DON JUAN:- Tira de ellos la electricidad.

JUANCITO:- ¿Y cómo no la veo a esa señora?

DON JUAN:- Porque no es ninguna señora; la electricidad es una Fuerza que va por los cables.

JUANCITO:- ¿Y no se cae?

DON JUAN:- No, hombre. No puede caerse por que va dentro del alambre, como va el agua por los caños.

JUANCITO.- No, los tranvías son de la compañía.

JUANCITO:- ¿De la compra...qué?

DON JUAN:- De la compañía hijo, de la compañía hijo.

JUANCITO:- ¿Y será muy caro un tranvía?

¡Eh, que le estoy hablando, tío! ¿Costra diez pesos?

DON JUAN:- ¿Qué cosas?

JUANCITO:- El tranvía... ¿Costará diez pesos?

DON JUANA:- Más.

JUANCITO.- ¿Más? ¿Cuánto? ¿Veinte pesos?

DON JUAN:- Mucho más... Muchísimo más.

JUANCITO:- ¡Ah! ¿Y usted por qué no compra uno para que yo cobre Los boletos y toque la campanilla?

DON JUAN:- Porque no tengo bastante dinero, ¡ea!

JUANCITO.- (Asomándose)

-¡Oh, tío, Tío! ¡Venga, mire!

DON JUAN:- (Deja el dinero y se asoma también)

JUANCITO:- ¡Mire cuántas nenas!

DON JUAN:- Son las chicas del asilo.

JUANCITO:- ¿Y qué es asilo?

DON JUAN:- Asilo es... Ya te lo explicare otro día.

JUANCITO:- Bueno. ¿Y todas esas chicas son de aquella señora?

DON JUAN:- Que no chico, que no. Cada una es hija de una distinta

madre; y esa no es una señora, sino una hermana de la Caridad. Es

Como en la escuela, ¿Sabes? Cada uno de los chicos tiene una mamá

y su papá, y a nadie se le va a ocurrir que sean hijos del maestro.

JUANCITO:- ¿No? ¿Y entiendes por qué llevan vestidos iguales?

DON JUAN:- Porque así están mejor.

JUANCITO:- ¿Y cómo se llaman?

DON JUAN:- ¡Vamos! ¿Eres imposible?

JUANCITO:- ¡Imposible! ¿Qué es imposible, tío?

DON JUAN:- Eso que tú eres: ¡Preguntón!

JUANCITO:- Y la hermana de la caridad, ¿Por qué lleva atada la

cabeza? ¿Le habrán pegado con un palo?

DON JUAN: ¡Cuando yo digo que vas a colmarme la paciencia!

JUANCITO:- ¿Y qué es paciencia, tío?

DON JUAN:- ¡Dios! Pero niño, ¡Eres imposible!

JUANCITO:- No, tío, que soy Juancito... Juancito Robles para servir.

DON JUAN: ¡A mi me sirves tú par romperme la cabeza! ¡Basta!.



### 3.8.3. Voces de Primavera

#### PERSONAJES:

- . Juana
- . Rosa
- . La primavera
- . La rosa
- . La avispa
- . La abeja

La escena se presenta en un jardín. En el hay dos niños conversando.

JUANA.- Sigue, sigue contando Rosita. ¡Así que por eso es que el tiempo está más bonito, que todo parece revivir!

Rosa.- Sí, la maestra nos ha dicho es la nueva estación que comienza. ( con entusiasmo) ¡La estación más bella de todas! ¡La Primavera!

JUANA.- (Palmeando alegremente) ¡Qué bien! ¡Cuánto vamos disfruta ahora que empiecen los días sin lluvia y el sol ilumine todo y las flores asoman entre el verdor de las horas sus caritas coloradas!...

ROSA.- Sí, vamos a gozar mucho.

JUANA.- (Con sorpresa)

¡Mira Rosita, mira! ¿Vez tú lo que yo veo?

ROSA.- (Mirando en dirección señala Juana)

¿Qué es lo que vez?... ¡Eh! ¿Quién será esa señora?

JUANA.- (Con admiración)

¡Debe ser una hada!... ¿Te has fijado en el vestido que tiene?

ROSA.- Si me he fijado... ¡Qué bonito es!... Pero si es una hada se irá en cuanto nos vea...

JUANA.- Escondámonos entonces y así podremos sin que huya de nosotros.

(Se esconden mientras aparece la primavera, la Rosa, la Avispa y la Abeja.

LA ROSA.- Primavera, estación bella. Y o soy Rosa y te saludo (Hace una venia profunda ).

Desde el fondo de la tierra yo busco los materiales para formar los rosales con que doy belleza al mundo.

(Se va retirando poco a poco, hasta ponerse al lado de la primavera, mientras avanza la Abeja)

LA ABEJA.- Yo vivo en una colmena llena de trabajadoras (Saluda inclinándose) ligo el néctar de las flores; la miel que traigo la guardo en cajas hexagonales hachas toditas de serás puedes tomar las que quieras...

LA AVISPA.- Te saludo primavera (Saluda) yo que formando con barro la tinaja de mi nido, soy más hábil alfarero que el más nombrado mortal, ya que sin que nadie me guíe mi arte modelador, voy haciendo con tierra el recinto de mi hogar.

(La avispa se retira despacio, mientras Juana y Rosa salen y van ante la primavera)

ROSA.- (Vivamente) ¡No te vayas primavera! Que en este día de ofrenda quiero brindarte la mía. He de hacer una promesa y cumplirla fielmente hoy día justamente has llegado Primavera.

Quiero ser muy diligente en cumplir con los deberes que me manda la maestra.

Y en aliviar de quehaceres en mi casa, a mi mamita. Quiero parecerme a ti ser sol de alegría y vida, ser la lámpara encendida del amor y del deber.

PRIMAVERA.- (Con emoción)

Grato es para mí escuchar tus buenas resoluciones, propias son de corazones que quiere huir del mal.

Año tras año visito la tierra y doy aliento a las flores, muchos contos en mí honor, más yo bien quisiera ser recibida así, sencillamente por tan encantadoras mensajeras de magnas intenciones.

Tú, te llamas Rosa o Juana quieres encender la hoguera del amor de tus hermanos. Cumple tu bello propósito, sigue tu camino hermoso que tu pensar generoso tiene recompensa: ¡el cielo!

(La Primavera abraza cariñosamente a las niñas mientras cae el telón)

### 3.8.4. Don Zacarías

Personajes:

DON ZACARIAS, el sastre

DON GERMAN, papá de Facundo

FACUNDO, el hijo

JUAN, el cliente

Escenario: Sastrería pobre, a un costado un biombo, al centro una mesa cubierta con una frazada, una plancha, un tarro vacío, sillas, etc.

(Apárese Don Zacarías remendando y después planchando un pantalón)

ZACARIAS: Como están los tiempos y como esta el trabajo. Antes cocía ternos de casimir, hoy solo coso ternos de calaminta.

FACUNDO: (Da golpecitos a la puerta y entra con paso cauteloso viste un terno nuevo pero holgado) Don Zacarías buen día tenga usted..., ¿Qué dice el trabajo? Lo que es a usted., no le falta, en cambio yo ando en estos momentos muy apurado, fíjese, cómo me queda el terno de papá. Tan holgado, que parezco un atorrante. (Palmeando la espalda a Don ZACARIAS: Sabe con Zacarías tengo un compromiso y usted., me tiene que sacar del apuro.

ZACARIAS: ¿Y qué quieres decir con lo que me cuentas? Sin duda, que te facilite dinero...

FACUNDO: Nada de eso Don Zacarías, vengo a ocupar las laboriosas manos, mejor dicho que me haga el favor de planchar este terno pero al momento.

ZACARIAS: Muy bien, el trabajito es cuestión de diez minutos, pasa Facundo dame tu saco y pantalón, te aseguro que el terno quedara como nuevo y a medida (le señala el biombo)

FACUNDO: Le agradezco estos servicios en el alama; tome mi saco ( con permiso por si faltan los calzoncillos) (pasa de tras del biombo y tira por encima del pantalón) pero que frio que siento ...

ZACARIAS: eso no es nada para lo que dicen que sufrieron los alemanes en Rusia.

JUAN: (Entrando) Buenos días mi estimado Don Zacarías, vengo a solicitar un gran favor, creo que no me lo negará, se trata nada menos de un préstamo... ¡ Ay que ver como están los tiempos!

ZACARÍAS: Ya me lo figuraba, otro hachazo.

JUAN: Casualmente es para pagarle la cuentecilla que le adeudo. Se trata de un empleo que me ha ofrecido y es la hora de solicitarlo; sabe Don Zacarías, necesito que me preste un terno en este momento, usted, sabe que la presencia hace todo.

ZACARÍAS: Sabes Juancito que por ahora no tengo ternos en venta, pero si te queda bien éste que estoy planchando...

JUAN: Creo que me queda de primera.

ZACARÍAS: Juanito no te bayas a demorar, su dueño esta detrás de biombo y como no resuella creo que se ha quedado dormido.

JUAN: Cosa de cinco minutos y no hablemos más, el empleo queda en la fábrica de la esquina de manera que ¿aceptado?

ZACARÍAS: ¡Aceptado! Si no fuera porque te conozco desde niño no te haría el favor.

JUAN: Dios le premiará algún día don Zacarías. (Se cambia el saco y se pone el pantalón

### 3.8.4. El Duendecillo Traga Palabras

#### **PERSONEJES:**

Grupos de niños y niñas que estarán repartidos por el escenario, sentados o de pie.  
Otros personajes: padres, duende.

DECORADO: Dibujo sencillo, realizado sobre papel continuo, cuyo motivo principal será la representación de un pueblo, de un campo o de cualquier otro lugar que el maestro/ a creado oportuno.

NARRADOR: Esto era una vez un pueblo donde los niños y las niñas sólo sabían hablar a voces. Todo absolutamente todo lo que necesitaban o querían lo pedían a gritos.

(Se corre el telón y los niños y niñas que hay en el escenario gritan todos sin que se les entienda nada).

NARRADOR: (Dirigiéndose al público): ¿Habéis entendido algo? ¡Yo, nada de nada!, y lo mismo los padres y las madres que se iban a volver locos de tantos gritos, porque los peques, si tenían gana de comer.

NIÑOS/AS: (a gritos y a coro): ¡Tenemos ganas de comer, de comer mucho muchísimooo...! ¡Queremos salchichas, queremos chocolatinas, queremos, queremos muchas, muchas golosinaaas...!

NARRADOR: Y cuando tenían sed, gritaban:

NIÑOS/AS: ¡Queremos agua fresquita, queremos refrescos de naranja y limón, queremos beber gaseosa y sifón...

NARRADOR: Y cuando tenían ganas de dormir, volvían a gritar:

NIÑOS/AS: (a gritos y a coro): ¡Queremos dormir...! ¡Tenemos mucho sueño y ganas de hacer pipí...!

NARRADOR: Y cuando querían jugar, también gritaban:

NIÑOS/AS: ¡Queremos jugar...! ¡Queremos bailar! ¡Queremos mucha música...cha, cha, chaaa...!

NARRADOR: Los padres y las madres de aquellos pequeños no sabían que hacerse para hacerse oír por sus hijos, que cada vez levantaban más la voz, haciendo la vida insoportable en medio de tantos gritos.

PADRES MADRES: (gritando aún más fuerte): ¡Que no estamos sordos...! ¡Tenéis que aprender a hablar con personas y dejar de gritar como monos en la selva...!

NIÑOS/AS: (cada vez gritando con más fuerza): ¡Queremos comer! ¡Queremos dormir! ¡Queremos jugar! ¡Queremos bailaaar...!

NARRADOR: Las madres y los padres, sin saber qué hacer, se retiraron a pensar y a buscar en los libros algún remedio para hacer callar a sus hijos que los estaban dejando sordos. Pero sucedió que una vez que los niños/as, cansados de tanto gritar, se quedaron dormidos, apareció el duende Traga palabras, un alegre duendecillo, que era muy dormilón y que habitaba en los aleros de los tejados de aquellas bonitas casas.

(Salen padres y madres y aparece el duendecillo).

DUENDECILLO: (con sigilo, medio declama y canta por el escenario):

Soy el duende Calabra,  
el duende Traga palabras,  
que a esos peques tontorrones  
quiero dar una lección  
para que aprendan a hablar con moderación.  
Una a una, me tragaré sus palabras.  
y hasta que aprendan a callar  
mudos de remate quedarán.

(El duendecillo va pasado por cada uno de los pequeños que permanecerán como dormidos, y hará que le roba las palabras de la boca y se las traga).

NARRADOR: Así, cuando los peques se despertaron, se dieron cuenta de que no tenían palabras: se habían quedado mudos.

(Se organiza un gran desconcierto en el escenario. Cada uno por su lado, y siempre gesticulando, tratan de comprobar qué ha sucedido con sus palabras: tosen, se pellizcan la boca, hacen como que gritan, que piden socorro, etc.).

NARRADOR: Pero, poco a poco, fueron comprendiendo que habían perdido las palabras; se habían quedado sin voz. Y tristes y llorosos, decidieron sentarse a esperar a sus padres para que buscaran un remedio que les devolviera sus palabras.

(Se sientan todos con gestos de tristeza: brazos cruzados, cabeza baja, etc.).

PADRES Y MADRES: (entran en el escenario y sorprendidos preguntan a coro):  
¿Qué pasa...? ¿Qué dicho os ha picado? ¿Por qué estáis tan callados...?

NIÑOS/AS: (se incorporan de repente y, gesticulando todos a la vez, tratan de explicarse): ¡Queremos comer...! ¡Queremos...beber! ¡Queremos dormir...!  
¡Queremos hacer pipí...! ¡Queremos queremos...!

NARRADOR: Los padres y las madres comprendieron lo sucedido y exclamaron:

PADRES Y MADRES: (siempre a coro): ¡Por fin callaron! El duendecillo Traga palabras lo ha logrado y mudos les ha dejado. (Dirigiéndose a los niños/as). Y ahora, ya se sabéis que hacer: hablar sin gritos y las palabras tendréis otra vez...

(Los pequeños, con gestos, siguen pidiendo de comer, de beber..)

(Salen padres y madres y aparece, de nuevo el duendecillo Traga palabras con un saco al hombro).

DUENDECILLO: (dirigiéndose a los pequeños): ¿Os gusta estar calladitos...?

NIÑOS/AS: (mueve la cabeza en señal de negación).

DUENDECILLO: ¿Queréis habar otra vez...?

(Mueve la cabeza en señal de afirmación).

DUENDECILLO: Decidme, peques chillones, ¿ hay que hablar alto bajo o regular...)

DUENDECILLO: Pero, ¿tenéis lengua...? ¡Quiero verla...! Sacad todos la lengua...?

NIÑOS/AS: (muestran la lengua, sacándola todo lo que pueden).

DUENDECILLO: (paseándose entre ellos): ¡Bien bien, pero que muy bien! Lo que os falta, porque yo me las tragué, y ahora las traigo en este saco, son las palabras. Os las voy a devolver, pero, pero...escuchadme bien: las pa-la-bras son para ha-blar y no para gri-tar. ¿Entendido..?

NIÑOS/AS: (afirman, alegres, con la cabeza).

NARRADOR: El duendecillo fue colocando las palabras en boca de los niños/as que, como por arte de magia, comenzaron a hablar, pero sin gritos, sin ruidos...con mucha moderación; como hay que hablar.

NIÑOS/AS (de pie y con mucha alegría, cogen de la mano, hacen un coro y cantan):

¡Tenemos palabras,  
podemos hablar,  
podemos jugar  
podemos cantar...!  
¡Tenemos palabras  
podemos rezar  
a la Virgen bonita  
que está en el altar!



### 3.8.5. El Pueblo de los Niños Caprichosos

PERSONAJES: Grupos de niños, Padres y madres.

DECORADO: En papel continuo y con trozos sencillos y grandes, se dibujarán casas, la torre de una iglesia y cualquier otro detalle que contribuya a crear ambiente de pueblo.

NARRADOR: En un pueblo pequeño y alegre, los padres y las madres de todos los niños empezaron a preocuparse porque sus hijos se habrán vuelto caprichosos y exigentes, y todo les cansaba y aburría. ¿Qué les sucedería..? Vamos a correr el telón y vamos a ver y escuchar...

(Se corre el telón y aparecerán, de pie o sentados, grupos de niños y niñas. Todos gritarán, haciendo como que lloran).

NIÑOS/AS: (a coro): ¡Buaaa...! ¡Buaaa...! ¡Papáaaa...!

¡Mamáaaa...! ¡Estamos aburridos...! ¡Queremos jugar..! ¡Buaaa...! ¡Buaaa...!

NARRADOR: Y los papás y las mamás iban y venían a los comercios, buscando siempre los juguetes más caros y los más sofisticados.

(Padres y madres, cargados de juguetes, entrarán corriendo en el escenario, dejando al lado de los pequeños toda clase de juguetes)..

PADRES Y MADRES: (atropelladamente): ¡Aquí tenéis juguetes, muchos juguetes para que podáis divertirse...!

NARRADOR: Pero los pequeños no hacían caso de los juguetes. Después de mirarlos, los abandonaban y seguían llorando.

NIÑOS/AS: (tirando los juguetes): ¡Buaaa...! ¡Buaaa...! ¡Mamá, papáaaa...! ¡Estamos aburridos; queremos jugar..!

NARRADOR: Un día, apareció un mago, el Mago Tostón Redoblón,-que le llamaban así porque siempre aparecía tocando el tambor-, y habló con ellos:

(Aparece el Mago Tostón Redoblón, tocando el tambor. Cruza el escenario varias veces ante los pequeños que se mostrarán expectantes).

MAGO: (Soltando el tambor): ¡E a...! ¡Aquí me tenéis! Soy el mago Redoblón, y cualquier cosa que pidáis, la tendréis con una sola condición.

NIÑOS/AS: (a coro): ¡nos importa poco la condición: solo nos queremos divertir...!

MAGO: ¡Bueno, bien, pues... pedid, pedid...!

NIÑOS/AS: (cuchichean y luego exclaman): Queremos un San Andrés que mueva los pies...!

MAGO: ¡Muy bien, chavales; traeré un San Andrés que moverá los pies, pero, de igual forma, vosotros los tendréis que mover...!

(Sale el mago. Los niños se quedan como dormidos. Puede sonar una melodía).

MAGO: (entra de nuevo con un muñeco de cartulina que entregará a los pequeños): ¡Aquí estoy otra vez y ahora con el San Andrés que me habéis pedido y que mueve los pies...! Así que... ¡a la luna, a las dos y a las tres...! ¡Todo el mundo a mover los pies.

(Los niños moverán los pies- como – quieran- y el Mago se irá. Poco a poco, se irán cansando y volverán a quedarse como dormidos).

NARRADOR: El mago Redoblón quiso darse una vuelta por el pueblo para comprobar si los niños seguían moviendo los pies, pero...

MAGO: (aparece de nuevo tocando siempre el tambor): pero ¿qué ha pasado aquí...? ¿Otra vez aburridos y atontados...? ¿Dónde está el San Andrés que movía los pies...?

NIÑAS: (a coro): ¡Es muy aburrido todo el rato moviendo los pies! Queremos, queremos... (Piensan), queremos una Santa Teresa que mueva la cabeza.

(Sale el Mago y los niños esperan expectantes)

MAGO: (vuelve con una muñeca grande de cartulina): aquí tenéis la Santa Teresa que mueva la cabeza, pero...! a ver, a ver, saquemos el San Andrés que mueva los pies, y la Santa Teresa que mueva la cabeza y... ¡a la una, a las dos y a las tres... a mover la cabeza y los pies de una forma loca y alegre!

NARRADOR: Una vez que el mago desapareció, los niños y niñas dejaron de moverse y comenzaron a hablar entre ellos para ponerse de acuerdo y pedir al mago el juguete más raro del mundo. Así que, cuando el Mago regresó tenían preparado su plan.

(Cuchichean entre ellos, se ríen, hacen gestos, etc.)

MAGO: (Entra tocando el tambor y repitiendo)

Soy el Mago del tambor,  
porrom, porrón...  
que recorre el mundo,  
porrom, porrom ...  
por las mañanas temprano,  
porrom, porrom...  
y yo solo me divierto,  
porrom, porrom...  
como si fuera un enano,  
porrom, porrom...

(Deteniendo y observando a los compañeros, que tendrán caras de cómplices, mirándose unos a los otros): ¡Hola amiguitos! ¿Parece que os veo contentuos...? Esos deben ser que con la Santa Teresa y el San Andrés.

NIÑOS/AS: (Explotan y corean): ¡ Queremos un bailarín chulo que mueva muy bien el culo...)

MAGO: (Recapacitando): ¡Con que era eso...! ¡Bien, bien...! ¡Con que un bailarín chulo que mueva bien el culo...! Pues... ¡Allá va mi conjuro...! (Con solemnidad y haciendo un repique de tambor):

Cara de tigre,  
cebolleta picante,  
sesos de lagartija,  
todo batido y crudo,  
¡qué aparezca un bailarín,  
moviendo alegre el culo...!

(El mago, trata de cambiar de voz y repite al tiempo que baila):

¡Ya está aquí  
El rey del baile,  
Ya llevo el bailarín chulo  
Que todo el mundo se levante  
Y mueva el culo...!

(Todos los niños se levantarán y se pondrán a bailar).

MAGO: (Gritando): ¡Un momento, un momento...! ¡Ala una a las dos, a las tres, que todo el mundo mueva los pies como el San Andrés, la cabeza como la Santa Teresa, el culo como el bailarín Chulo y las manos como divertidos enanoos...!

(Se organiza en el escenario un lío con todos los pequeños bailando sin dejar de mover todo el cuerpo. De pronto se oye un silbato y todo el mundo se paraliza).

NARRADOR: Sólo un momento, chavales, dejadme terminar la historia, aunque ya lo veis: aquellos niños y niñas aprendieron a divertirse solo con su cuerpo y con los movimientos que eran capaces de inventar y, ahora... ¡escuchadme todos que, para que salga el final, a la una, a las dos y a las tres... tendremos que tirar sin dejar de repetir..Niños caprichosos, jamás, jamás...!

(Repiten todos, al tiempo que salen padres y madres que repetirán también).

¡ Niños caprichosos, jamás, jamás.!

### 3.9. Valores Para Promover

#### Alegría

- Los personajes de este guión son niños y niñas que siempre están tristes y aburridos.

#### AMOR A LO COTIDIANO Y SENCILLO.

- Las pequeñas cosas de cada día pueden ser motivo de felicidad.

### **3.9. RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA**

Los procesos de viabilización del trabajo investigativo generaron resultados positivos consecuentemente en maestros y estudiantes, encaminando en una forma participativa el trabajo pedagógico en el aula permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas de forma oportuna y eficiente en los educandos de este nivel educativo.

La expresión lúdica propone generar confianza y seguridad de maestro hacia el niño y obtener conocimientos permanentes y duraderos a través de la ejecución de talleres pedagógicos mediante el juego como los propuestos en el manual evitando de esta manera la monotonía en los procesos de aprendizaje.

#### 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Algunos docentes consideran que la Expresión lúdica no es positiva para construir aprendizajes significativos, sin tomar en cuenta que el juego es medio de aprendizaje y no hace falta que sea intencionado o programado por el educador.
- El juego se desarrolla en un contexto humano y medio ambiental determinado con cuyos elementos interactúa el estudiante, conoce cuales son sus capacidades porque las confronta y aprende a modificarlas para conseguir mejores resultados.
- Se considera que la Expresión lúdica cumple un papel fundamental en el desarrollo de los niños.
- Los padres de familia no dialogan con sus hijos debido a diversas situaciones, consideran además que el juego no es importante en el desarrollo del niño, sin tomar en cuenta que el juego construye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores
- HUIZINGA. Considera que el juego es una acción u ocupación libre se desarrolla dentro del límite del tiempo y espacios determinados.
- Los padres de familia no dedican tiempo a sus hijos para ejecutar juegos y los docentes no utilizan juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Estos son errores que se cometen por desconocimiento sin tomar en cuenta que el juego es una actividad feliz que desarrolla íntegramente la personalidad del ser humano y en particular su capacidad creadora además una actividad pedagógica, el juego tiene un mundo de carácter didáctico.

- Para armonizar el tiempo escolar, es importante que los docentes se capaciten y utilicen la Lúdica en el PEA. Se debe concienciar a los padres de familia en relación a la importancia del juego para el desarrollo integral del niño que debe desenvolverse en un ambiente eficiente.
- Concienciar a los docentes y padres de familia en el sentido de que el jugar es voluntario y deseado lo que facilita al niño a utilizar como medio terapéutico de tensiones psíquicas, de problemas y ansiedades.
- Es necesario capacitar a los docentes sobre la aplicación de la Lúdica en la educación infantil.
- -Concienciar al padre de familia a cerca de la importancia del juego en el desarrollo integral del niño

## 5. BIBLIOGRAFIA

### 5.1. BIBLIOGRAFIA CITADA.

ANTON, Luis Fundamentos del Aprendizaje Significativo, Edi. San Marcos, Perú, 1999 pág. 26

COBOS ALVAREZ Pilar, El desarrollo psicomotor y sus alteraciones, edición Pirámide Madrid 1999 pág. 28-29.

CONSEJO NACIONAL DE EDUCACIÓN Reforma Curricular Quito 1996 pág. 17- 23.

ENCICLOPEDIA, Manual Básico del Docente, Edi. Cultural S.A. España, 2002 pág. 95

FLOREZ OCHOA, Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Cap. 13: Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos. Edit. Mc GRAW-HILL, Colombia, 1994.

HUIZINGA Johan, Homo Luden pág. 12-16 [www.infanciaenred.org](http://www.infanciaenred.org).

LENROOT, Katharine, El niño de uno a seis años, Washington 1945 Pág. 20-29.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, de la expresión lúdica en el niño Edición MEC. Quito, 2004, pág. 20

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA Modulo de Investigación Educativa Quito Diciembre del 1995 pág. 74- 75.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA ACCIÓN NACIONAL DE

EDUCACIÓN REGULAR Y ESPECIAL Procesos Didácticos, Quito Año 1985  
pág.: 88,89.

MONREAL, Luis El desarrollo del niño, Grupo editorial océano Barcelona-  
España. 1980 Pág. 126-127.

NERICI, Imideo Hacia una Didáctica General Dinámica, Edi. Kapeluz, Argentina,  
1985 pág. 230.

NOELLE, Renaul. Dramatización Infantil Mas Teatrillos Ediciones Narcea, s. a  
1987 Pág. 38-54.

PEÑAFIEL, Freddy Educación y Cultura Segunda Edición Libro cultura,  
Barcelona España 1996 Pág. 25-29.

PÉREZ SÁNCHEZ, L. Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles,  
2006 pág. 23

PULIDO, José Joaquín Teatro Infantil, pág. 11-45

SALVAT, José, El mundo de los Niños, Barcelona – España 1973 Pág, 258 259.

TAMAYO, Fabián Pedagogía: Unidad Ejecutiva MEC. BID Quito 1996 02-06-  
08 pág. 30-3

TRIPERO, Andrés Ludotecas. Madrid, 1991. Pág. 12, [www.monografias.com](http://www.monografias.com).

## **BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:**

- PAPALIA, Diane Editorial Linscole, Tercera Edición, Psicología, España 1964 Pág. 124-144.
- HARWEY, Editorial Zendera Zariquiey, Buenos Aires 2008 Pág. 67-88.
- GONZALES, José Luis, Editorial Breererof, Segunda Edición, Juegos y fantacias, 2006. Pág. 114-120.
- HERGE, Editorial Zendera Zariquiey, Buenos Aires 2007 Pág 220-227.

## **BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL:**

- <http://www.casadellibro.com/libros-ebooks/johan-huizinga/77110>
- <http://www.lecturalia.com/autor/2303/jaime-penafiel>
- <http://www.planetadelibros.com/ron-leifer-autor-000033054.html>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B3n\\_Mak%C3%A1renko](http://es.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B3n_Mak%C3%A1renko)
- <http://www.quedelibros.com/libro/51140/Psicologia.html>
- <http://www.marcialpons.es/autores/ruebsaat-hubert/1153428412/>

# ANEXOS

## ANEXO N° 1

1.- Cuestionario de la encuesta aplicada a los docentes de la escuela “Dos de Mayo”

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
LATACUNGA-ECUADOR

**OBJETIVO:** Identificar la realidad educativa de los docentes del Primer Año de Educación Básica de la escuela “Dos de Mayo” con relación a la aplicación de la expresión lúdica.

#### INSTRUCTIVO

Procure ser más objetivo y verás.

Seleccione una de las alternativas que se propone.

Marque con una x en el rectángulo de la alternativa que usted seleccione.

#### ENTREVISTA A LOS DOCENTES

1.- ¿Conoce usted el significado de la Expresión lúdica?

Si

No

2.- ¿Usted aplica la Expresión lúdica en el momento que comparte el aprendizaje con los niños?

Si

No

3.- ¿Considera usted que la Expresión lúdica conduce a los niños a un aprendizaje significativo?.

Si

No

4.- ¿Cree usted que los juegos, rondas y danzas son estrategias metodológicas que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas en el PEA de los niños del Primer Año de Educación Básica?

Si

No

5.- La aplicación de la Expresión lúdica en la educación produce resultados.

Positivo

Negativo

6.- ¿Conoce usted la clasificación de los juegos?

Si

No

7.- ¿Cree usted que la aplicación de las dramatizaciones ayuda al niño a desarrollar la expresión corporal y el lenguaje?

Si

No

8.- ¿Conoce las destrezas que se desarrolla en el niño con la aplicación de la Expresión lúdica?

Cognitivo

Afectivo

Actitudinales

Todas

9.- ¿Cuantifique la importancia que tiene para usted la aplicación de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Muy Satisfactorio

Satisfactorio

Poco Satisfactorio

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

**Cuestionario de la encuesta aplicada a los padres de familia de la escuela  
"Dos de Mayo"**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL  
HOMBRE  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
LATACUNGA-ECUADOR**

**OBJETIVO:** Conocer la realidad de la educación de los niños con relación a la formación que brindan los padres y el ambiente familiar.

**INSTRUCTIVO**

Procure ser más objetivo y veraz.

Seleccione una de las alternativas que se propone.

Marque con una X en el paréntesis la alternativa que usted escogió.

**ENCUESTA PARA PADRES**

1.- ¿Su nivel de preparación académica es?

- |            |                          |
|------------|--------------------------|
| Superior   | <input type="checkbox"/> |
| Secundaria | <input type="checkbox"/> |
| Primaria   | <input type="checkbox"/> |
| Ninguna    | <input type="checkbox"/> |

2.- ¿Conoce Ud. desde que tiempo la escuela "Dos de Mayo" tiene el primer Año?

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| Siempre | <input type="checkbox"/> |
| Recién  | <input type="checkbox"/> |

3.- ¿La maestra que laboraba era pagada por?

- |           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Ustedes   | <input type="checkbox"/> |
| El estado | <input type="checkbox"/> |
| Otros     | <input type="checkbox"/> |

4.- ¿La maestra que trabajaba en el Primer Año laboraba?

Toda la semana

2 o 3 días por semana

5.- ¿Acude a la institución a dialogar con la maestra acerca del rendimiento académico de su hijo?

Siempre

A veces

Nunca

6.- ¿Controla las tareas escolares diarias de su hijo?

Siempre

A veces

Nunca

7.- ¿Su hijo dialoga con Ud. a cerca de la práctica de juegos durante el período de clases?

Si

No

8.- ¿Cree Ud. que el juego es necesario para el desarrollo integral de los niños?

Si

No

9.- ¿Con qué frecuencia ha jugado con sus hijos?

Siempre

A veces

Nunca

10.- ¿Cree Ud. que el juego es importante para el aprendizaje de los niños?

Si

No

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**Cuestionario de la encuesta aplicada a los niños de la escuela “Dos de Mayo”**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL**  
**HOMBRE**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**LATACUNGA-ECUADOR**

**ENCUESTA PARA LOS NIÑOS**

**OBJETIVO:** Diagnosticar el nivel de conocimientos de los niños en torno a la expresión lúdica.

**INSTRUCTIVO:**

Procure ser más objetivo y veraz.

Seleccione una de las alternativas que se propone.

Marque con una X en el paréntesis la alternativa que usted escogió

1.- ¿Cómo fue la relación socio afectiva de Ud. con su maestra de primer año de la institución.

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| Buena   | <input type="checkbox"/> |
| Mala    | <input type="checkbox"/> |
| Regular | <input type="checkbox"/> |

2. ¿En el primer año, Ud. jugaba con su maestra?

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| Siempre | <input type="checkbox"/> |
| A veces | <input type="checkbox"/> |
| Nunca   | <input type="checkbox"/> |

3. ¿Recuerda qué juegos practicaba en el jardín?

- |    |                          |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
| No | <input type="checkbox"/> |

4. ¿Le gustaba liderar en los juegos?

Si

No

5. ¿Durante los recreos ha practicado los juegos aprendidos en el jardín?

Siempre

A veces

Nunca

6. ¿En su casa juega con sus hermanos?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Juega con sus padres?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Su maestro utiliza juegos para la enseñanza aprendizaje?

Si

No

9. ¿Actualmente cómo es la relación socio afectiva con su maestro en el aula ?

Buena

Mala

Regular

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## ANEXO N° 2

**Docentes de la escuela “Dos de Mayo” Realizando una dramatización.**



**Niños de la escuela “Dos de Mayo” realizando actividades lúdicas.**



**Niños jugando en la escuela “Dos de Mayo”**



**Escenas de una dramatización de los niños de la escuela “Dos de Mayo”.**

