



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

“IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑ@S, DE LA SECCIÓN PREBÁSICA Y PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA”

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

☺ Linda Miroslaba Gallardo Bedón

DIRECTOR DE TESIS:


Dr. Msc. Francisco Javier Vizcaino Soria

Latacunga -Ecuador

2010

AUTORÍA

Los criterios en el presente trabajo de Investigación “Implementación de una sala ludoteca para el desarrollo socio afectivo y cognitivo de los niñ@s, de la sección Prebásica y Primero de Educación Básica de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús, Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga”, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

f) -----

Linda Mirosłaba Gallardo Bedón

C.I. 050211224-6

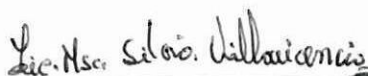
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de miembro de 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 Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre; por cuanto, la postulante GALLARDO BEDON LINDA MIROSLABA, con el Título de Tesis: "IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑ@S, DE LA SECCIÓN PREBÁSICA Y PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA", ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los meritos suficientes para ser sometido al Acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, marzo del 2010

Para constancia firma:



Lic. Silvia Villavicencio Msc.

PRESIDENTE



Dr. Ernesto Arroyo Msc.

OPOSITOR



Dr. Juan Ulloa Msc.

MIEMBRO

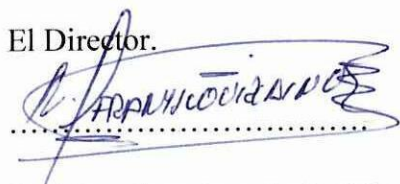
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

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

“IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑ@S, DE LA SECCIÓN PREBÁSICA Y PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA”, de Gallardo Bedón Linda Miroslaba , considero que dicho informe investigativo cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto que el Honorable Consejo Académico de la Carrera de Ciencias Administrativas, Humanísticas y del Hombre de la Universidad Técnica a de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, enero 2010

El Director.



Dr. Msc. Francisco Javier Vizcaíno Soria

AGRADECIMIENTO

La Universidad Técnica de Cotopaxi es un semillero de nuevos profesionales que cada vez acercan más sus oportunidades hacia la realización de nuevas metas es por ello que extendemos un agradecimiento sincero a todos y cada uno de los docentes que con paciencia y dedicación supieron compartir sus conocimientos y por ende también a las autoridades, que mediante las gestiones buscan alternativas educacionales para hacer de esta Alma Mater, cada vez mejor.

De manera especial expreso mi Agradecimiento al Dr. Msc. Francisco Javier Vizcaíno Soria, quien supo siempre Orientarme y estuvo dispuesto a guiar mi trabajo, para que pueda plasmar los que hoy ofrezco.

Linda

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo va dedicado a todas aquellas personas que piensan que el trabajar con niños es una alternativa de superación, quienes no se derrotan con facilidad y demuestran que la paciencia, la tenacidad y el esfuerzo rinden sus frutos, es así que este trabajo va **DEDICADO** a mis Padres, Esposo, Hermanos, Hermanas y de manera muy especial a mis **HIJAS**, que siempre estuvieron presentes con sus frases de apoyo y motivación para que seamos ejemplos de superación personal y logro profesional.

Esto es por y para ustedes.....

Linda

TEMA: “IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO Y COGNITIVO DE LOS NIÑ@S, DE LA SECCIÓN PREBÁSICA Y PRIMERO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA.”

RESUMEN

En la actualidad la concepción de la educación ha recuperado enfoques que integran variables psicológicas, socio históricas didácticas, las nuevas propuestas se apoyan en la pedagogía crítica o de contenidos.

El desconocimiento del uso de estas técnicas ha creado que las niñas tengan dificultades en su motricidad y con el paso del tiempo este problema desemboca en otros problemas secundarios en las niñas como lo es la baja autoestima e inseguridad. Pues como sabemos, el aprendizaje de la escritura es un proceso evolutivo que se desarrolla gradualmente. El aprendizaje de la lectura y escritura no siempre va a la par, muchas niñas saben leer sin embargo tienen dificultad para escribir.

La falta de estas habilidades en las niñas degeneran la creatividad, motricidad, inseguridad, baja autoestima, y un niño que no crea, no construye, es un ser que poco o a poco se va convirtiendo en un personaje sin ideas concretas, inseguro, y sin expectativas de desarrollo.

SUMMARY

At the present time the conception of the education has recovered focuses that integrate psychological variables, didactic historical partner, the new proposals lean on in the critical pedagogy or of contents.

The ignorance of the use of these techniques has created that the girls has difficulties in its motricidad and with the step of the time this problem ends in other secondary problems in the girls like it is it the drop self-esteem and insecurity. Because as we know, the learning of the writing is an evolutionary process that is developed gradually. The learning of the reading and writing doesn't always go at the same time, many niños\ñas knows how to read however they have difficulty to write.

The lack of these abilities in the girls degenerates the creativity, motricidad, insecurity, low self-esteem, and a boy that it doesn't create, don't build, is a being that little or to little he/she goes becoming a character without concrete, insecure ideas, and without development expectations.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se refiere a la implementación de una sala ludoteca, la misma que se le considera como un espacio infantil de tiempo libre que se pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en la misma área, es así que se puede decir que **la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.**

Los períodos iniciales de la vida infantil, resultan, decisivos para su futuro desarrollo, la ludoteca como un método de enseñanza y a su vez motriz nos ayuda a la estimulación integral y plena de las potencialidades del niño-niña, es por eso necesario concretar en esta etapa se intervengan adecuadamente y así se estimula las habilidades y capacidades del pequeño. Esto permitirá construir un “andamiaje” satisfactorio para sus futuros aprendizajes.

La importancia de esta investigación, radica en aportar a los maestros que laboran en la institución educativa con un espacio propicio para el “juego”, el mismo que permita proporcionar al niño un ambiente favorable para el desarrollo de un comportamiento creativo, estimulando el interés, creando un ambiente propicio para el desarrollo de aptitudes y capacidades específicas para un adecuado aprendizaje, siendo este el pilar fundamental para el desarrollo de todas las áreas de aprendizaje.

Surgió el interés de Implementar una sala ludoteca que permitan desarrollar la socio afectividad y cognitividad, dando énfasis en la motricidad fina y gruesa, en los niños de 4 a 6 años en la escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús, Parroquia La matriz,

Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi, la presente investigación plantea los siguientes objetivos:

- ❖ Analizar los fundamentos teóricos y científicos en los que se enmarca el funcionamiento de una ludoteca infantil.
- ❖ Diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas que desempeñan las niñas pre-básica y primer año de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús.
- ❖ Implementar la sala Ludoteca, para mejorar el desarrollo cognitivo, social y afectivo de las niñas de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús sección Pre-básica y Primer año de Educación Básica en el año 2008 - 2009

Los objetivos planteados se cumplieron a cabalidad durante el desarrollo de la investigación.

El Capítulo I, está compuesto por elementos teóricos, los mimos que sustentan y fundamentan, el presente trabajo con temas importantes en el campo de la enseñanza y aprendizaje integral de los párvulos.

El Capítulo II, comprende la metodología que se aplicara en la presente investigación, su diseño, la población y muestra que se va analizar, la ejecución de las variables propuestas, así como la recolección, procesamiento y análisis e interpretación de los resultados obtenidas de observación y entrevista, lo que permitió establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo III, está representado con todo lo referente a la operatividad de la propuesta y el análisis de resultados de aplicación de la implementación de una sala ludoteca en mención.

ÍNDICE

Contenidos	Pág.
Portada.....	i
Autoría Certificación.....	ii
Aval del Director de Tesis.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Summary.....	vii
Introducción.....	viii
CAPITULO I	
1. Fundamentación teórica sobre el objeto de estudio.....	1
1.2. Marco Teórico.....	5
1.2.1 Teorías de los procesos de enseñanza y aprendizaje.....	5
1.2.2. Técnicas de enseñanza y estilos de aprendizaje.....	6
1.2.3. Concepción del desarrollo del pensamiento.....	20
1.2.4. Psicomotricidad.....	22
1.2.5. Definiciones de Ludoteca.....	26
1.2.6. ¿Por qué crear Ludotecas?.....	28
1.2.7 Objetivos de la Ludoteca.....	30
1.2.8 Clasificación de ludoteca.....	31
1.2.9 Funciones de la Ludoteca.....	33
1.2.10 El/ la ludotecari@.....	34

1.2.11 Funciones del ludotecari@.....	37
1.2.12 Como realizar una ludoteca.....	38
1.2.13 Los Recursos para la implementación de la Ludoteca.....	41
1.2.14 Las ludotecas como instrumento de evolución del entorno lúdico infantil.....	43
1.2.15 Hacia un proyecto pedagógico globalizador de las ludotecas.....	45
1.2.16 Necesidades de las ludotecas en la sociedad actual.....	47
1.2.17 Implementación de una ludoteca.....	48
CAPITULO II	
Diseño de la propuesta.....	51
2.1 Diseño Metodológico.....	51
2.2 Caracterización de la Escuela Sagrado Corazón de Jesús.....	52
2.3 Análisis e Interpretación de resultados	56
2.4 Desarrollo de la Propuesta.....	64
CAPITULO III	
3. Aplicación o validación de la propuesta.....	82
3.1 Plan Operativo de la Propuesta.....	82
3.2 Resultados Generales de la Aplicación de la Propuesta.....	84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	87
Recomendaciones.....	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la ciudad de Los Ángeles-California, en el año de 1934, la primera ludoteca contaba con un sistema, de biblioteca de préstamo, dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa. En Europa, la ludoteca no apareció hasta el 1959, en Dinamarca. Con la publicación de la Carta de los Derechos del niño en el 1959, donde se recoge en el punto 7 el derecho del niño al juego, las ludotecas, junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego.

El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera ludoteca del Estado Español, la ludoteca "Margarita Bedós"; posteriormente, en marzo del 1981, apareció La Guineu, que se convirtió así en la primera ludoteca de la ciudad de Barcelona.

A partir de aquí, la evolución de la ludoteca es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles. Fue desde el Ayuntamiento de Barcelona y en general desde las diferentes administraciones que se apostó por la ludoteca como un espacio de educación en el, tiempo libre, incluyéndolas dentro de los programas educativos y sociales. Finalmente solo remarcar la creación en 1992, de la Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña (ATZAR).

Actualmente, encontramos diferentes modelos de organización y gestión de las ludotecas:

- Ludotecas de titularidad y gestión pública
- Ludotecas de titularidad pública y gestión privada
- Ludotecas de asociaciones o fundaciones en convenio con la administración pública
- Ludotecas de titularidad y gestión privada

A la par, encontramos modelos de ludotecas especializadas en determinados sectores de edad, adaptadas a niños y niñas con necesidades específicas, ludotecas hospitalarias, ludotecas gigantes, itinerantes...

Las ludotecas actualmente, se justifican debido a la pérdida de espacios de juego en la calle, la falta de compañeros de juego que esto comporta, la disminución del número de hijos en el núcleo familiar, la imposibilidad de disponer de materiales de juego y por supuesto el reconocimiento del juego como elemento indispensable en el desarrollo infantil y juvenil.

Desde el año 1983, la enciclopedia Catalana define la ludoteca como:

"Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar. Los principales objetivos dentro de un marco de desarrollo comunitario, son prestar a los niños, aquellos juguetes que escojan, practicar el juego en grupo, orientar a padres en relación al consumo de juguetes, ayudar a la integración del niño con necesidades específicas mediante el juego, la construcción de juguetes, la realización de actividades de animación infantil y la prueba de juguetes para estudiar su bondad, facilitando esta información a los fabricantes"(Maria de Borja).

De esta definición y de la realidad actual de los centros, se extrae la característica propia de la ludoteca; el trabajo tomando el juego como eje central de la intervención. Por tanto, el entorno físico y la programación (estructurada entorno al proyecto de intervención y pedagógico del centro) ha de estar siempre relacionada con el mundo del juego y el juguete. Otro aspecto imprescindible, son los principales agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto de intervención: los ludotecarios. Estos, tomando el papel de educadores del centro, son los que día a día, reflexionando entre la teoría y la práctica, compartiendo e interaccionando con los usuarios del centro, estructuran el espacio y el proyecto.

Una vez visto esto, creemos que la definición de ludoteca hasta el momento más acertada, es la realizada por ATZAR (Asociación de ludotecarias y ludotecarios de Cataluña):

"La ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural".

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una ludoteca es sin duda la organización del espacio y los recursos lúdicos. El espacio, tiene que estar delimitado para poder dotar de contenido las diferentes dinámicas, creando zonas temáticas diferenciadas según el tipo de juego que se propone en cada espacio. Igualmente, hay que tener en cuenta que las medidas de seguridad han de ser las máximas, ya que no se puede olvidar que los usuarios finales de la ludoteca serán los niños.

La organización de los recursos lúdicos no es menos importante. Tener clasificados los juegos, según la edad recomendada de uso, la temática y los beneficios psicopedagógicos que aportan, facilita su colocación estratégica en la ludoteca, a la vez que permite mantener un control funcional y pedagógico de la colección de juegos y juguetes existente.

Por otro lado, la programación básica de actividades de la ludoteca ha de cimentarse en el juego libre, ya que este combina la voluntariedad, el establecimiento de reacciones sociales, la espontaneidad y el desarrollo de la autonomía. El juego libre, tiene que ir acompañado de materiales de juego seleccionados bajo criterios de calidad funcional, material y pedagógica, una distribución de espacios coherentes, y una normativa interna que facilite la libertad y el respeto tanto por los compañeros de juego como por los materiales de la ludoteca. Paralelamente al juego libre, se pueden realizar diferentes propuestas de actividades como: Talleres de reparación de Juegos, actividades grupales organizadas, juegos dirigidos...

La novedad científica radica que en la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús, no conocen de la utilidad de la Ludoteca en el desarrollo de la niña, como estas ayudan en su forma de sentir, despertar su sensibilidad hacia lo estético, la investigadora será la encargada de facilitar los medios para que puedan, a través de sus diferentes rincones, enriquecer su imaginación.

La presente investigación aportará con lineamientos que permitan aplicar estrategias y normas adecuadas para la implementación de la Ludoteca para mejorar la motricidad y en secuencias todas aquellas actividades que viabilizan presiden de la creatividad.

La relevancia social reside que en una forma directa serán beneficiados los niños y niñas de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús ya que mediante el desarrollo de este proyecto permitirá a través de Implementaron de la Ludoteca el desarrollo de las habilidades, la creatividad y destrezas en los niños de 4 a 6 años de la Escuela ya mencionada.

Es necesario señalar que si existe factibilidad para este proyecto, ya que contamos con los recursos financieros, humanos, materiales, bibliográficos, de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús que permitirán el desarrollo exitoso de dicha investigación.

1.2. MARCO TEÓRICO

1.2.1 TEORIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Según los profesores como: Ebbinghaus (1885), Bryan y Hartes (1897, 1899) y Thorndike (1898); Pág. 120 “Son muchas las disciplinas que comparte el estudio del aprendizaje.”

En donde puedo indicar que , Fisiólogos, bioquímicos y biofisicos tienen intereses legítimos en ella; padres, maestros, gerentes de empresas, expertos en rehabilitación y demás personas que necesitan enfrentarse a los problemas prácticos del control de aprendizaje, tienen necesidades que los impelen a comprender los procesos fundamentales y saber como entenderse con ellos. Sin embargo el estudio científico del aprendizaje lo realizan, primordialmente los psicólogos.

Quienes han seguido sus pasos han sido, psicólogos. Los educadores profesionales han aceptado que la psicología de la educación es la ciencia fundamental sobre la cual han de elaborar sus propias prácticas, y los estudios del aprendizaje se han llevado al cabo, a la vez en laboratorios de psicología general y de psicología de la educación, y se han ejercido influencias recíprocas entre los campos puro y aplicado. En tales circunstancias, es muy natural que los psicólogos consideren que el estudio del aprendizaje les pertenece.

El Dr. Jonnathan Humber (Pág. 23) manifiesta que, “además de estas razones históricas, el interés de los psicólogos en el aprendizaje se explica por otra razón. Y esta es la del lugar central que ocupa el aprendizaje en los sistemas más generales de la teoría psicológica. El científico, además del deseo de satisfacer la curiosidad que despiertan en el los fenómenos de la naturaleza, siente también predilección por el ordenamiento de sus hechos hasta formar sistemas de leyes y teorías”.

Es así que la tesista, le interesa no solo las relaciones y los hechos comprobados, sino las maneras claras y precisas de resumir tales hechos, también siente inclinación por los sistemas consideran que una teoría semejante tiene importancia esencial porque gran parte de múltiple conducta del hombre es producto del aprendizaje. Para entender la rica diversidad de conductas de acuerdo con unos cuantos principios, resulta evidente que algunos de esos principios tendrán que ver con la manera como se realiza al aprendizaje.

1.2.2. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y ESTILOS DE APRENDIZAJE

De acuerdo al Manual Básico del Docente; Pág. 15. “Existen gran cantidad de conceptos sobre Aprendizaje, tantos como teorías que lo explican. Para poder entender los estilos de aprendizaje es necesario explorar las diferentes teorías que subyacen en ellos. Sin embargo, antes de explorar dichas teorías, se puede decir de forma elegida, que el aprendizaje es un proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia”

Tomando en cuenta la importancia desde el punto de vista pedagógico, se pueden resumir en ocho tendencias o teorías que explican el aprendizaje, las cuales se exploraran brevemente: Teorías Conductistas, Teoría Cognitiva, la Teoría de Sinérgica, Topología de R. Gagné, Teoría Humanística, Teorías Neurofisiológicas, Teorías de la Elaboración de la Información, enfoque Constructivista, Teoría Conductista.

1.2.2.1 Teorías Cognitivas:

Dentro de esta corriente se destacan el “Movimiento de la Gestalt”, Piaget, Ausubel. El termino Cognitivo hace referencia a las actividades intelectuales

internas como la percepción, interpretación y pensamiento. Algunos principios fundamentales del enfoque cognitivo son:

- Las características perceptivas del problema presentado, son condiciones importantes del aprendizaje.
- La organización del conocimiento debe ser una preocupación primordial del que enseña.
- El aprendizaje unido a la comprensión es más duradero.
- El feedback cognitivo subraya la correcta adquisición de conocimientos y corrige un aprendizaje defectuoso.
- La fijación de objetivos supone una fuerte motivación para aprender.

1.2.2.2 La Gestalt:

Esta es una de las más antiguas y conocidas, sus representantes, Wertheimer, Kofka, Kolher, Wheelers y Lewin.; Pág.63 “En general plantea que cuando se registra el pensamiento sobre las sensaciones, en el primer momento el individuo no se fija en los detalles, pero luego se coloca en la mente formando parte de entidades o patrones organizados y con significados, el todo es más que la suma de sus partes.”

Es así que puedo señalar que, cada persona elabora en su mente sus propias estructuras y patrones cognitivos del conocimiento que va adquiriendo. Al querer resolver un problema piensa y especula comparando patrones diferentes. El concepto de campo trasladado desde la física, define el mundo psicológico total que opera la persona en un determinado momento. Este conjunto de fuerzas, que interactúan alrededor del individuo, es el responsable de los procesos de aprendizaje.

1.2.2.3 Ideas básicas de Piaget sobre el Aprendizaje:

Para lic. Marcela Antolin, Pág. 69 “Piaget manifiesta que el pensamiento es la base en que se asienta el aprendizaje, el cual consiste en un conjunto de mecanismos que el organismo pone en movimiento para adaptarse al medio ambiente”

En lo referente al artículo anterior debo indicar, que, el aprendizaje se efectúa mediante dos movimientos simultáneos o integrados, pero de sentido contrario: la asimilación y la acomodación. Por la asimilación, el organismo explora el ambiente y toma partes de este, lo transforma e incorpora a sí mismo; para ello la mente tiene esquemas de asimilación: acciones previamente realizadas, conceptos previamente aprendidos que configuran esquemas mentales para permitir asimilar nuevos conceptos. Por la acomodación, el organismo transforma su propia estructura para adecuarse a la naturaleza de los objetos que serán aprendidos.

Todo comportamiento tiende a asegurar un equilibrio entre los factores internos (asimilación) y los factores externos (acomodación). En el curso de la evolución del individuo, el desarrollo se concibe como una construcción continua donde existen estructuras invariantes que definen a las formas y los estados sucesivos y estructuras variantes que definen el paso de un nivel a otro. Para que el organismo sea capaz de dar una respuesta es necesario suponer un grado de sensibilidad específica a las incitaciones diversas del medio. Este grado de sensibilidad o “nivel de competencia” se conforma a lo largo del desarrollo del individuo. En este intervienen cuatro factores fundamentales: la maduración, experiencia física, interacción social y el equilibrio.

1.2.2.4 El Aprendizaje Significativo según Ausubel:

Según, la DRa. Bohera, Pág. 125. “El lenguaje parte del significado, las cogniciones y las estructuras cognoscitivas, considerados como representaciones simbólicas de los objetos. Las estructuras cognoscitivas son los conocimientos

que en un momento determinado posee un individuo acerca del ambiente y están constituidos por conceptos, categorizaciones, principios y generalizaciones”

Es menester indicar que, el aprendizaje consiste en modificar las estructuras cognoscitivas y añadir significados. Un aprendizaje significativo se asimila y retiene con facilidad, a base de organizadores o esquemas previos que jerarquizan y clasifican los nuevos conceptos. También favorece la transferencia y aplicabilidad de los conceptos. Ausubel destaca dos dimensiones:

- **Significatividad lógica:** coherencia en la estructura interna.
- **Significatividad psicológica:** contenidos comprensibles desde la estructura cognitiva del sujeto.

1.2.2.5 La Teoría Sinérgica de F. Adam:

Este autor aporta una serie de interesantes sugerencias, sobre todo para el aprendizaje de los adultos. Aplica la teoría sinérgica del aprendizaje tratando de concentrar al máximo el esfuerzo en el objetivo que se pretende seguir:

a. **Participación voluntaria del adulto**

Un alto nivel de motivación intrínseca en el adulto exige un alto nivel de tensión en todos los procesos que intervienen en el aprendizaje. Un positivo interés de los participantes posibilita también el empleo de métodos activos de enseñanza métodos que requieren mayor implicación personal.

b. **Respeto mutuo**

Con el respeto a las opiniones ajenas, se desarrollan comportamientos que aceptan como posibles alternativas diferencias de pensamiento, conducta, trabajo y vida.

c. Espíritu de colaboración

La identificación de necesidades, la formulación de los objetivos, la elección de medios de enseñanza y de evaluación se puede y debe realizar con la participación y colaboración de los alumnos.

d. Reflexión y acción

Se produce un proceso cíclico, de la exploración de los conocimientos, se pasa a la acción y, después, se repite de nuevo el proceso. Descubrir el sentido práctico de lo experimentado, para aplicarlo en su propia vida y cambiar los códigos mentales.

e. Reflexión crítica

Debe constituir una reflexión crítica sobre los conocimientos, las ideas y los puntos de vista. No es solo la asimilación de conocimientos, es profundizar, analizar y descubrir alternativas en relación con lo que se aprende.

f. Auto-dirección

Lo más importante es que el proceso de aprendizaje lo conduzca también a descubrir la forma de cambiar y auto-dirigir la propia interpretación del mundo.

1.2.26. Topología de R. Gagné:

La Dra. Bohera Pág. 236 manifiesta que “Robert Gagné, sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulos-respuesta y de los modelos de procesamiento de información”

Es un modelo acumulativo de aprendizaje que plantea ocho tipos de aprendizaje.

1. Aprendizaje de Signos y Señales.
2. Aprendizaje de Respuestas Operantes.
3. Aprendizaje en Cadena.

4. Aprendizaje de Asociaciones Verbales.
5. Aprendizaje de Discriminaciones Múltiples.
6. Aprendizaje de Conceptos.
7. Aprendizaje de Principios.
8. Aprendizaje de Resolución de Problemas.

Esta autora aporta cosas importantísimas, es así que este es un modelo integral de aprendizaje, ya que se articula los estímulos con las respuestas obtenidas, los mismos que se podrán determinar en cada uno de los párvulos.

A partir de esto, Gagné considera que deben cumplirse, al menos, diez funciones en la enseñanza para que tenga lugar un verdadero aprendizaje.

- a. Estimular la atención y motivar.
- b. Dar información sobre los resultados esperados (los objetivos del aprendizaje).
- c. Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas, esenciales y relevantes.
- d. Presentar el material a aprender.
- e. Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz.
- f. Provocar la respuesta.
- g. Proporcionar feedback.
- h. Promover la generalización del aprendizaje.
- i. Facilitar el recuerdo.
- j. Evaluar la realización.

1.2.2.7 Teoría Humanística de C. Rogers:

Según Lic. Arango Pág. 265, “para Rogers la terapia está centrada en el cliente, o la educación centrada en el alumno, con un enfoque hacia la individualización y personificación del aprendizaje. Algunas premisas rogerianas han influido considerablemente en la praxis de los diferentes niveles educativos”

El criterio mío como postulante es que, la premisa me parece interesante y a la vez aplicable en la jornada académica, ya que como futura educadora se debe poner énfasis en la individualización y al personificación del aprendizaje, de cada párvulo.

Algunos principios han sido aprovechados en diferentes enfoques de Estilos de Aprendizaje:

- a. Los seres humanos tienen una potencialidad natural para aprender.
- b. El aprendizaje significativo tiene lugar cuando se percibe el mensaje como relevante para los propios intereses.
- c. El aprendizaje que implica un cambio en la organización de las propias ideas en la percepción de que tienen las personas de sí mismos es amenazador y tiende a ser rechazado.
- d. Aquellos aprendizajes que son inquietantes para el ego se perciben y asimilan más fácilmente cuando las amenazas externas alcanzan un grado mínimo.
- e. Cuando es débil la intimidación al ego, la experiencia puede percibirse en forma diferenciada y puede desarrollarse el aprendizaje.
- f. La mayor parte del aprendizaje significativo se logra mediante la práctica.
- g. El aprendizaje se facilita cuando se participa responsablemente en él.
- h. El aprendizaje autoiniciado, que implica la totalidad de la persona e incluye el intelecto y los sentimientos, es el más duradero y permanente.
- i. La independencia, la creatividad y el autoconfianza se facilitan cuando se aceptan como básicas la autocrítica y el autoevaluación, y se considera de importancia secundaria la evaluación hecha por otros.
- j. El aprendizaje socializante más útil en el mundo moderno es el aprendizaje del proceso de aprender, una apertura continua para la experiencia y la incorporación, en sí mismo, el proceso de cambio.

1.2.2.8 Teorías Neurofisiológicas:

Las corrientes Neurofisiológicas se ocupan de las actividades funcionales del sistema nervioso. Estudian los fenómenos de la conducción, han basado sus estudios en el comportamiento de los hemisferios cerebrales, buscando establecer la importancia del cerebro en el proceso de aprendizaje. Sus más importantes exponentes fueron Hebb, Torrance y Boyle.

1.2.2.9 Teorías de la Elaboración o Procesamiento de la Información:

Estas teorías intentan aplicar las conclusiones de la teoría contemporánea de la información al proceso del aprendizaje, basadas en investigaciones sobre las tecnologías de la información. El proceso y evolución de estas es paralelo al avance y desarrollo de la informática, hasta el punto de introducir el término de inteligencia artificial. Algunos autores han desarrollado estudios sobre la meta cognición y la memoria. Phye y Andre (1986) pretendiendo hacer una síntesis dialéctica y mejorada de las escuelas tradicionales, crean el enfoque del Procesamiento Cognitivo de la Información (CIP).

Esta teoría mantiene que el aprendizaje y el comportamiento emergen de una interacción del ambiente, la experiencia previa y el conocimiento de la persona. Desde el punto de vista cognitivo el modelo presenta la mente como una estructura compuesta de elementos para procesar (almacenar, recuperar, transformar y utilizar) la información y procedimientos para usar estos elementos. También mantiene que el aprendizaje consiste parcialmente en la formación de asociaciones variadas en tipo y naturaleza; una conexión entre estructuras mentales llamadas esquemas, por lo que el aprendizaje consiste en la adquisición de nuevos esquemas, cuatro consecuencias importantes deducen los autores que favorecen el proceso de aprendizaje:

- a. Los objetivos de la educación se orientan a realizar cambios en las estructuras cognitivas (esquemas). Tratando de que estas se crean para que

faciliten conocimientos socialmente comunes y cambios para analizar y resolver problemas.

b. Desarrollar una descripción más precisa y detallada de los procesos mentales mientras se realiza una tarea, esto puede conducir a una mejor especificación de los objetivos a estudiar.

c. Una descripción mejor y más precisa de las actividades, mientras se realizan actividades significativas, puede conducir a procedimientos más efectivos para comprobar y describir las habilidades típicas y especiales en los individuos.

d. El análisis de la relación entre el conocimiento existente y el nuevo aprendizaje puede llevar al desarrollo de las tecnologías del diseño de instrucción.

1.2.2.10 El Enfoque Constructivista:

El aprendizaje constructivista constituye la superación de los modelos de aprendizaje cognitivos. Intenta explicar cómo el ser humano es capaz de construir conceptos y cómo sus estructuras conceptuales le llevan a convertirse en los lentes perceptivos que guían sus aprendizajes. Esta guía será capaz de explicar el hecho de que un estudiante atribuya significado a los conocimientos que recibe en las aulas, reconozca las similitudes o analogías, que diferencie y clasifique los conceptos y que creen nuevas unidades instructivas, combinación de otras ya conocidas.

La base de la teoría del aprendizaje constructivista se establece en la teoría de la percepción, sobre todo en la explicación de los fenómenos de ilusión óptica. Por otra parte, en los modelos del procesamiento de la información propuestos por la psicología cognitiva para explicar la actividad o proceso constructivo interno del aprendizaje. El aprendizaje constructivista subraya “el papel esencialmente activo de quien aprende”.

Este papel activo está basado en las siguientes características de la visión constructivista:

- a. La importancia de los conocimientos previos, de las creencias y de las motivaciones de los alumnos.
- b. El establecimiento de relaciones entre los conocimientos para la construcción de mapas conceptuales y la ordenación semántica de los contenidos de memoria (construcción de redes de significado).
- c. La capacidad de construir significados a base de reestructurar los conocimientos que se adquieren de acuerdo con las concepciones básicas previas del sujeto.
- d. Los alumnos auto-aprenden dirigiendo sus capacidades a ciertos contenidos y construyendo ellos mismos el significado de esos contenidos que han de procesar.

El aprendizaje constructivista ha sido definido como un producto natural de las experiencias encontradas en los contextos o ambientes de aprendizaje en los cuales el conocimiento que ha de ser aprendido es clasificado y ordenado de una manera natural. El aprendizaje constructivo se produce en las aulas a partir de tres supuestos: la experiencia física, a partir de la cual construye los conceptos inductivamente; la experiencia afectiva, que ante la realidad previa impulsa el aprendizaje; los conceptos, que condicionan un planteamiento deductivo del aprendizaje.

1.2.2.11. Teorías Conductistas:

Como punto de partida se menciona el Condicionamiento Clásico de Pavlov, posteriormente se aceptan el desarrollo propuesto por Watson y Guthrie, con su Teoría del Condicionamiento por Contigüidad, mas adelante Thorndike y Hull presentan su Teoría del Refuerzo y finalmente, Skinner formula su concepto de Condicionamiento Operante. Conceptos claves tales como, las “asociaciones” siendo estas conexiones entre ideas o experiencias; cuando estas asociaciones se refieren al aprendizaje se llaman “conexión estímulo – respuesta”, “respuesta

condicionada”, “habito”... significan la relación entre “estímulos” (acción en los sentidos).

Para los conductitas el aprendizaje significa que estas asociaciones se forman o fortalecen.

Como uno de los principales exponentes de esta teoría, Skinner explica el aprendizaje como consecuencia de los estímulos ambientales. Su teoría se fundamenta en la “recompensa” y el “refuerzo” y parte de la premisa fundamental de que toda acción, que produzca satisfacción, tiende a ser repetitiva y atendida. Skinner consiguió moldear diversas conductas mediante un método aplicable tanto al aprendizaje motor como a cualquier comportamiento.

Esto siguiendo una serie de pasos generales:

- Especificar claramente cual es el comportamiento final que se desea implantar.
- Identificar la secuencia de movimientos que se deben ejecutar para llegar gradualmente al comportamiento final deseado.
- Poner al organismo en actividad.
- Condicionarlo para que responda a un estímulo sustitutivo.
- Aplicar el refuerzo toda vez que se ejecute el movimiento en dirección al comportamiento deseado, y solamente en ese caso.
- Una vez implantado el comportamiento, recompensar de cuando en cuando y no toda vez que se ejecute la acción deseada.

Posteriormente aparecen los neoconductistas que incorporaron otros elementos a la estructural conceptual. Entre los que se destacan se encuentra Bandura y su Teoría del Aprendizaje Social. Este autor plantea que las conductas no dependen exclusivamente ni de fuerzas internas (como lo explican las teorías dinámicas) ni de las causas externas (como el conductismo tradicional); tampoco el organismo reacciona automáticamente ante su medio ambiente. Existe una interacción recíproca entre la conducta, los factores

ambientales influyentes y los procesos cognoscitivos reguladores, junto con la capacidad del hombre para representarse simbólicamente sus acciones y anticipar las consecuencias probables. La fuente básica de adquisición de conductas es la "observación" de las acciones de un modelo, el cual es "reforzado" o "castigado". La conducta puede estar bajo el control de estímulos externos o del refuerzo, pero también es regulada por sus consecuencias y las capacidades cognoscitivas de los seres humanos.

1.2.2.12. Los Estilos de Aprendizaje

El ser humano es único e irreplicable. Esta singularidad establece una gran diversidad para percibir e interpretar la realidad, adquirir y procesar la información, pensar, hablar y actuar. Decir que las personas, tanto niños como adultos, aprenden de forma distinta, resultan evidentes. Para eso no hay más que analizar como cada uno prefiere un ambiente, una situación, unos métodos, un tipo de ejercicio, un grado de estructura. En definitiva la experiencia refleja que se tienen diferentes Estilos de Aprender. El concepto de estilo suele utilizarse para señalar una serie de distintos comportamientos reunidos bajo una sola etiqueta. Los estilos son algo así como conclusiones a las que se llegan acerca de la forma como actúan las personas. Resultan útiles para clarificar y analizar los comportamientos. Las teorías de los estilos de aprendizaje tratan de dar una respuesta a la necesidad de "**aprender a aprender**", entendiéndose este como el conocimiento y destrezas necesarios para aprender con efectividad en cualquier situación que se encuentre el individuo.

La expresión estilo de aprendizaje se ha descrito de diversas maneras:

- Se basa en características biológicas, emocionales, sociológicas, fisiológicas y psicológicas.
- Es todo aquello que controla la manera en que se capta, comprende, procesa, almacena, recuerda y usa nueva información.

- Es la combinación de preferencias que una persona tiene de formas de pensar, herramientas de aprendizaje, maneras de relacionarse con otros, o diversas experiencias de aprendizaje.
- Son las virtudes naturales de aprendizaje de una persona, sus dones individuales, e inclinaciones.
- Es la manera en que cada niño percibe el mundo de manera distinta.
- Es la manera en la que un aprendiz comienza a concentrarse sobre una información nueva y difícil, la trata y la retiene.
- Se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategia a la hora de aprender.
- Surge como efecto de diversos factores y representa el estilo más natural de aprender.
- Son rasgos cognitivos afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje.

Los estilos se caracterizan por un haz de estrategias de aprendizaje que se correlacionan de manera significativa, es decir que su frecuencia de aparición concurrente permite marcar una tendencia. Sin embargo, ello no significa que en un mismo sujeto no puedan aparecer estrategias pertenecientes a teoría o distintos estilos de aprendizaje. De este modo, cuando se habla de estilos de aprendizaje, se tienen en cuenta los rasgos cognitivos, los estudios de Psicología Cognitiva donde se explica la diferencia entre las personas con respecto a la forma de conocer, este aspecto es el que se caracteriza y se expresa en los Estilos Cognitivos.

Existen aspectos fundamentales que ayudan a definirlos:

Dependencia - Independencia de Campo:

Se evalúa el modo de percibir la realidad dependiente o independiente. Las personas que tienden a percibir la información de manera analítica y sin dejarse influir por el contexto se denominan independientes. Los dependientes perciben

de manera general, influidos por el entorno y el contexto. En situaciones de aprendizaje los independientes de campo tienen una mayor predisposición para las ciencias y las matemáticas y los dependientes a las ciencias sociales y relaciones personales.

Conceptualización y Categorización:

Hace referencia a la forma en que una persona asocia o agrupa una serie de objetos, conceptos o informaciones, interpreta la información y resuelve problemas.

Reflexividad – Impulsividad:

Dimensión que se relaciona con la rapidez para actuar y resolver situaciones problemáticas. Junto a la rapidez se encuentra la eficacia. Los individuos que actúan de manera impulsiva responden más rápidamente, pero cometen más errores, mientras que los reflexivos analizan las respuestas antes de darlas, tardan más pero son más eficaces.

Nivelamiento – Agudización:

Al percibir algunas personas destacan los elementos comunes y semejantes y tienden a minimizar las diferencias (nivelamiento), mientras que otros resaltan las diferencias y minimizan los rasgos comunes (agudización). Los primeros tienen más facilidad para pruebas de tipo ensayo, los segundos para pruebas de tipo objetivo.

1.2.2.13. Las Modalidades Sensoriales:

Las personas se apoyan en distintos sentidos para captar, interpretar y memorizar la información y se distinguen:

- **Visual o icónico:** predomina la memoria visual y facilita el pensamiento espacial.
- **Auditivo o simbólico:** facilidad para usar el canal auditivo y favorecer el pensamiento verbal y simbólico. Cinético: propio del pensamiento motor.

Los rasgos afectivos:

Las experiencias previas, las motivaciones y las expectativas, condicionan e influyen notablemente la disposición hacia el aprendizaje.

Los rasgos fisiológicos:

Y la manera de percibir éstos, condicionan los aprendizajes y la actitud hacia ellos.

En definitiva, todos los rasgos y aspectos que se han descrito hasta el momento sirven como indicadores para definir los distintos Estilos de Aprendizaje, los cuales presentan algunas características como:

- Son relativamente estables, aunque pueden cambiar, con esfuerzo y técnicas adecuadas.
- Pueden ser diferentes en situaciones diferentes.
- Son susceptibles de mejorarse.
- Y cuando se le enseña a una persona según su propio estilo de aprendizaje, aprenden con más efectividad.

1.2.3 CONCEPCIÓN DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.

Vigotsky es el primero en plantear que la evolución del hombre y el pensamiento no depende de los niños es cultural. Establece que el desarrollo del pensamiento no depende de los factores innatos, como lo plantea el constructivismo, sino que es producto de las instituciones culturales y las actividades sociales en las que el

lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo.

El desarrollo humano en el enfoque histórico- cultural es explicado a partir de la integración dialéctica de los factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales) del desarrollo en el proceso de las actividades; de lo que implica, en el ser humano nace con potencialidades biológicas y psicológicas primarias y que estas se desarrollan solamente en un proceso de interacción social en condiciones socio-históricas concretas. De ahí el carácter irrepetible de cada individuo; dada a las particularidades del sistema interrelaciones de su micro medio y que integran las condiciones sociales de vida y sus estatus socio históricos, además Vigotsky, el ser humano es un ser social; su personalidad se forma en el proceso de interacción con otros seres humanos, en un medio socio-histórico concreto. Por tanto el individuo y la sociedad están unidos en su génesis y en su desarrollo histórico, colocando al ser humano en un medio social, político, económico.

El proceso de apropiación de la cultura humana transcurre a través de la actividad como un proceso que mediatiza la relación con el hombre con su realidad objetiva. A través de ella el hombre transforma la realidad y se transforma a sí mismo.

El interés de este enfoque se centra principalmente en el desarrollo integral de la personalidad, lo que supera aquellas concepciones tradicionales que orientan su interés sobre todo a la esfera cognitiva del hombre.

La educación entonces cumple la función de transformación social y persona. La concepción de la educación para la transformación de vigotsky, a sido recogida por Pablo Miranda (2004, Pág. 97). Al considerar la necesidad de "Educar para la libertad, educar para la patria y educar para la solidaridad" valores que sintetizan la acción transformadora de la educación en la sociedad.

1.2.4 PSICOMOTRICIDAD

1.2.4.1 PSICOMOTRICIDAD

Según biblioteca práctica para padres y educadores, Pág. 125 “En la Psicomotricidad, el cuerpo y el movimiento son la primera forma de conocimiento. Primero el niño descubre su cuerpo y a través de su progresiva posibilidad de acción descubre otros seres, objetos, el espacio y el tiempo”

Debo manifestar que, la Psicomotricidad estudia el esquema corporal, la lateralidad, la estructuración espacial, la organización temporal, los requisitos psicomotores para alfabetización y el desarrollo del razonamiento lógico-matemático. Posee una estrecha conexión con la Teoría de Piaget, pues parte de la maduración biológica como base para el conocimiento.

La psicomotricidad permite tomar conciencia de la dependencia que existe entre el movimiento y las funciones de la vida psíquica.

Se podría definir a la psicomotricidad como el desarrollo psíquico que se obra en el sujeto a través del movimiento. Este desarrollase refiere tanto a la inteligencia como a la vida emocional.

Las actividades de psicomotricidad ayudan a la estructuración del yo personal y del desarrollo cognoscitivo.

La psicomotricidad es uno de los factores que favorecen el aprendizaje de la escritura.

Para el desarrollo de la psicomotricidad se toman en cuenta tres dimensiones: motriz, cognitiva y afectiva.

La dimensión motriz se relaciona con la coordinación dinámica global y equilibrio, relajación, con la adquisición de una postura adecuada para la realización de los movimientos gráficos, a posibilidad de coordinar y disociar los movimientos de los dedos, manos, brazos para, los movimientos que requiere la escritura.

También incluye la presión del lápiz. Las posibilidades de coordinación y freno y los movimientos que deben desarrollarse suficientemente para lograr precisión en las formas de las letras y rapidez en la ejecución. La inhibición del movimiento o freno y la interrupción tienen que ver más con la kinestesia y el tomar una dirección o mantenerla, depende más de la percepción viso-motora.

La dimensión cognitiva, considera que el movimiento exige el control de las relaciones temporo espaciales que influye en los procesos del aprendizaje de la escritura, en la reproducción correcta de las formas de las letras, regularidad del tamaño, dirección, proporción y posición de las letras en relación a la línea base. Además el dominio de las relaciones simbólicas manifestado por la utilización de objetos, gestos y significantes, llegar a comprender que los brazos que se utilizan para escribir son signos que tienen un valor simbólico, regularidad del tamaño, pensamiento, símbolo, sirve para la reproducción de las letras, nociones espaciales, posición direccionalidad.

La dimensión afectiva, razona al cuerpo como relación y destaca su importancia es como se organiza el movimiento. Esta dimensión se manifiesta ante todo en relación a la función tónico postural a la actitud.

1.2.4.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

1.2.4.2.1 Esquema Corporal

De acuerdo a la biblioteca práctica para padres y educadores Pág. 123. "Es un elemento básico indispensable para la formación de la personalidad del niño-niña, es la representación global y diferencial que el niño tiene de su propio cuerpo.

Un buen control motor permitirá que el niño-a explore el mundo exterior aportándole las experiencias concretas sobre las que se constituyen las nociones básicas para el desarrollo intelectual.

Las actividades de exploración del movimiento están dirigidas a brindar al niño-a, oportunidades para que experimente con su cuerpo y vaya desarrollando su

coordinación la misma que surge en tres niveles que son: sensorio motriz, neuro muscular, perceptivo motriz”

De acuerdo a lo expuesto anteriormente manifiesto que, 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 dependería 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, ayudarán al desarrollo del esquema corporal, esto tendrá que darse en un ambiente afectuoso y tranquilo, con buena relación entre el educador y el niño para que el niño vaya descubriendo su propia identidad.

1.2.4.2.2 Lateralidad

La lateralidad es la brújula de nuestro cuerpo, se refiere a la percepción de los lados derecho e izquierdo y de la actividad desigual de cada uno de estos lados, su distinción será manifestada a lo largo del desarrollo y de la experiencia.

Es el uso preferente de uno de los hemisferios corporales, si el hemisferio izquierdo es preferente, será diestro, si el hemisferio derecho es preferente será zurdo. Recordemos que nunca hay que presionar para que el niño utilice una mano u otra.

Etapas del desarrollo de la lateralidad

Noción derecha-izquierda

Es la percepción de que el cuerpo posee dos lados y que cada lado posee una actividad desigual e independiente. Es la toma de conciencia de los ejes corporales.

Dominación Lateral

Es la percepción de que un lado es más utilizado que el otro, posteriormente uno de estos dos lados se definirá, siendo más fuerte y más preciso.

Esa dominación se puede dar de tres maneras:

- Lateralidad homogénea: el niño-a es diestro o zurdo del ojo, de la mano y del pie.
- Lateralidad cruzada: el niño-a es por ejemplo, diestro de la mano y del ojo y zurdo del pie.
- Lateralidad ambidiestra: el niño-a es tan fuerte y diestro del lado izquierdo cuanto del lado derecho.

DIMENSIÓN AFECTIVA

Es una constante que el educador - a, 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.

1.2.4.2.3 COORDINACIÓN VISOMOTORA

Existe una ligazón entre los movimientos y los procesos perceptivos que permiten una acomodación de estos a los datos entregados por los sentidos.

La coordinación visomotora es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos de parte del cuerpo. La precisión de una acción o movimiento depende de una buena coordinación visomotora. Para recortar, modelar, dibujar, pintar, se necesita de una buena coordinación visomotora, es por esto que si no se ha desarrollado esta habilidad, el niño tendrá serias dificultades para escribir.

Al tratar la percepción, visual, y ejercicios de psicomotricidad gráficas y no gráficas se trabajó con ejercicios que pueden ayudar al desarrollo de la coordinación visomotora.

1.2.4.2.4 Desarrollo y Aprendizaje Motriz

La niña necesita un cierto nivel de desarrollo para que pueda coordinar y controlar su motricidad, arrastrarse, caminar, saltar son asociaciones que realiza como consecuencia de un aprendizaje externo sino en función de una maduración biológica.

Es necesario acomodar el aprendizaje al ritmo del desarrollo, pues desarrollo y aprendizaje son dos procesos sincrónicos. El aprendizaje debe empezar en el momento oportuno y con un grado de maduración adecuada, teniendo en cuenta las posibilidades de adquisición de los niños-as.

1.2.5. DEFINICIÓN DE LUDOTECA.

Etimológicamente, la palabra ludoteca viene del latín "ludos" que significa juego - fiesta, la cual fue unida a la palabra "theca" que significa caja o local para guardar algo.

Borja Solé define a la ludoteca como; "lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil".

Raimundo Dinello dice- "Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, Jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría"

Según ATZAR (Asociación de Ludotecarias y Ludotecarios de Cataluña): "La ludoteca es un equipamiento dirigido por un equipo estable de profesionales, los ludotecarios, con un proyecto específico a través del juego y el juguete. La ludoteca dispone de un fondo lúdico significativo, tiene voluntad de servicio público y utiliza el juguete como una de las principales herramientas de intervención educativa, social y cultural".

Desde el año 1983, la Enciclopedia Catalana define la ludoteca como:

"Instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño principalmente a través del juego y el juguete, posibilitando el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesiten para jugar"

La ludoteca está considerada como institución recreativa cultural especialmente pensada para las niñas y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios, así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.

Puedo decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro

La ludoteca es un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación, en el que adultos especializados, a través de Juegos y Juguetes instructivos propician acciones encaminadas hacia una educación integral actúa y creativa, respetando la individualidad y favoreciendo la sociabilidad.

1.2.6. ¿POR QUÉ CREAR LUDOTECAS?

La necesidad de las ludotecas se justifica en cinco puntos principales:

1.2.6.1 El tiempo y el espacio

¿Cuál es el tiempo que tienen los niñ@s para jugar? ¿Cuáles son los espacios reservados a los niños para jugar?

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

Las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo a la niña para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal.

En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin.

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

1.2.6.2 Los jugadores

¿Juega el niño con otros de su misma edad? ¿Juega con adultos? ¿Juega solo?

La actual dinámica social dificulta notablemente la frecuencia de los encuentros entre niñas en un tiempo y un espacio adecuados para el juego libre. La disminución del número de hijos en las familias modernas conspira igualmente contra la posibilidad de encontrar compañeros con quienes jugar de modo habitual, a lo que se agrega la poca disposición de los padres y demás adultos en el hogar para prestar atención a las necesidades lúdicas de los pequeños.

1.2.6.3 Los medios lúdicos o juguetes

¿Con qué recursos cuenta la niña para jugar?

Los juguetes se han convertido en medios de dominación cultural y económica, dirigidos al sector más vulnerable de la sociedad, que son las niñas.

Los comerciantes y fabricantes de juguetes, mediante la manipulación de la publicidad a través de los medios masivos de comunicación, estimulan una cultura de consumo que nada tiene que ver con el verdadero valor del juguete como motivador de la acción indica. Los padres contribuyen, además, a agravar el problema al imponer a sus hij@s sus propias preferencias personales a la hora de adquirir juguetes para ellos.

1.2.6.4 Las acciones físicas y mentales del juego

¿Esta jugando el niñ@ de acuerdo a su edad y a su grado de evolución?

La publicidad estimula la violencia, la competición irracional, la discriminación, la diferenciación sexista en el tratamiento de Juegos y juguetes, el individualismo mediante sofisticados implementos que anulan la socialización y provocan la

pérdida de la comunicación afectiva intergeneracional, entre otros problemas para cuya solución no se trata tan sólo de rescatar y aplicar juegos tradicionales, cuyo valor no rebase lo esencialmente etnológico, sino sobre todo de rescatar la tradición de jugar, mediante acciones de integración que estimulen la honestidad, la solidaridad y la aceptación de las diferencias, entre otros valores humanos.

1.2.6.5 La relación medio-fin

¿Está concebido el juego como un fin en sí mismo, para brindar placer al niño?

¿Cuál es el propósito educativo de la propuesta lúdica en que participa?

El afán de escolarización precoz se ha implantado en un fin al que se subordinan todas las acciones educativas, entre ellas las lúdicas.

De tal modo surgen los denominados "juegos didácticos", recursos pedagógicos concebidos como herramientas del trabajo escolar a costa de sus valores recreativos.

La pérdida del valor esencial del juego como fin en sí mismo puede provocar desmotivación del grupo infantil, que optará por generar sus propias acciones propiciadoras de placer.

No siempre las más adecuadas para la estabilidad y buena marcha de la familia, la escuela y la sociedad.

Por todos estos motivos la ludoteca se convierte en un espacio indispensable, para ser implementado en lugares en los cuales pueda llegar al mayor número de niños.

1.2.7 OBJETIVOS DE UNA LUDOTECA.

El principal objetivo de una ludoteca, es brindar a quienes participan en ella actividades para el desarrollo del Juego, de forma libre y espontánea.

Además existen otros objetivos como los siguientes:

1.2.7.1 Brindar alternativas de juego

Significa que la ludoteca es, ante todo, un espacio donde se ofrece un servicio de carácter lúdico, por lo que debe ser agradable para la ocupación del tiempo libre y la recreación de las personas.

1.2.7.2 Desarrollar el juego de forma libre y espontánea

La ludoteca se concibe como un espacio de recreación, esto es, de renacimiento de la individualidad del propio ser, en el afán del desarrollo integral de la persona.

Por eso es indispensable que su funcionamiento se caracterice por la libertad y la espontaneidad en las acciones lúdicas que ejecuten quienes participen en ella.

1.2.7.3 Contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad del individuo.

Este es el interés primario de la educación, y por tanto el punto de contacto entre los propósitos de la institución escolar y de las ludotecas, aunque lo procuren con métodos diferentes: por un lado con la actividad docente, y por el otro con la actividad lúdica.

1.2.8 CLASIFICACIÓN DE LAS LUDOTECAS.

Las ludotecas existen para atender las necesidades lúdicas y efectivas de los niños@s, jóvenes y adultos.

Los diversos tipos de ludotecas han surgido como resultado del esfuerzo de proporcionar condiciones adecuadas para que los niños@s jueguen bien, a pesar de

las dificultades que puedan existir, a pesar de cualquier deficiencia física o mental, a pesar de estar hospitalizado, a pesar de vivir en situación de pobreza, los niños necesitan jugar; de lo contrario su desarrollo integral estará comprometido.

Citaré aquí algunos tipos de ludotecas:

1. Ludoteca Hospitalaria: tiene la finalidad de mejorar la estadía de niños en el hospital para que la internación sea menos traumática, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.
2. Ludoteca Circulante: también conocidas como itinerantes: funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un trailer adaptados.
3. Ludoteca Escolar: generalmente son implementadas dentro de las propias unidades educativas, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo de aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y psicólogos.
4. Ludoteca Terapéutica: son aquellas en las cuales se aprovechan las oportunidades ofrecidas por las actividades lúdicas, ayudando a los niños a través del juego a superar dificultades específicas. (Deficiencia mental), visual, física auditiva y dificultades escolares, etc.)
5. Ludoteca de Investigación o de Laboratorio: son instaladas en las universidades, por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.
6. Ludoteca comunitaria: responde a dos aspectos:
 - Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folclore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

- Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América Latina.

7. Ludoteca Temporal: funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niñ@s y jóvenes diversas actividades lúdicas.

8. Ludoteca Personal: está integrada por antologías de poemas, cuentos, cantos y juegos, seleccionados con el propósito de que el lector descubra, los disfrute y aprenda a encontrarse a sí mismo.

9. Ludoteca Pública: se refieren a las ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos específicamente para la función de ludoteca

Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios donde son implementadas.

1.2.9 FUNCIONES DE LA LUDOTECA

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

Función Pedagógica: el desarrollo de las capacidades cognitivas y creativas mediante la estructuración de estrategias de pensamiento desde la infancia. El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.

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

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

Función de Animación Recreativa: las alternativas de ocupación del tiempo libre de forma sana y provechosa, para todos los grupos de personas sin distinción alguna,

Función socio-económica: actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita.

Función de Investigación o de Laboratorio: las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

1.2.10 EL/ LA LUDOTECARI@

La existencia de la ludoteca implica la existencia de ludotecarios, es decir, de educadores especializados en el juego, que estén en contacto directo con el ámbito familiar.

Es por eso que no se debe olvidar que al pensar en el desarrollo de las ludotecas en el país hay que pensar también en la preparación del personal especializado.

El ludotecari@, también es nombrado como; animador, facilitador del juego, recreacionista, etc.

Según Chiarotto (1991), refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice "es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida"

Para la tesista, es fundamental la formación tanto teórica como práctica, ya que eso permitirá contar con gente capacitada y profesional, el mismo que se podrá desenvolver en cualquier campo.

Borja (1992), en su ponencia "La figura del ludotecario, preparación y funciones" destaca: "la necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión cultural y educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones."

El criterio mío como postulante es que, se debe contar con profesionales en la rama del juego, o si es el caso las maestras parvularias deberán realizar especializaciones en este tema, ya que no olvidemos que se está trabajando con niños los mismos que son tan frágiles e inteligentes en asimilar los conocimientos.

Cunha (1994), afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. "Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca",

Para la postulante, es primordial considerar la parte humana y el trabajo en equipo, o buscar una simbiosis de todos los integrantes, que toman parte es este proceso de aprendizaje por medio del juego.

Es importante destacar que ésta es una profesión a la cual no se llega simplemente a través de un diploma y sí por convicción, pues necesita de un sólido optimismo,

como afirma Nylse Cunha "ciertamente no se puede construir una ludoteca sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros". .

El ludotecari@ debe ser:

- ❖ Afectivo, establecer un vínculo afectivo hacia el niñ@s, una relación que le transmita seguridad y confianza.
- ❖ Motivador, generar nuevas inquietudes, intereses, dudas. Mantener vivo el entusiasmo por el aprendizaje. Enriquecer las situaciones y el medio.
- ❖ Receptivo, estar abierto a las preguntas de los niñ@s. Escuchar y atender sus sugerencias, críticas y planteamientos.
- ❖ Orientador, poner al alcance de los niñ@s recursos y medios necesarios para que ellos sean los descubridores de su propio aprendizaje.
- ❖ Dinámico, implicarse de manera activa tanto en favorecer relaciones personales en el grupo como en el desarrollo de las actividades.
- ❖ Observador, ser intuitivo para captar actitudes, dificultades de los niñ@s o del grupo, y satisfacer las demandas o necesidades que surjan.
- ❖ Coherente, ser consciente de que el aprendizaje es un proceso que debe regirse por la coherencia continua, tanto al concebirlo y plantearlo como en la actitud al desarrollarlo.
- ❖ Flexible, adaptarse a las características de la situación. Admitir modificaciones, experimentaciones o nuevas propuestas que surjan sobre la marcha.

- ❖ Personalizador, evitarla uniformidad del rol que desempeñamos hacia el grupo. Cada niñ@ es único y se ha de respetar y ajustarse a cada individualidad, a los ritmos personales.
- ❖ Dinamizador, conocer los recursos que ofrece el medio y optimizarlos. Crear espacios de encuentro entre niñ@s. Jóvenes, ancianos, donde autoafirmar la personalidad y donde se produzcan procesos de identificación canales de comunicación que posibiliten entrar en contacto con otras realidades y permitan transformar la propia.
- ❖ Creativo, es importante que el ludotecario haya tenido y tenga en su vida personal vivencias artísticas, actividades creadoras para que puedan entender mejor el proceso de creación, sus dificultades, caminos, el placer que puede proporcionar.

1.2.11 FUNCIONES DEL LUDOTECARI@.

- ❖ Conocer previamente, la actuación, las características de las personas con quienes trabajará.
- ❖ Planificar la intervención es imprescindible, para evitar desviaciones hacia la improvisación y la desorientación
- ❖ Tener en cuenta los conocimientos que los niñ@s tengan sobre el tema y tomarlos como referencia o punto de partida para orientar la ampliación a otros nuevos.
- ❖ Partir de los intereses de niñ@s como elemento generador de socialización y aprendizaje, permitiendo una experiencia viva en la que ellos sean los verdaderos protagonistas.
- ❖ Ofrecer una diversidad de estímulos, plantear una realidad rica en matices, que hagan de la situación didáctica algo sugerente.
- ❖ Concebir el error como una fase más del aprendizaje, como algo positivo que conlleva avance.

- ❖ Crear un ambiente de comunicación, un espacio organizado y estructurado que sea estimulante e incite a la participación.
- ❖ Establecer una dinámica de autogestión del trabajo, donde las responsabilidades y los compromisos sean colectivos y compartidos.
- ❖ Organizar el trabajo a través de diferentes agrupaciones, parejas, tríos, pequeño grupo, gran grupo, y combinarlas de la manera más enriquecedora posible.
- ❖ Alternar actividades de ritmo lento y rápido, dirigidas, no dirigidas y libres, intelectuales, de movimiento o manipulativas, adecuándolas a cada contexto específico.
- ❖ Dar pautas y mensajes claros, no contradictorios.
- ❖ Establecer normas de funcionamiento que permitan al grupo una convivencia agradable y un amplio margen de actuación desde el respeto.

1.2.12 COMO REALIZAR UNA LUDOTECA

La brasileña Cecilia de Simone da la siguiente "Receta para hacer una ludoteca", las dificultades económicas con que muchos países tienen que enfrentar su existencia conspiran contra los proyectos socioculturales que, como las ludotecas, no resultan prioridades para los intereses de los círculos de poder. Por tal razón, es común que en esas naciones la gestión ludotecaria sea acometida por entidades filantrópicas, por fundaciones, y muchas veces formando parte de programas de solidaridad internacional.

Se evidencia que lo más importante para la existencia de una ludoteca o la prestación de un servicio ludotecario no es la presencia de un local equipado con vistosos juguetes, sino la capacidad de motivación de sus promotores para dar respuesta a la necesidad vital de las personas respecto al juego en cualesquier circunstancia.

Al aire libre, con o sin implementos, incluso sólo con el propio cuerpo como único recurso, en un activo intercambio de sensaciones y experiencias con sus

semejantes, principio válido en cualquier lugar, pero sobre todo en las condiciones económico-sociales mencionadas.

Se debe ofrecer un espacio fijo con instalaciones adecuadas (salas grandes, una sala anexa para guardar los juegos y juguetes, baño, patio y parque)

Según Nylse Helena Cunha: "cuando se entra en una ludoteca la primera impresión es de sorpresa, de fascinación".

Para la tesista, el espacio para una Ludoteca puede ser simple. Lo importante es que a través de las instalaciones: los muebles, la decoración, la clasificación y la organización de los juguetes, todos sientan ganas de jugar compartir, fantasear, soñar, expresarse individualmente y en grupo, o sea, que realmente estimule la creatividad y las prácticas sociales.

El primer paso para la implementación de una Ludoteca es definir cuales serán sus objetivos y el público a ser atendido. La función de esto será posible definir las actividades y servicios que se prestarán, el lugar de instalación, las normas y reglamentos para su funcionamiento, los materiales y juguetes que deberán ser adquiridos, el perfil de los profesionales y el curso de capacitación que deberán recibir quienes estén al frente de las distintas actividades que se desarrollen.

Es necesario realizar un estudio de mercado, una investigación de la comunidad, las condiciones de vida, los hábitos, los Juegos para orientar y definir las actividades. Es muy importante conocer y acompañar las tradiciones culturales locales.

La tarea inicial será establecer con claridad qué vamos a hacer:

- a) Crear la ludoteca para brindar servicios a todos los niñ@s del centro infantil.
- b) Definir las características fundamentales de los niñ@s que atenderá la ludoteca.

c) Valorar los principales aspectos sociales en torno a la ludoteca.

d) Evaluar, además, la posibilidad de brindar un servicio público sistemático, en determinados horarios, a niños del entorno social del centro infantil, como parte de programas de trabajo comunitario.

e) Planificar el funcionamiento público de la ludoteca en fines de semanas y etapas vacacionales, con actividades de animación en el barrio, como "planes de la calle", festivales deportivo-recreativos, etc.

Creada la ludoteca, bien sea pública o escotar, es preciso aplicar determinadas normas básicas para su adecuado funcionamiento, o gestión ludotecaria. Los tres siguientes principios son fundamentales:

1. La ludoteca ha de preservar su estilo de trabajo: es decir, nunca debe dejar de lado el juego libre del niño, no debe establecerse a través de "juegos didácticos", escogidos por los maestros/as del centro infantil.
2. La ludoteca ha de estructurar su funcionamiento teniendo en cuenta los materiales que posee, la población a la que va dirigida, espacios en los que se encuentra, entre otros.
3. La ludoteca ha de promover vías de participación no solo con la institución educativa donde se encuentra, sino también con toda la comunidad que le rodea; es decir puede organizar concursos, talleres, charlas, entre otros.

1.2.13 LOS RECURSOS.

1.2.13.1 Recursos Materiales.

La creación de una Ludoteca es posible con pequeñas inversiones o aportes que varían en función del tamaño, de sus equipamientos, de las instalaciones y del equipo con el que se cuenta.

El espacio para los usuarios puede ser de varias salas o de un único salón dividido en pequeños espacios, ambientes o rincones para diferentes actividades. Es conveniente que si la ludoteca funciona en un espacio cerrado, esté cerca de un patio, parque o área descubierta, permitiendo así la utilización de varios espacios y actividades diversificadas.

El montaje de la Ludoteca puede ser realizado con apoyo de entidades, empresas, fabricantes de juguetes, etc.

Este apoyo se puede atender no sólo con donaciones de juguetes y equipamientos sino también con el préstamo de instalaciones, con entrenamiento de funcionarios, etc.

Una vez instalada, la ludoteca no representa gastos elevados de operación. El principal ítem, normalmente, es el gasto del personal (sueldos) y reposición de material y juguetes. Es necesario reservar recursos para material de escritorio y limpieza (esterilización y limpieza de los juguetes).

Es importante resaltar la participación de voluntarios de la propia comunidad como dinamizadores de estos espacios.

En el caso de la Ludoteca móvil es necesario prever la compra de un micro ómnibus (usado) su adaptación, equipamientos combustible, material, juguetes y funcionarios.

En general, las ludotecas deberán ser dotadas con material lúdico diversificado para las diversas edades y sexos, que abarque;

- ❖ El juego vivencial (de roles de imitación a la vida).
- ❖ El juego de reflexión (con tablero, cartas, rompecabezas, etc.).
- ❖ El Juego predeportivo (con aros, pelotas, botos, suizas, etc.).
- ❖ El juego de animación (con rondas, disfraces, títeres, magia, etc.).
- ❖ El juego de expresión plástica (con pintura, modelado, rasgado, etc.).
- ❖ Música y literatura infantil.
- ❖ Taller lúdico (para la construcción y reparación de juguetes).

1.2.13.2 Recursos Humanos

No es ocioso reiterar que para llevar adelante la ludoteca escolar, como ocurre con todo proyecto, el recurso fundamental será siempre el ser humano, quien tendrá que concebirla, asegurarla y desarrollarla.

La escuela tiene a su favor para éste fin el rico potencial de su personal docente - maestros, bibliotecarios, auxiliares pedagógicos- y puede también movilizar la participación de activistas desde la comunidad.

También los niñ@s deberán asumir responsabilidades en este sentido, pasando de "usuarios" pasivos a ser activos colaboradores, como parte del propósito de la ludoteca de desarrollar en ellos hábitos de responsabilidad social, sentimientos de

pertenencia a partir de su participación en la toma de decisiones, y estilos de pensamiento creativo con la aplicación de dinámicas de grupo para la búsqueda de soluciones a los problemas que la existencia de la ludoteca plantea.

De tal modo, es preciso conformar un equipo de trabajo representativo de todos estos factores, que asuma la creación de la ludoteca, primero, y su funcionamiento, después.

El principal requisito que debe exigirse a alguien para integrarlo es tener una cabal comprensión de la importancia de la tarea y una inagotable y contagiosa aptitud lúdica; esto es: para jugar y nacer jugar.

Será más fácil de lo que parece, si se tiene en cuenta que en casi todos los seres humanos sobrevive la necesidad lúdica que les llena de entusiasmo ante una motivación atractiva, y que es más viable cuando el individuo está liberado del rigor del trabajo, como ocurre con los abuelos y otras personas ya jubiladas, o cuando tal propósito se integra a los objetivos profesionales, como es el caso de los educadores en general.

1.2.14 LAS LUDOTECAS COMO INSTRUMENTO DE EVOLUCIÓN DEL ENTORNO LÚDICO INFANTIL

Ante la difícil situación del juego infantil en la mayoría de los medios urbanos de nuestro país, las ludotecas podrían desempeñar un importante papel y tener aportaciones específicas en el desarrollo integral del niño.

Para que esto sea posible se debe ampliar, mejorar, el concepto de ludoteca. Es decir, no conceptualizarla única y exclusivamente como un centro de préstamo de juguetes, sino como un centro infantil de tiempo libre, donde se realiza una animación globalizadora con los niños asistentes y, además, se comienzan procesos de animación y cambio de actitud en los padres y educadores de la zona de influencia de la ludoteca.

Es decir, la ludoteca podría ser, y en nuestra opinión es necesario que sea, un centro infantil de tiempo libre donde se realice una oferta lúdica cualitativamente distinta (con actividades globalizadoras y una animación y pedagogía activa partiendo de los centros de interés del niño), a la vez que se convierte en un elemento de dinamización de los cambios de mentalidad, del movimiento de opinión y de los cambios en el sistema urbanístico, educativo, familiar y del tiempo libre en que vive la población infantil donde se encuentre ubicada.

En este sentido quisiéramos resaltar el importante papel que pueden desempeñar en el proceso de cambio en el mundo del juguete. Numerosas investigaciones han demostrado que éste puede convertirse en un instrumento de exploración de la realidad, de armonioso desarrollo motor, sensorial, imaginativo, creativo y social del niño.

Ahora bien, este alto potencial que en teoría tiene el juguete dista mucho de plasmarse en la realidad. Esto se debe a que para los fabricantes y distribuidores antes que un objeto educativo es un producto más para consumir, un generador de importantes beneficios económicos para las empresas del sector, las que dependen cada vez más de los grandes monopolios.

Las técnicas para su venta son similares a las de otros productos y todo se basa en obtener la máxima rentabilidad con una agresiva publicidad y modernas técnicas de comercialización.

Son fácilmente apreciables las interconexiones existentes entre el juego y la sociedad. El juguete suele ser una representación de lo real y algunas veces de determinados aspectos negativos de esta realidad.

Un rápido análisis nos muestra la no neutralidad de los juguetes. Así, por ejemplo, tenemos los que reproducen los papeles masculinos y femeninos aceptados socialmente, aquellos en los que se trata de llegar primero y ganar el máximo de 'puntos', o, como en el caso del Monopolio o sus imitaciones en los que se reproduce una sociedad basada en la especulación, el máximo beneficio, la acumulación máxima de capital.

Para que un juguete pueda ingresar a una ludoteca tiene que reunir ciertas características; algunas de ellas son: que despierte la imaginación y la habilidad del niño, que sea creativo, que sirva para tomar decisiones, que desarrolle la concentración, que sea estético, que no cuente con sustancias tóxicas y que no haga propaganda de algún tipo de ideología sociopolítica. Eligiendo juguetes con estas características se pretende que mientras el niño se divierte y convive con su familia, estimule un mejor desarrollo físico y mental.

Ante el contexto descrito, la ludoteca podría ser uno de los pivotes sobre los que podría girar una nueva política de animación infantil en cada sistema local.

1.2.15 HACIA UN PROYECTO PEDAGÓGICO GLOBALIZADOR DE LAS LUDOTECAS

La situación del juego infantil descrita está en la base de los objetivos del proyecto pedagógico global que orientado hacia la transformación de dicha situación debe ser emprendido, en nuestra opinión, a través de ludotecas existentes o de nueva creación.

Las funciones y objetivos generales susceptibles de ser alcanzados a través de la acción de cada ludoteca podrían ser los siguientes:

- a) Posibilitar al conjunto de la población infantil el acceso al mundo de la actividad y el objeto lúdico, especialmente a aquellos sectores con menor

capacidad adquisitiva y cultural y con un entorno menos favorecedor de la actividad lúdica.

b) Facilitar el surgimiento de una actividad lúdica favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.

c) Producir el surgimiento de una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños, padres y educadores, para salir del dominio que ha mantenido el juguete comercializado. De este tipo de juguetes, seleccionar y ofrecer solamente aquellos que hagan una aportación al desarrollo integral del niño.

d) Posibilitar una relación cualitativamente distinta del niño con el objeto lúdico, extrayendo de tal objeto lo mejor que éste pueda aportar a su desarrollo integral.

Es el niño quien debe manipular, recrear el uso que hace del objeto lúdico a través de un proceso globalizador de invención construcción, reparación, y transformación.

e) Crear una actitud nueva en los padres y educadores ante las posibilidades pedagógicas y educativas de la actividad lúdica (con o sin material), introduciendo nuevas pautas en la escuela, en la familia y en sus interrelaciones.

f) Iniciar un proceso de investigación psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en la promoción de una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño.

g) Propiciar un movimiento de opinión que haga de la actividad lúdica (con o sin material) una acción liberadora.

h) Que jugar sea una realidad cotidiana en la vida del niño del medio urbano.

i) Lograr objetivos específicos en el desarrollo cognitivo, psicomotor y afectivo de los niños asistentes. Las actividades por desarrollar en la ludoteca para alcanzar tales objetivos podrían ser:

1) Préstamo de juguetes al exterior.

2) Préstamo de juguetes en la sala de juego.

3) Adquisición de los juguetes de acuerdo con los criterios ya citados.

- 4) Desarrollo de talleres y actividades de animación.
- 5) Proceso de investigación estadística, psicológica, sociológica y pedagógica con el propósito de facilitar los objetivos planteados.
- 6) Realizar exposiciones, charlas y mesas redondas con padres y educadores a los que facilitará documentación relacionada con la problemática. Por otro lado, elaborar artículos relacionados con el tema para su publicación en diversos medios de comunicación como radio y periódicos de gran difusión.

1.2.16 NECESIDADES DE LAS LUDOTECAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL

En las ludotecas los niños encontrarán el espacio de juegos que muchas veces les falta en sus casas, compañeros de juego de la misma edad y aun a sus propios padres u otros adultos con los que pueden jugar.

El juego es una expresión libre y voluntaria, por lo que la escuela, tal como hoy se le concibe, tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el desarrollo del juego.

Tradicionalmente, la escuela ha adoptado una actitud hostil hacia el juego por su supuesta oposición al trabajo en clases. No hay tiempo para el juego. Aunque podemos decir que en algunas instituciones se practican juegos didácticos.

O^o Si el juego es una expresión voluntaria, ¿no existirían otros lugares más atractivos que un lugar cerrado? ¿No preferiría el niño espacios abiertos, al aire libre? Tienen la misma importancia y validez ambos, deben impulsarse con igual interés las ludotecas en espacios cerrados y al aire libre; así, nuestros niños podrán acudir a aquella que deseen. Las ludotecas en espacios cerrados tienen la ventaja de funcionar sea cual sea el estado del clima en la zona.

Lo que puedo asegurar es que para la mayoría de los niños ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego por lo que se necesitan lugares específicos, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen la opción de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego.

La existencia de la ludoteca implica la existencia de ludotecarios, es decir, de educadores especializados en el juego, que estén en contacto directo con el ámbito familiar. Es por eso que no se debe olvidar que al pensar en el desarrollo de las ludotecas en el país hay que pensar también en la preparación del personal especializado.

Todo lo expuesto con anterioridad son las razones por las que las ludotecas son necesarias en nuestra sociedad. Pero, a pesar de ello, no han tenido un amplio desarrollo; sólo hay un reducido número de personas estudiosas del prisma pedagógico que significan los juguetes y éstas están en un nivel de investigación científica sin llegar a impactar en la orientación familiar ni escolar.

1.2.17 IMPLEMENTACION DE LA LUDOTECA

En esencia, definimos una ludoteca como aquel espacio alternativo que se diferencia del espacio tradicional en que su característica principal es la organización de los materiales, los juegos y los juguetes en mobiliarios, distribuidos en los sectores de juego-trabajo, que como sectores de interés se estructuran en función a las características, las necesidades y los intereses, personales y colectivos, del grupo de niños para quienes se diseña, crea e implementa.

De tal manera, lo recreativo-educativa con niños del nivel inicial, una ludoteca, debe estimular y motivar la acción directa y la atención interesada del niño sobre los objetos del medio social, físico y natural de la familia y la comunidad, en la

medida que, en una ludoteca se concretan experiencias, actividades y tareas de socialización- aprendizaje, tanto individuales como grupales, que se ejercitan y se practican en compañía del adulto quien, en su labor de educador facilita, orienta y promueve el tránsito saludable, significativo y perdurable del egocentrismo inicial a la socialización primaria.

Asimismo, una ludoteca debe facilitar, orientar y promover una aproximación global hacia los objetos; es decir, el grupo de niños que interactúan al interior de una ludoteca debe lograr aprender los materiales, los juegos y los juguetes de manera integral, para que como consecuencia de la exploración y el descubrimiento de las características de los objetos, el niño sea capaz de desarrollar proyectos, obras y productos creativos, personales y colectivos, según los objetivos, las funciones, así como los usos, particulares y comunes, de los objetos de conocimiento a su alcance.

En el interior de una ludoteca el niño participa libre y responsablemente, de manera activa e interactiva en el proceso de socialización- aprendizaje, experimentando con los objetos de conocimiento, tanto individual como grupalmente, vivenciando principios, valores, normas y costumbres socio-culturales, además de construyendo conocimientos significativos y perdurables, desde la misma acción e interacción directa y concreta sobre el medio social, físico y natural de la familia y la comunidad.

De tal manera, el niño en acción, que interactúa individual o grupalmente, en el interior de la realidad concreta de una ludoteca en contacto personal, directo y concreto con el espacio, el mobiliario y los materiales, los juegos y los juguetes, en compañía del educador, habrá de elegir la experiencia, la actividad o la tarea de interés vigente, y autorregular evolutiva, progresiva y gradualmente sus tiempos de juego en los sectores de juego-trabajo, que en calidad de medios sociales, físicos y eventualmente naturales, facilitan el desarrollo de sus proyectos y el logro de sus productos y sus obras, personales o colectivas.

El diseño y la creación de una ludoteca es flexible y variable, puesto que una ludoteca por su perfil recreativo- educativo, como centro de juego para niños, debe ser una proyección del entorno inmediato, y debe ser implementada con objetos de conocimiento seleccionados según las características, las necesidades y los intereses socio- culturales del grupo de niños, las familias y la comunidad hacia quienes se dirige.

Sin embargo, sabemos que el juego es una actividad o tarea evolutiva y que independientemente del contexto social, físico y natural, en el cual se ubique una ludoteca, los niños manifiestan características, necesidades e intereses universales que se concretan en los denominados períodos sensitivos o períodos en los cuales los niños exteriorizan actitudes y conductas positivas hacia determinados objetos de conocimiento, cuyos objetivos, funciones y usos estimulan y motivan la acción y la interacción positiva que tiene por objetivo satisfacer una necesidad actualizada y un interés vigente en el niño y el grupo de niños.

De tal manera, planteamos que una ludoteca se puede implementar diseñando y creando un espacio para el juego interactivo de los niños dividido como lo indica la técnica ESAR dividir el espacio en sectores de juego- trabajo orientados a la educación y el desarrollo físico, emocional y mental del niño, como son: Coordinación Motora Gruesa y Motora Fina (juegos de ejecución **E**), Expresión y Comunicación (juegos simbólicos **S**), Coordinación Construcción (juegos de armar **A**), y Lenguaje (juegos de reglas simples y complejas **R**) que, como tales, pueden facilitar, orientar y promover un plan curricular que ejercite áreas de desarrollo multidisciplinarias y ponga en práctica temas generadores globales e integrales, según su objetivo, función y uso.

CAPITULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA

2.1 DISEÑO METODOLÓGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de forma aplicada, por que busca confortar la teoría con la realidad y de tipo descriptivo ya que la tarea fundamental de plantear correctamente el problema es analizado y delimitado proponiendo una tentativa de aplicación clara y precisa con la realidad, derivar consecuencias de esas suposiciones, de elegir los instrumentos metodológicos para realizar la investigación, someter a prueba los instrumentos elaborados, interpretar los datos recogidos y estimar la validez de los resultados alcanzados.

Para solucionar el problema científico se utiliza la metodología no experimental puesto que se realiza sin manipulación la variable independiente por que ya ha sucedido y se observan tal y como se ha dado en su contexto natural.

La investigación se realiza en la ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

Por no tener un Universo extenso, no se establece ningún tipo de muestra y para llevar a cabo la presente investigación se considera a todo el universo, el mismo que está comprendido de 14 docentes de educación básica y 22 niñas.

2.2 CARACTERIZACIÓN DE LA ESCUELA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

La fundación del Colegio "Sagrado Corazón de Jesús" de Madres Bethlemitas, se inicia en el año 1888, estando como Superiora la Reverenda Madre Ignacia González, dignísima sucesora de la Rvda. Madre Encarnación Rosal, Fundadora de la Congregación de Madres Bethlemitas.

En septiembre de 1941 llegaron las primeras religiosas bethlemitas quienes se ubicaron en una pequeña casa en el sector de la Magdalena

Adecuaron el lugar con el fin de empezar a brindar educación a la clase pobre del lugar. En enero de 1942 se abrió la escuela con 15 estudiantes. Años más tarde se formó una academia de manualidades.

En 1943 se empezó un modesto albergue para niñas pobres. En 1961 se amplió y se construyó un nuevo tramo que brindaba mejores condiciones físicas y pedagógicas y así sucesivamente se fue ampliando la planta física hasta obtener en la actualidad todas las dependencias requeridas para impartir una educación con eficiencia.

El Instituto de Hermanas Bethlemitas, surge de la orden Bethlemita que se inicia en Guatemala en el año de 1658 por el "Santo hermano Pedro de san José de Betancourt" Natural de las islas Canarias.

Pedro entrega su vida al servicio de Dios en los pobres a quienes busca y atiende con amor.

Por el mensaje que descubre en la Natividad del señor y por gran amor a éste Misterio, Pedro dedica su casa a Nuestra Señora de Belén y sus hermanos de la comunidad toman el nombre de bethlemitas.

Antes de esta fundación, Pedro ya había iniciado su labor educativa con la fundación de una escuela para niños pobres y para la alfabetización de adultos que funcionaban con la "Casita de la Virgen" pequeña propiedad adquirida por él, para atender las necesidades del pueblo; en 1668, por inspiración de Pedro se inicia la rama femenina que atraviesa tiempos difíciles.

LA CONGREGACIÓN DE BETHLEMITAS EN LA CIUDAD DE LATACUNGA

En un principio la fundación del colegio tuvo sus pequeños problemas emanadas de la divergencia de pareceres entre las madres, porque la congregación de Bethlemitas fue fundada para vivir en clausura y cuando llegaron a Latacunga, unas vieron la necesidad de abrir una obra de beneficencia como es un orfanato éste funcionaba en el local que en la actualidad está ocupado por la casa cuna.

Vencidas estas pequeñas dificultades y apoyadas por un grupo de ilustres latacungueños, entre los cuales se destaca el Sr. José Rumazo González, iniciaron la noble tarea de la formación de la niñez y juventud latacungueña.

Las madres que conformaban el grupo de la fundación de este prestigioso colegio fueron: la Madre Mariana Calvet, Josefa Escobar, Trinidad Castro, Concepción y Augustita.

Organizada la comunidad con este personal obtuvieron de la Madre General María Ignacia González, el permiso y la aprobación de abrir, además del orfanato, UNA ESCUELA PARA NIÑAS DE PRIMARIA.

La Rvda. Madre General, les mando como Superiora a la Rvda. Madre Bernarda Mejía, quien con su entusiasmo y dinamismo abrió las puertas a la niñez latacungueña el 1 de octubre de 1888.

Estas religiosas con su humildad y paciencia admirables luchaban por la formación religiosa de la mujer latacungueña, es por eso que de ellas se han conservado los mejores recuerdos.

En cuanto a sus actividades además de la formación religiosa, las madres tenían una variada y sólida instrucción: labores de mano, flores artificiales, arte culinario, música, recitación, canto, arte dramático, todo esto se cultivaba con sencillez y esmero. El deporte se suplía con variadísimos juegos.

En el año 1938, el colegio "sagrado corazón de Jesús", celebró sus bodas de oro con un programa muy lúcido; en ese entonces se encontraba como superiora la Rvda. Madre Verónica Esperanza. Cincuenta años de fructífera labor social y educativa, cumplió el colegio de la Hnas. Bethlemitas de Latacunga, en el cual se han educado las mujeres de la localidad, recibiendo preparación adecuada para la vida del hogar.

La comunidad de Hermanas Bethlemitas, deseosas de que su labor educativa se extendiera a un mayor número de educandas hizo todos los sacrificios para poder adquirir un lote de terreno contiguo al Colegio, para ampliar el local a fin de servir con mayor comodidad a la niñez.

En la construcción de este nuevo local, puso todo su dinamismo e inteligencia la que aún después de muerta se la recuerda con inmenso cariño, la Madre Luisita Yépez, quien con su bondad y sencillez pedía la ayuda a las Autoridades y Ex alumnas, quienes cariñosamente le tendían la mano apoyándola económicamente en la construcción del nuevo edificio gracias a ella y a la abnegación de la Comunidad de entonces, las alumnas de hoy gozan de un amplio lugar de construcción Colonial y Moderna.

De esta manera y poco a poco el Colegio "Sagrado Corazón de Jesús" de Hnas. Bethlemitas de esta ciudad, fue adquiriendo prestigio y renombre en todos los sitios de la Provincia de Cotopaxi y en la república entera.

Los Padres de Familia deseosos de que sus hijas continúen sus estudios en este prestigioso Plantel, presionaron a la comunidad para que se abriera la Sección Secundaria, animadas las Hnas. Por el entusiasmo de los Padres de Familia y confiadas en su apoyo moral y económico, abrieron el Primer Curso de Secundaria en el año 1946, estando de superiora la Rvda. Madre Elvira Paz.

En el año lectivo 1951-1952, el Colegio "Sagrado Corazón de Jesús" dio a la sociedad las primeras Bachilleres en Humanidades Modernas, estas son las distinguidas matronas: Rosa Bedón, María Garaicoa y Eliodora Quevedo.

El 24 de Abril de 1963, el Colegio "Sagrado Corazón de Jesús" , celebraba sus Bodas Diamantinas; como era de esperar los Padres de Familia, Las Ex-Alumnas y todos los amigos de la Comunidad, se aunaron para compartir con las Hnas., Bethlemitas estas efemérides gloriosas, preparadas durante setenta y cinco años de labor sacrificada y silenciosa del grupo de Religiosas entregadas sin egoísmo a la formación de la niñez y juventud laticungueña.

Para esta fecha el Colegio contaba con dos Secciones: Primaria y Secundaria como Superiora se encontraba la inteligente y entusiasta Madre Rafaela Ortega.

Los Actos Conmemorativos fueron realizados con mucho entusiasmo, bajo los Comités de Padres de Familia y Ex-alumnas. La Celebración de este Aniversario colocó al Colegio en el más alto sitio en el campo Educativo de la Provincia.

En la actualidad la institución educativa cuenta con las tres secciones: Pre-primaria, Primaria y secundaria.

2.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.3.1 INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE PRE-BÁSICA Y DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

1. ¿Cree que una niña aprende jugando?

Interpretación

El personal docente, manifiestan en un 100%, que si creen que el niño pueda aprender jugando, ya que es la parte principal para un aprendizaje integral, es el integrarse a su nueva vida escolar y como no hacerlo en una forma más activa que el juego. Ver anexo 1, tabla 1, gráfico 1

2. ¿Conoce usted algunas formas de que la niña aprende jugando?

Interpretación

El 100% de la población investigada, comenta que si conocen diferentes formas de aprender y además comparten como en la primera que es un accionar primordial para el aprendizaje, en especial esta edad donde el niño conoce o se familiariza con su nuevo entorno. Ver anexo 1, tabla 2, gráfico 2

3. ¿Conoce lo que es una sala Ludoteca?

Interpretación

Del grupo investigado, tenemos que el 77% dicen conocer lo que es una sala ludoteca, mientras que un 23% menciona desconocer se puede decir que es

entendible este porcentaje ya que los profesores son los de actividades especiales, pero que también tienen que estar inmersos en este nuevo concepto de actividad ya que permite interactuar al niño con el objeto. Ver anexo 1, tabla 3, gráfico 3

4. ¿Tiene que tener una sala ludoteca tiempo y espacio, para desarrollar sus actividades?

Interpretación

Un 79% señalan que es imprescindible contar con un tiempo y espacio para el desarrollo de las actividades dentro de una sala ludoteca, ya que eso permite que el niño cuente con este espacio para desarrollar sus habilidades y respetar el tiempo que puede durar su recreación; y el 21% manifiestan que no ven necesario contar con una sala ludoteca. Ver anexo 1, tabla 4, gráfico 4

5. ¿Conoce algunos medios lúdicos?

Interpretación

Del grupo meta investigado, contamos que un 21% nos indican no conocer medios lúdicos, los mismos que tienen relación, ya que son los profesores de las materias especiales y 79% indican conocer medios lúdicos, los mismos que ayudan a fortalecer el desarrollo de nuestros niños. Ver anexo 1, tabla 5, gráfico 5

6. Puede una sala ludoteca contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad de la niña

Interpretación

Un 21% manifiestan que no logra la ludoteca desarrollar los aspectos cognitivos y afectivos y 79% nos indica que en sí una sala ludoteca ayuda a contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y por ende ayuda a fortalecer la

personalidad de las niñas y de ambientarse a su nuevo hogar dentro de una institución educativa respetando tiempo y espacio Ver anexo 1, tabla 6, gráfico 6

7. ¿Conoce algunos tipos de salas ludotecas?

Un 64% nos indica que en si conocen algunos tipos de salas ludotecas una sala ludoteca ayuda a contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y por ende ayuda a fortalecer la personalidad de las niñas y de ambientarse a su nuevo hogar dentro de una institución educativa respetando tiempo y espacio, mientras que el 36% señalan no conocer tipo alguno de ludoteca. Ver anexo 1, tabla 7, gráfico 7

8. ¿Cree usted que la ludoteca debe ser considerada como un proyecto pedagógico?

Interpretación

El 100% de la población investigada, nos indica que ven muy necesario este proyecto ya que del mismo ayudara a fortalecer toda la parte integral de las niñas, mas aun cuando ésta desarrolle las actividades haciendo de sus jornadas de clase sean más dinámicas y amenas. Ver anexo 1, tabla 8, gráfico 8

9. ¿Usted ve necesario contar con una sala ludoteca para el establecimiento educativo?

Interpretación

El 100% de la población investigada, nos indica que ven muy necesario este proyecto ya que del mismo ayudara a fortalecer toda la parte integral de las niñas y bajar el nivel de agresividad y egocentrismo, ya que este espacio las niñas convivirán más tiempo y respetaran su entorno Ver anexo 1, tabla 9, gráfico 9

10. ¿Usted participaría en la implementación de la sala ludoteca?

Interpretación

Existe un 100%, de los docentes del establecimiento, están consientes en que el trabajo en mancomunadamente y por ende estarán dispuestos en participar para la implementación de la sala ludoteca, que no solo ayudará a los más pequeños sino observar la forma de interactuar de los niños que les nutrirá en sus conocimientos diarios y poder ser niñas criterio autónomo y de liderazgo. Ver anexo 1, tabla 10, gráfico 10

2.3.2 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA APLICADA EN LA ESCUELA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS.

Las Observación directa que se les hizo a las niñas de 4 a 6 años, fueron con la ayuda de su PROFESORA, a continuación los resultados de las técnica aplicada con sus respectiva tabulación. Ver anexo 2

En los niños de pre-básica y primero de básica se aplico la técnica ESAR, el mismo que nos posibilita comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso del los juegos y juguetes disponibles en cada espacio, por lo que además es necesario manejar las posibilidades que tienen los niños de desarrollarlas de acuerdo con las características propias de la edad en la que se encuentran.

E: juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.

S: juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños, al

representar la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad, la historia, y las emociones propias de su familia y su comunidad. Dispone de disfraces, teatrino y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios.

A: juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma, colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

R: juegos de reglas simples y complejas, promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas

Teniendo como resultado lo siguiente PRE-BÁSICA:

- **JUEGOS DE EJECUCIÓN (E)**

INTERPRETACIÓN

Se ha observado que la aplicación del juego de ejecución cuenta con un 100%, ya que las niñas se inclinan al juego libre como es la utilización de los juegos infantiles desarrollando así sus destrezas y fortaleciendo su motricidad gruesa. Ver anexo 2, tabla 11, gráfico 11.

- **JUEGOS SIMBÓLICO (S)**

INTERPRETACIÓN

Las niñas imitan a los diferentes personajes de su hogar como del medio en que se desarrolla por eso es que se identifican con este juego en el cual les permite sentirse parte de este entorno imaginario en que los protagonistas principales son ellas, es así que cuentan con un 75%. Ver anexo 2, tabla 12, gráfico 12.

- **JUEGOS DE ARMAR (A)**

INTERPRETACIÓN

El 75%, nos indica, que los juegos de armar también es una estrategia que permite mantener al niño ocupado en una actividad que le entretiene, le educa y a la vez le divierte haciendo de ella una niña activa. Ver anexo 2, tabla 13, gráfico 13.

- **JUEGOS DE REGLAS SIMPLES Y COMPLEJAS (R)**

INTERPRETACIÓN

En las niñas en general, les gusta crear sus propias reglas, es por eso que al momento de cómo maestras imponemos reglas más complejas, las niñas se muestran poco participativas, es así que con la utilización del juego, vayamos de las reglas más simples a las más complejas y ahí estaríamos ganando a las niñas y hacerles entender que todo tiene un principio y un final, como se representa con un 63% de no aceptación. Ver anexo 2, tabla 14, gráfico 14.

Teniendo como resultado lo siguiente PRIMERO DE BÁSICA:

- **JUEGOS DE EJECUCIÓN (E)**

INTERPRETACIÓN

Con la técnica ESAR nos ha permitido observar que las niñas se han inclinado por los juegos de ejecución en un 100%, que permite desarrollar sus habilidades, destrezas y aptitudes, mediante la utilización del juego infantil, del arenero. Ver en el anexo 2, tabla 15, gráfico 15.

- **JUEGOS SIMBÓLICO (S)**

INTERPRETACIÓN

La siguiente es la del juego simbólico, con un 62%, indicando que las niñas se interioriza con un papel específico dentro de su hogar e imita las actividades del cotidiano vivir, y ellos se sienten seguros en el rol que están desempeñado mediante el juego. Ver anexo 2, tabla 16, gráfico 16.

- **JUEGOS DE ARMAR (A)**

INTERPRETACIÓN

Es interesante saber que las niñas demuestran su inteligencia y desarrollo del pensamiento mediante la utilización de los diferentes materiales: rompecabezas, legos, cubos entre otros, dando un porcentaje del 77%, demostrando que los niños, mediante estos implementos de juego tienen capacidad de armar, moldear y lo que es mas diciéndonos la retentiva que tiene en su mente. Ver anexo 2, tabla 17, gráfico 17.

- **JUEGOS DE REGLAS SIMPLES Y COMPLEJAS (R)**

INTERPRETACIÓN

Con un porcentaje del 54%, tenemos que las niñas nos indican que, no les llama la atención a las normas o valores, por cuanto esta se enmarca en el seguimiento de cumplir con lo que le indica la maestra y a ellas más bien les gusta sus propias reglas. Ver anexo 2, tabla 18, gráfico 18.

IMPLEMENTACIÓN DE UNA SALA LUDOTECA



PROPUESTArompamos PARADIGMAS!!!



2.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

2.4.1 DATOS INFORMATIVOS.

- **Institución Ejecutora:** Universidad Técnica de Cotopaxi a través de sus egresadas en la especialidad de Parvularia.
- **Beneficiarios:** La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a los niños y niñas de cuatro a seis años de edad e indirectamente a la comunidad educativa, a los padres y madres de familia.
- **Ubicación:** Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, Parroquia la Matriz, Barrio Centro, Sector Centro.
- **Tiempo estimado para la ejecución:** El tiempo estimado se establece desde el planteamiento del problema mismo hasta la aplicación y ejecución de la propuesta, esto es:
 - **Inicio:** Noviembre del año 2.007
 - **Fin:** mes de enero del año 2.009, tiempo en el cual se establece todos los aspectos que fundamenten dicho proyecto.
- **Equipo técnico responsable:** La responsable en la investigación está representada, realizada y ejecutada por la Señora LINDA MIROSLABA GALLARDO BEDON, así como el Director Lcdo. Msc. Francisco Javier Vizcaíno Soria, Docente de Universidad Técnica de Cotopaxi.

2.4.2 TITULO DE LA PROPUESTA

Implementación de una sala ludoteca para el desarrollo socio afectivo y cognitivo de las niñas, de la sección Pre-básica y Primero de Educación Básica de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús, Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga.



2.4.3 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Mejorar el desarrollo cognitivo social y afectivo mediante la implementación de una sala ludoteca para las niñas de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús en el año lectivo 2008 – 2009.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Motivar a las niñas de 4 a 6 años, de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús, en sus actividades preescolares, que van desde la integración hasta la independencia de la niña.
- Orientar a las niñas a tener seguridad y confianza en sí mismo a través de la utilización de los diferentes rincones que ofrece la implementación de la ludoteca
- Contribuir al desarrollo de los aspectos socio afectivos y cognitivos de la personalidad de las niñas.

2.4.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

JUSTIFICACION

El juego es una fuerza de creación y transformación de la realidad asegurada en la educación preescolar, formará a seres humanos íntegros con su propia personalidad, individuos ordenados y disciplinados,

En cada proceso, el proyecto debe permitir que la niña piense con originalidad y aprenda a trabajar con independencia. Las niñas creadoras trabajan libres y flexiblemente es decir abandonan cada problema sin temor al fracaso.



Con este proyecto enfocado a las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad en los niños de 4 a 6 años, pretendemos buscar y aplicar nuevas alternativas que desarrollen y fortalezcan las habilidades para mejorar el aprendizaje, alcanzando calidad en los procesos.

Los periodos iniciales de la vida infantil, resultan, decisivos para su futuro desarrollo, las técnicas lúdicas como un método de enseñanza y a su vez motriz nos ayuda a la estimulación integral y plena de las potencialidades del niño-niña, es por eso necesario concretar en esta etapa intervenciones adecuadas que estimulen las habilidades y capacidades del pequeño. Esto permitirá construir un “andamiaje” satisfactorio para sus futuros aprendizajes.

La investigadora considera formar seres humanos creativos compartiendo una educación activa e integral que responda a las exigencias científico técnico del mundo globalizado donde los valores fortalecidos le permitan al niño respetar su entorno y lograr competencias óptimas en su vida escolar familiar y colectiva.

Formar niños y niñas críticos con altos niveles de autoestima, capaces de trascender y convertirse en líderes, a través del desarrollo de sus destrezas incrementamos en el niño la creatividad y un desarrollo pleno en sus habilidades motoras, físicas y psicológicas.

La presente investigación aportará con lineamientos que permitan aplicar estrategias y lúdicas para mejorar la motricidad y en secuencias todas aquellas actividades que viabilizan presiden de la creatividad.

La relevancia social reside que en una forma directa serán beneficiados los niños y niñas de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús ya que mediante el desarrollo de este proyecto permitirá a través de la sala lúdica el desarrollo de las habilidades, la creatividad y destrezas en los niños de 4 a 6 años del barrio ya mencionado.



Es necesario señalar que si existe factibilidad para este proyecto, ya que contamos con los recursos financieros, humanos, materiales, bibliográficos, la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús que permitirán el desarrollo exitoso de dicha investigación.

IMPORTANCIA.-

La investigación motivo para la presente propuesta, constituye un apoyo fundamental tanto en el contexto social como en el cognitivo y que a la vez genera una gran utilidad para comunidad educativa y los niños-as de cuatro a seis años de edad, ya que la misma fundamenta su teoría, en técnicas prácticas, explícitas, fáciles de entender y realizar.

En esta propuesta se da vital importancia, a todas y cada una de las actividades que genera la implementación de una sala ludoteca con las cuales los niños y niñas adoptan pasos, normas, y procesos sustentables en su desarrollo integral, con las cuales demuestren que están aptos para crear, imaginar y sobre todo sustentar su motricidad (fina y gruesa) y recordar lo que PIAGET menciona “es el desarrollo intelectual se debe a una interacción entre la asimilación y acomodación”. De aquí la imperativa necesidad de las futuras docentes en el campo parvulario-educativo en ayudar en que los niños y niñas sean más prácticos y no teóricos mediante estrategias metodológicas, instrumentos y recursos tanto humanos como técnicos para un mejor aprovechamiento de sus habilidades y destrezas.

Para lograr los objetivos planteados y por ende la propuesta, se evaluará en la optimización de todo tipo de actividad realizada por los niños-as, lo cual se traducirá en un mejoramiento continuo y valorado, que posibiliten la adopción íntegra de estas técnicas en todas sus fases.

La expresión lúdica posee un papel importante en la educación inicial, ya que es una necesidad de los niños. Durante esta actividad, los niños no solo perciben,



sino que además, piensan, sienten y sobre todo actúan. Al jugar, pintar, modelar, dibujar, grabar, los niños reúne diversos elementos para así formar un conjunto con un nuevo significado. Durante estos procesos explora, selecciona, interpreta y reforma esos elementos.

Este tipo de expresión favorece la adaptación, la confianza, seguridad en los niños y niñas de este sector, y permite canalizar sentimientos y emociones. La maestra debe brindar muchas oportunidades de expresión, y sobre estimularlo a su realización. Para ello, debe tener conocimiento del valor de esta actividad en el nivel; comprender las etapas evolutivas en los niños, no pretender que el niño se encuentre en una etapa que se corresponda con su edad cronológica (ya que es necesario tener en cuenta la influencia social, y la individualidad de cada niño, es decir, respetar su evolución); orientarlo, y no dirigirlo; conocer técnicas y materiales adecuados a cada edad; y sobre todo alentarlos durante esta actividad, motivarlos a crear libremente.

2.4.5 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

Para facilitar la comprensión de lo que se expresa en el proceso de la implementación de la sala ludoteca, se hace necesario indicar los fundamentos conceptuales, los enfoques de los diferentes ejes, las diferentes funciones que cumple la ludoteca, ubicación, los juguetes, edades, y otros. Se prioriza como punto de partida enseñar a los niños y niñas mediante actividades teórico-prácticas para la aplicabilidad de la ludoteca que en ellos se genere y realizar un seguimiento sobre el grado de desarrollo de las mismas.

Lo que debe importar es que la docente no puede imponer modelos sino sugerir los mismos, para que los niños y niñas expandan aún más sus conocimientos y no crear máquinas sin identidad. La implementación comprende pasos elementales para realizar actividades didáctica pedagógica en los niños de cuatro a seis años, para la expresión propia e individual que permiten su creatividad, que nutran el conocimiento cognoscitivo, Kinestético (aprendizaje a través del movimiento).



Todas estas manifestaciones ayudan a que las niñas exploren la realidad que les rodea, busquen soluciones a problemas, impulsen su creatividad, estimulen su imaginación y, sobre todo desarrollen su sentido motriz. Es decir el fin del presente proyecto es que, las actividades de las niñas de este sector plasmen sus ideas, emociones y sentimientos en materiales de expresión plástica.

El componente técnico comprende la fundamentación conceptual que orienta el trabajo de la ludoteca en relación con el juego, la recreación, el arte, la lúdica, y el ejercicio de los derechos y deberes de los niños y niñas, así como el análisis de los diferentes componentes de desarrollo comunitario y las estrategias para generar mecanismos de organización y participación de la comunidad en el proyecto.

Además, el diagnóstico y la experiencia han demostrado que las maestras están conscientes de los beneficios que presta la ludoteca y la aceptación que tiene por parte de los niños y niñas. Porque son lugares en donde los pequeños plasman su creatividad y fantasía, características propias de su edad.

Se ha experimentado como los niños en los rincones permanecen entregados por completo a la actividad que están desarrollando y en varias ocasiones es difícil desprenderlos o apartarlos de allí; la idea radica en que puede ser un proceso metodológico a seguir paso a paso para que la maestra pueda aplicarlo con toda facilidad y así dar a la ludoteca la finalidad que persigue.

2.4.6. IMPLEMENTACION DE LA LUDOTECA

2.4.6.1 Organización del espacio físico

Nuestra ludoteca está dispuesta en un área de 100 metros cuadrados, preferencialmente con acceso a zonas verdes o a espacios abiertos y seguros. Dentro del espacio físico hemos adoptado el sistema de clasificación ESAR, para la distribución de los juegos y juguetes, adicionando a éste un ambiente para las



comunicaciones, en el que se cuenta con computador, VHS, televisor y juegos en software destinados para el uso exclusivo de los niños. Ver anexo 3

En un salón de clases orientado cognoscitivamente debe haber espacio; para niños activos y espacio para una amplia variedad de materiales y equipo. También es necesario el espacio de almacenamiento visible y accesible a los niños. Los niños y niñas necesitan espacio en el cual aprenden a través de sus propias acciones, espacio en el que se puedan mover, construir, clasificar, crear, extender, experimentar, simular, trabajar con sus amigos, almacenar sus pertenencias, desplegar su trabajo, trabajar por sí mismos y en grupos pequeños y grandes. La disposición de este espacio es importante porque afecta todo lo que hace los párvulos. Afecta el grado en que puedan estar activos y en que puedan hablar sobre su trabajo. Afecta las elecciones que pueden hacer y la facilidad con la cual pueden llevar a cabo sus planes. Afecta sus relaciones con la demás gente y las formas en las que usan los materiales.

Los ambientes Socio afectivo y Cognitivo, se definieron mediante el sistema ESAR, es una técnica de organización y clasificación de los juegos, que nos permite disponerlos de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. De esta manera se disponen de cuatro espacios o áreas de trabajo,

Bajo este sistema, cada área de trabajo se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos culturales y motrices particulares. Cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en el área de trabajo de la siguiente manera:

E: juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia senso-motriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.



S: juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Permite que los niños, al representar la vida de los adultos, descubran las relaciones que se dan en la sociedad, la historia, y las emociones propias de su familia y su comunidad. Dispone de disfraces, teatrino y títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles, invención de historias, representaciones de simulaciones de aspectos de la vida cotidiana de los usuarios.

A: juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma, colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

R: juegos de reglas simples y complejas, promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como Las niñas necesitan espacio en el cual aprenden a través de sus propias acciones, espacio en el que se puedan mover, construir, clasificar, crear, extender, experimentar, simular, trabajar con sus amigos, almacenar sus pertenencias, desplegar su trabajo, trabajar por sí mismos y en grupos pequeños y grandes. La disposición de este espacio es importante porque afecta todo lo que hace los párvulos. Afecta el grado en que puedan estar activos y en que puedan hablar sobre su trabajo. Afecta las elecciones que pueden hacer y la facilidad con la cual pueden llevar a cabo sus planes. Afecta sus relaciones con la demás gente y las formas en las que usan los materiales.

El espacio del aula funciona mejor para las niñas que eligen cuando se encuentra dividido en distintas áreas. Estas áreas ayudan a los párvulos a ver cuáles son sus opciones, puesto que cada área brinda un conjunto único de oportunidades de trabajo. Un área de juguetes de armar, por ejemplo, tiene materiales de construcción, muñecos y vehículos de juguete que ellos pueden usar con las estructuras que levantan.



Cuando los niños planean trabajar en esta área, saben cuáles son los materiales disponibles y lo que puede hacerse con ellos, de tal forma que sus planes pueden ser decisiones cuidadosas que persiguen un objetivo y no improvisados brotes de energía.

Es así que al aplicar esta técnica ESAR, prácticamente se ordeno a los diferentes rincones o juguetes de acuerdo al objetivo que se persigue conseguir, pero aclarando que la integralidad de la ludoteca ayuda a fortalecer en el párvulo su desarrollo cognitivo y socio afectivo.

2.4.6.2 JUEGOS DE EJECUCIÓN (E)

Es poco probable que un grupo de niños y niñas de cuatro y seis años de edad permanezca en silencio durante un periodo muy largo, y tampoco debe esperarse que lo haga, pero sus actividades en el área tranquila son normalmente más tranquilas que la construcción con bloques, el desempeño de roles, el martilleo, la interpretación con instrumentos musicales y el batimiento de la plastilina.

Aquí también pueden ver libros, escuchar cuentos y hacer los suyos propios, interpretando las ilustraciones de los libros. A algunos niños y niñas, les gusta pasar el tiempo en el área tranquila, ejercitando y repitiendo las nuevas habilidades motoras finas.

Ellos tratan de saber cómo se arma un rompecabezas de cuatro o cinco piezas, por ejemplo, pasarán el tiempo armándolo una y otra vez antes de pasar a otro desafío.

Esta área se compone de juegos que ayudaran a desarrollar habilidades motoras gruesas, con la ayuda de un set de juegos infantiles como: resbaladera, escalera, laberintos y cuenta también con un arenero.

Además se debe tomar en algunos puntos para seleccionar los libros para los preescolares, como a continuación se detalla:



- La mayoría de los párvulos pueden hablar más sobre los dibujos realistas que sobre los que son muy abstractos. Disfrutan en especial de los libros ilustrados con fotografías,
- Aún cuando los dibujos pueden ser complejos (como las ilustraciones de Richard Scarry), ellos los disfrutan y se relacionan con ellos en tanto sean realistas y reconocibles.
- Busque algunas líneas simples de un cuento relacionado con las propias experiencias de los niños y niñas.
- Los párvulos disfrutan de la repetición de un cuento porque pueden anticiparse y, por lo tanto participan en el cuento.

2.4.6.2.1.- MATERIAL ELEMENTAL

Juegos infantiles (resbaladera, escalera, laberinto), arenero, estantes, papelógrafo, tableros, cassetes, franelógrafo, discos, títeres, cuentos, revistas, periódicos, folletos, láminas en secuencia lógica, grabadora, libros.

2.4.6.3 JUEGOS SIMBOLICOS (S)

Dentro de esta técnica encontramos el área del hogar, es en donde inevitablemente se convierte en el centro de los juegos de simulación y del desempeño de roles. Aquí los niños pequeños tienen la oportunidad de reunir y actuar con base en las cosas que saben sobre la gente, y sobre los sucesos que han observado y experimentado: las mamás, los papás, los bebés, los hermanitos, los tíos, las tías, los abuelos, los bomberos, los empleados del almacén, las niñeras, las mascotas; ir al dentista y al doctor; cambiarse a una nueva casa; ir a un funeral o a una boda; ir a la iglesia o a una reunión familiar; comprar los comestibles; llamar a un vecino por teléfono; hacer una fiesta.

Simular ser alguien en las situaciones que han experimentado, ayuda a los niños a que el mundo de los adultos tenga sentido para ellos. Les brinda oportunidades de



trabajar juntos, expresar sus sentimientos e ideas, y usar el lenguaje para comunicar sus roles y responder a las necesidades y solicitudes de otros.

No todos los niños utilizan el área de la casa como un lugar para el juego dramático de conjunto. Muchos, en lugar de ello, la usan como lugar para explorar, imaginarse cosas y usar las herramientas, utensilios y artículos de vestimenta que ahí se encuentran.

En lugar de desempeñar roles, pasan el tiempo meneando, llenando, vaciando, vertiendo, agitando, mezclando, enrollando, doblando, zumbando, abotonando, cepillando, golpeando, poniéndose y quitándose. Estos niños pueden entretenerse con una secuencia de simulación que los incluye sólo a ellos y a los muñecos, animales u otros materiales con los que han estado trabajando; pueden jugar junto a otros niños, pero no incluirlos o percatarse de ellos.

Puesto que el desempeño de roles y el juego con bloques a menudo se apoyan y complementan entre sí, tiene sentido ubicar el área de la casa lo más cercanamente posible del área de bloques. Los límites del área de la casa pueden definirse mediante estantes bajos de almacenamiento, mobiliario del tamaño de los niños, cajas para almacenar, una repisa multiusos de bloques y tablas o un espejo de pie.

2.4.6.3.1 MATERIALES BÁSICOS

cama., tabla de planchar, cocina, estantes, prendas de vestir, accesorios como carteras, collares, pinturas, utensilios de cocina, ropa de cama, útiles de limpieza, útiles de aseo, juguetes, disfraces, ropa de muñecas, títeres de diferentes materiales y tamaños, cajas en todo tamaño y todo cuanto se pueda conseguir en relación al ambiente.

2.4.6.4 JUEGOS DE ARMAR (A)



En este punto está conformada por el espacio de construcción, las niñas, pueden usar madera y herramientas reales para aprender nuevas habilidades, resolver problemas y hacer trabajos sólidos que pueden usarse posteriormente en otras áreas de trabajo o en el hogar.

Algunos párvulos que encuentran que los materiales del área de arte son demasiado pequeños y difíciles de manipular, se sienten más a gusto golpeando y pegando trozos y fragmentos de madera.

Esta área se llena de legos, rompecabezas, cubos, pelotas y pequeños juegos; materiales manipulables; aquí los párvulos tienen la oportunidad de trabajar por sí mismos o con amigos.

Practican juegos simples, e inventan sus propias actividades en las que desarmen las cosas, las vuelven a armar, las reordenan, las juntan, clasifican, unen, comparan y forman modelos.

Los principales requerimientos para un área de construcción, son espacio alejado del flujo de tránsito general, una superficie de trabajo fuerte que pueda acoger hasta cuatro niños, y un lugar para el almacenamiento de herramientas y madera.

He aquí algunas sugerencias para construir mesas de trabajo a un costo mucho más bajo, ya que existe mesas de trabajo que pueden escogerse por catálogos de muchos proveedores de este tipo de artículos, pero por lo general son muy costosas:

Las herramientas pueden colgarse en un tablero etiquetado con dibujos, y almacenarse en repisas abiertas y de poca altura donde el espacio lo permita, o debajo de la mesa de trabajo en una gran caja de herramientas bien organizada y etiquetada.

Al equipar el área de construcción, asegúrese de contar con tantos martillos como espacios de trabajo haya. Si pueden trabajar cuatro niños en la mesa, tenga sólo cuatro martillos para que nadie tenga que esperar hasta que alguien decida cambiar de herramienta.



Los trozos de madera reunidos durante los viajes periódicos a las madererías locales, las fábricas de juguetes, los fabricantes de vitrinas y muebles, las fábricas de escaleras y los supermercados, o que son donados por los padres y el equipo de trabajo, pueden almacenarse en cajas de cartón, cilindros para helado, charolas, cestos de basura o para ropa resistentes. Además de las herramientas básicas, los niños y niñas pueden usar materiales artísticos como pegamento, alambre, limpiadores de pipas y ligas en su trabajo de construcción.

2.4.6.4.1.- MATERIALES ESCENCIALES

envases, bloques sólidos de madera, maderas livianas, legos, cajas, paletas, cubos, tubos, ruedas, carros, aviones, animales, barcos, varillas, tablillas, bloques grandes vaciados o alivianados, regletas, empaques de espuma flex, maderas en diferentes tamaños

2.4.6.5.- JUEGOS DE REGLAS SIMPLES O COMPLEJAS (R)

Es en este tipo de manifestaciones lúdicas en las que se fomentan actitudes y valores que permiten que los niños desarrollen tolerancia, respeto por el otro, formas alternativas de comunicación no violenta, comprensión e interiorización de lo que la norma representa en términos de la interacción y la construcción de unos mínimos éticos a favor de la sociedad.

Los juegos de reglas se inician progresivamente entre los 4 y los 7 años pero se desarrollan en complejidad durante el periodo que va de los 7 a los 12 años y se pueden encontrar durante todos los periodos de la etapa adulta. Estas formas de juego se encuentran relacionadas con los procesos de socialización de los niños, y por medio de ellas pueden adelantarse un trabajo valioso para la comprensión de la norma y su apropiación por parte de los niños.



Es en el juego mismo en donde el niño aprende a identificar las pautas de la conducta social que ciertos roles o papeles le demandarán, pero a su vez conserva y fortalece las que él mismo ha ido adquiriendo de su experiencia.

Habría muchos más datos que aportar a la mirada de las características no sólo psicológica, sino sociales y culturales del desarrollo de las personas, sin embargo la invitación es justamente a que como parte de los proceso de formación y autoformación de los ludotecarios (maestras), se empiece a profundizar en ellos, para optimizar los recursos y posibilidades con que cuenta el diseño de la ludoteca.

2.4.6.6 ESTABLECIMIENTO DE UNA RUTINA DIARIA

Una rutina consistente un marco de referencia, libera en igual forma a niños y adultos de la preocupación, o de tener que decidir, qué vendrá después, y les permite usar su energía creativa en las tareas que tienen a la mano. Una vez que se ha establecido una rutina con la que los párvulos se sienten a gusto, ésta se hace más flexible.

Una vez que el niño ha participado en la secuencia de la rutina diaria cierto número de veces, y tiene un nombre para cada una de sus partes, puede empezar a concebir el tiempo del salón de clases como una secuencia predecible de acontecimientos. No tiene que depender de un adulto para que le diga qué hará después.

Un buen tiempo de trabajo, por ejemplo: ocasionalmente se prolonga, o se cambia la rutina para adaptarla a un paseo o a la visita de un bombero de la localidad. La rutina diaria fue creada para obtener tres metas principales.

En primer lugar, ofrece una secuencia de planeación, ejecución y revisión que brinda a los niños un proceso para ayudarlos a explorar, diseñar y llevar a cabo proyectos y tomar decisiones sobre su aprendizaje.

En segundo lugar, da oportunidad para muchos tipos de interacción en grupos grandes y pequeños, entre el niño y el adulto, entre niño y niño y entre los adultos del equipo de



trabajo y propicia las ocasiones en que las actividades las inician los niños y niñas; y otras en que las inician los adultos.

En tercer lugar, proporciona tiempo para trabajar en una variedad de ambientes: dentro, fuera, en excursiones o paseos, en diversas áreas de trabajo. Cuando la rutina diaria se aplica correctamente, ofrece una estructura multifacética a través de la cual los niños y los adultos pueden estar activos y ser creativos.

Cada segmento de una rutina diaria deberá proporcionar a los párvulos un tipo diferente de experiencia. Éstos son los principales elementos de la rutina del plan currículum con orientación cognoscitiva.

Depende de cada equipo de enseñanza ordenar estos elementos de: planeación, trabajo, limpieza, recuerdo, para tomar el refrigerio, periodo de los grupos pequeños, actividades al aire libre, y reunión del grupo; en una rutina diaria que se adapte a su tiempo y a sus limitaciones de programación particulares.

Algunos programas, por ejemplo, funcionan en torno a los alimentos, las siestas y los juegos; otros programas son de todo el día y tienen periodos de trabajo tanto en la mañana como en la tarde.

Algunos equipos prefieren empezar el día con la reunión del grupo; otros hacen planes con los niños y niñas para el periodo de trabajo cuando estos últimos terminan el desayuno.

No es importante el acomodo de las actividades en cuanto se incluyan otros elementos. Sin embargo, el periodo de planeación, el del trabajo, de la limpieza y el período para recordar, siempre deben seguir uno al otro y el período de trabajo debe ser el más prolongado de todos, para lo que hay que considerar lo siguiente:



- Alerte a las niñas unos minutos antes de que terminen los periodos, para que puedan prever lo que sigue y no se les sorprenda a la mitad de un proyecto.
- Un adulto podría decir, por ejemplo: “El tiempo de trabajo casi ha terminado. Después seguirá el tiempo de limpieza.”
- Al final de cada periodo hable con los párvulos respecto a lo que sigue después. “Ahora que hemos hecho la limpieza y terminado con el tiempo para trabajo en grupos pequeños, necesitamos ir al círculo para la reunión del grupo”.
- Asegúrese de informar a los niños y niñas durante el periodo de planeación cuando tenga pensado algún cambio en la rutina, para que ellos puedan incorporarlo a su conocimiento acerca de las actividades del día.
- En el periodo para trabajo en grupos pequeños haga que los párvulos hablen sobre lo que está sucediendo en las fotografías y ayúdelos a relacionar el nombre del periodo con cada actividad. Posteriormente, los niños y niñas pueden estar en condiciones de colocar en secuencia las fotografías, siguiendo el orden de la rutina diaria.
- Después de que los niños y niñas hayan hablado de la rutina diaria, algunos de ellos pueden estar interesados en ayudar a hacer un programa de la rutina diaria.

Ejemplo de la rutina diaria aplicada en la utilización de la ludoteca, para un programa de mediodía:

8:30 – 8:50	Periodo de planeación (periodo inicial)
8:50 – 9:45	Periodo de trabajo
9:45 – 10:00	Periodo de limpieza
10:00 – 10:30	Periodo de recuerdo, para tomar el refrigerio y para trabajar en pequeños grupos



10:30 – 10:50	Período de actividad en la sala lúdica
10:50 – 11:10	Período de actividad en la sala lúdica
11:10 – 11:20	Despedida

3.4.8.- METODOLOGÍA DE TRABAJO CON LA LUDOTECA

Consideramos que la acción educativa está centrada en el niño y basada en los principios de actividad, de libertad, creatividad, de individualidad y sociabilidad para ayudar al niño en su desarrollo integral; el papel del maestro dentro de la metodología de trabajo por rincones se convierte en un mediador, catalizador, animador, regulador permitiendo a los niños buscar, descubrir, construir, organizar su ambiente y a participar en su propia formación.

La estimulación es el principal aporte del maestro jardinero, lo que incita al niño a pensar y obrar enriqueciendo su fondo de experiencias. Sin embargo no debe confundirse con dirigir, ordenar sino debe ser equilibrado, respetando las diferencias individuales en forma personalizada y oportuna.

En definitiva el trabajo con ludoteca implica un cambio de comportamiento en el maestro porque sin su concurso capaz y responsable sería nula su aplicación, ya que él debe seleccionar el material más útil para la enseñanza, conocer que tipo de espacio o área es el más adecuado y compromete ante todo a la comunidad que será la que debe comprender y apoyar el proceso educativo.

La metodología permite aplicar los programas de estudio del nivel inicial vigentes; implementar la ludoteca con materiales del medio que sean de fácil manejo para el niño y de acuerdo a la unidad que se va a desarrollar.



La funcionalidad de la ludoteca es útil al grupo porque se les da la opción de aprender mediante el juego. Esta forma de trabajo implica el equilibrio de un espacio, para que el niño pueda ampliarse o reducirse de acuerdo a sus intereses y necesidades.

La maestra en primera instancia debe cumplir el rol de observadora a fin de que se dé la libertad deseada pero no es menos cierto que debe apoyar a los niños que así lo requieren brindando un ambiente de afecto sin descuidar el uso correcto de los materiales y evitar situaciones de conflicto.

Demás está decir que el maestro debe integrarse como un participante más, que rote por los diferentes áreas con que cuente la ludoteca, para observar el interés de los niños y cuando éste disminuya avisar al grupo la finalización del trabajo para que los niños dispongan del tiempo necesario para concluir el trabajo y guardar los materiales utilizados.

Este es el momento propicio para aprovechar el maestro en inculcar los hábitos de orden, aseo, respeto mutuo, cordialidad y las normas de buenas costumbres en el diario vivir.

CAPITULO III

3. APLICACIÓN O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Plan Operativo de la Propuesta

FECHA	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RESPONSABLE	DIRIGIDO
Septiembre del 2008	Reuniones en situ, con los diferentes actores que estará dentro del trabajo investigativo	Se utilizó una comunicación bidireccional, comunicados, oficios	Tesista	Docente Niñ@s
Noviembre del 2008	Observación directa con cada docente del establecimiento	Diálogo abierto informativas en donde se aclaraban ciertas inquietudes	Tesista	Docentes

diciembre del 2008	Análisis de los diferentes datos de la toma de la observación directa a las niñas del establecimiento.	Utilización de una dinámica para romper el hielo con los diferentes niños	Tesista	Docentes, Autoridades
diciembre del 2008	Análisis e interpretación de los datos obtenidos	Pensamiento crítico a los datos obtenidos	Tesista	
Enero del 2009	Análisis de las técnicas que irán en la implementación de la sala ludoteca	Pensamiento analítico y crítico frente a las deficiencias presentada en las niñas	Tesista	Establecimiento
Enero del 2009	Coordinación con las autoridades del establecimiento para la implementación	Reuniones informativas	Tesista	Autoridades
Enero del 2009	Planificación para la respectiva implementación	Actividades dirigidas con tema generador	Tesista	Docentes, niñas

Febrero del 2009	Aplicación de la Implementación	Actividades puntuales	Tesista	
Febrero del 2009	Principales resultados de la propuesta	Reuniones informativas para determinar la aplicabilidad de la propuesta	Tesista	Autoridades, docentes, padres de familias, niñas

3.2 RESULTADOS GENERALES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Según la información recogida y después de haber culminado con la Implementación de la sala ludoteca se ha llegado a comprobar la hipótesis de este trabajo investigativo, como positiva, ya que en un 95% de las niñas lograron desarrollar lo socio afectivo y cognitivo y el 5% de niñas, están en proceso de desarrollo.

Esta información se recolecto mediante la observación directa aplicada al grupo de niñas del Establecimiento Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús.

Para aplicar la propuesta contamos con un espacio fisico adecuado, se contó con el apoyo de las Autoridades, Docentes de Pre-escolar sobre todo de las niñas.

Con la aplicación del sistema ESAR he desarrollado en las niñas el proceso para fortalecer lo socio afectivo y cognitivo, a través de estos ambientes que han

manipulado se ha despertado el interés por el aprendizaje en dichas áreas antes mencionadas. Ya que con ellas de acuerdo a las necesidades que van surgiendo de la actividad diaria se van haciendo más dueñas de la clase y de los materiales; se van dando a estos un uso más significativo además de ser un material llamativo, creativo e innovado para la edad de ellos, este apoya a los docentes para mejorar el inter aprendizaje niñas.

Con estos ambientes, en la práctica pedagógica en el aula se relacionó con las condiciones en las que las niñas aprenden las relaciones docente- estudiante, las metodologías de trabajo, contenidos, recursos y ambientes educativos que determinan la posibilidad de desarrollar en los párvulos todas las capacidades en las niñas del pre-básico y primer año de Educación Básica, también se han desarrollado y fortalecido en ellos el proceso de formación de hábito, destrezas y habilidades intelectuales para el aprendizaje integral.

Con la aplicación realizada he experimentado que estos materiales son facilitadores del aprendizaje y debiendo atender a la cantidad y variedad, ofrecieron a las niñas la posibilidad de manipular, explorar y recrear sus manos mentes que responden a criterios de calidad seguridad y utilidad. Los resultados de esta investigación están enfocados a la necesidad de utilizar ámbitos capaces que fortalezcan el trabajo pedagógico en el aula, ya que se incorporo y desarrolló competencias en su uso, motivaron a los docentes a poner en juego su creatividad e imaginación confiar en sus potencialidades incrementando en las niñas a encontrar todas las posibilidades de juego y diversión que les ofrece los materiales, se descubrió en las párvulas que los materiales es el mejor recurso para favorecer la comunicación de expresiones afectivas, sensoriales, motrices y sobre todo el desarrollo socio afectivo y cognitivo, logrando mejorar la educación pública ecuatoriana para garantizar el ejercicio pleno del derecho de niños y niñas a gozar de una educación de Calidad.

Con la implementación de esta sala las niñas, lograron escoger los juguetes con los que más se identifican, compartir con todo el grupo, aumentar la comunicación

y por ende mejorar las relaciones en el aula, en su hogar y en su entorno, orientar a los padres en relación a la compra de juguetes para sus hijas, proporcionar los juguetes adecuados para su edad, y por ultimo creo que idear y confeccionar juguetes sencillos conjuntamente con las niñas.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A la culminación de la investigación y el analizar los resultados, que proporcionan las diferentes técnicas aplicadas, faculta establecer las siguientes conclusiones y recomendaciones:

CONCLUSIONES

- ☺ Según la información recogida y después de haber culminado con la Implementación de la Sala Ludoteca ha llegado a un máximo de las niñas, lograron desarrollar lo socio afectivo y cognitivo y existe aún un grupo minúsculo de niñas que están en proceso de desarrollo; esta información se recolecto mediante la observación directa aplicada al grupo de niñas de la Escuela Particular Sagrado Corazón de Jesús de la Parroquia La Matriz del Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi.
- ☺ Con la implementación de esta sala las niñas, lograron escoger los juguetes con los que más se identifican, compartir con todo el grupo, aumentar la comunicación y por ende mejorar las relaciones en el aula, en su hogar y en su entorno, orientar a los padres en relación a la compra de juguetes para sus hijas, proporcionar los juguetes adecuados para su edad, y por ultimo creo que idear y confeccionar juguetes sencillos conjuntamente con las niñas.
- ☺ Las maestras parvularias debemos prestar atención a las diferencias individuales de las niñas ya que no todos los párvulos desarrollan al mismo ritmo sus destrezas y habilidades, las destrezas y habilidades que la niña desarrolle le permitirá estar en condiciones de actuar con seguridad y confianza, más integrado al grupo, solucionar problemas, interpretar contenidos de lectura, dejara de ser ego-centrista, etc.

RECOMENDACIONES

- ☺ Es necesario que las diferentes propuestas cuenten con el apoyo desinteresado de las autoridades como en nuestro caso contamos con el apoyo de la Directora del Establecimiento Educativo Hna. Vilma Yepez.
- ☺ Desarrollar una comunicación verbal fluida, ya que la misma me permitirá que los diferentes participantes en esta investigación me narren lo que realizaron y todo el amor que pusieron en sus actividades, su creatividad e imaginación, la sensibilidad para percibir, evaluar, diferenciar y disfrutar de juego aprendiendo, formas, tamaños, colores, espacios y texturas, al realizar la dramatización sobre su familia, expresaron sus sentimientos y emociones; la personalidad y el conocimiento de sí mismo y de lo importante que es para su familia.
- ☺ Los docentes parvularios/as de los pre-básicos y primeros años de educación básica debemos utilizar material apropiado para alcanzar éxito en el desarrollo psicomotriz, socio afectivo y cognitivo de las niñas y así desarrollaremos las destrezas ocultas fortaleciendo el interés por aprender nuevos conocimientos.
- ☺ Se recomienda a las docentes capacitaciones sobre elaboración, mantenimiento y utilización de material específicamente para desarrollar el proceso de la socio afectividad y cognitivdad e instrumentos concretos que mejoren su práctica, respetando el ritmo y estilo de aprendizaje de las niñas.
- ☺ Aprovechar los espacios recreativos ya que estos ayudan al desarrollo psicomotriz de los estudiantes.
- ☺ A todas las instituciones incrementar contenidos programáticos prestando más atención al área socio afectiva y cognitiva convirtiéndose la misma en el pilar fundamental para los años posteriores de estudio de las niñas y así puedan desenvolverse a futuro.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Bravo, Noe, et. Al: Investigación Educativa, Ecuador, 1980.
- Borja., Maria; El juego infantil organización de las ludotecas, Guambroteca, Casa de la Cultura, Quito-Ecuador, 1980
- Cajita de Sorpresas: El niño y su Mundo; volumen 4, edición 1983, ediciones Océano, S.A., Barcelona, España.
- Chiarotto, Formación de los ludotecarios, Guambroteca, Casa de la Cultura, Quito-Ecuador, 1992
- Gutiérrez, Abraham: Métodos y Técnicas de Investigación; Editorial Época; Ecuador; 1985.
- Luzuriaga Jorge: Diseño para la Elaboración de Plan de tesis; Segunda Edición; Ecuador; 2002.
- Manual Básico del Docente, edición 2002, cultural S.A.; Madrid; España.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Alma Mater; N.-7, revista de la dirección de investigaciones y postgrados; enero, 2006.
- DINELLO Raimundo, Espacios para las habilidades y destrezas lúdicas, Guambroteca, Casa de la cultura, Quito- Ecuador, 2000.
- Gallegos, Maria Fernanda; Informe del Desarrollo del Proyecto Creación de una Ludoteca, Biblioteca Personal, 2006.
- Nylse Cunha, la verdad de las ludotecas, Biblioteca General de la Universidad Central del Ecuador, Quito-Ecuador, 1999.
- Varios Autores: Modulo de Dirección de Proyectos de Tesis, Séptimo Parvularia; Universidad Técnica de Cotopaxi; Ecuador; 2008.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- www.ludoteca.edu.ec

- www.correodelmaestro.com
- www.ibo.org
- www.redcreacion.org
- www.hoy.com.ec

ANEXOS

ANEXO No 1

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANISTICAS Y
DEL HOMBRE

ENCUESTA PARA DOCENTES

Área:..... Tiempo en el
establecimiento:.....

Años de experiencia:.....

OBJETIVO: Conocer el grado de aceptación que tendrá la implementación de una sala ludoteca, para buscar un desarrollo integral de los niños/as.

Señores docentes de la ESCUELA PARTICULAR SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS, de su generosa colaboración depende el mejoramiento del sistema educativo, por favor sírvase contestar la siguiente encuesta:

1. ¿Cree que una niña aprende jugando?

SI-----

NO-----

2. ¿Conoce usted algunas formas de que la niña aprende jugando?

SI-----

NO-----

CUALES:-----

3. ¿Conoce lo que es una sala Ludoteca?

SI-----

NO-----

4. ¿Tiene que tener una sala ludoteca tiempo y espacio, para desarrollar sus actividades?.

SI-----

NO-----

5. ¿Conoce algunos medio lúdicos?

SI-----

NO-----

CUALES:-----

6. Puede una sala ludoteca contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad de la niña

SI-----

NO-----

7. ¿Conoce algunos tipos de salas ludotecas?

SI-----

NO-----

CUALES:-----

8. ¿Cree usted que la ludoteca debe ser considerada como un proyecto pedagógico?

SI-----

NO-----

9. ¿Usted ve necesario contar con una sala ludoteca para el establecimiento educativo?

SI-----

NO-----

10. ¿Usted participaría en la implementación de la sala ludoteca?

SI-----

NO-----

¡gracias por su colaboración, fue de mucha ayuda!

1. ¿Cree que una niña aprende jugando?

TABLA No. 1

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%

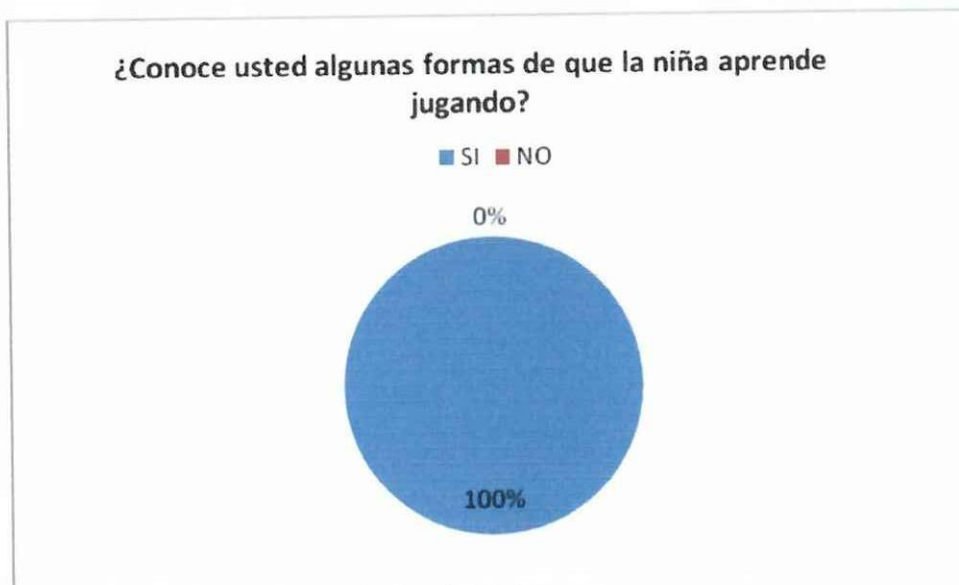


ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Encuesta

2. ¿Conoce usted algunas formas de que la niña aprende jugando?

TABLA No. 2

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%

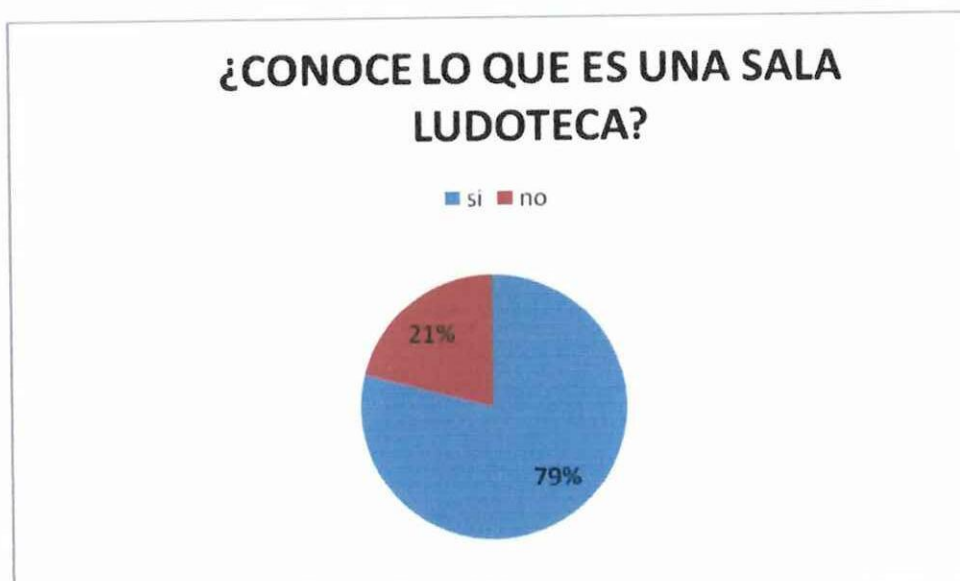


ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Encuesta

3. ¿Conoce lo que es una sala Ludoteca?

TABLA No. 3

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%



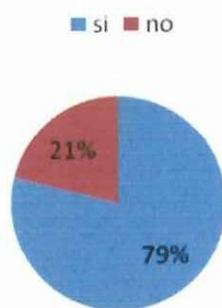
ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Encuesta

4. ¿Tiene que tener una sala ludoteca tiempo y espacio, para desarrollar sus actividades?

TABLA No. 4

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%

**¿TIENE QUE TENER UNA SALA
LUDOTECA TIEMPO Y ESPACIO, PARA
DESARROLLAR SUS ACTIVIDADES?**

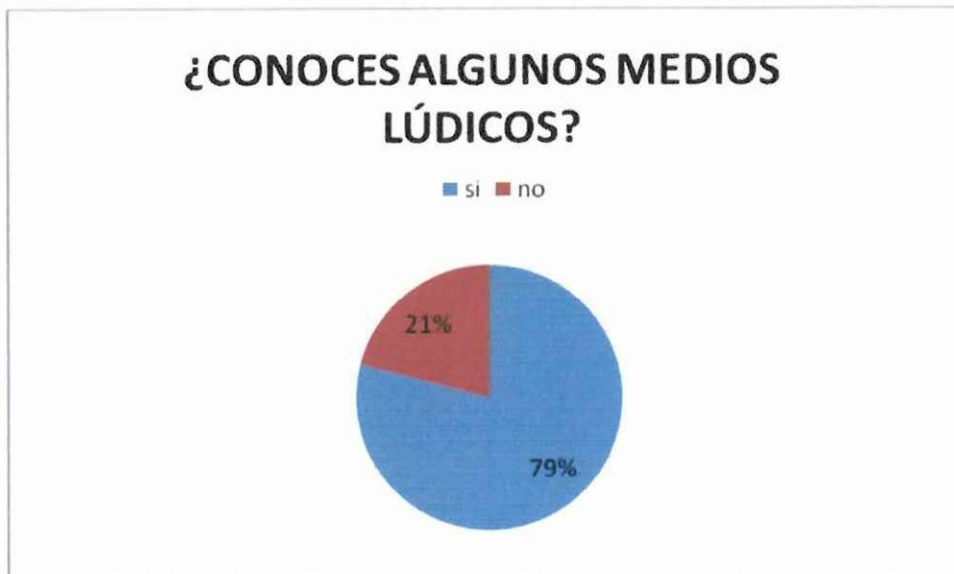


ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Encuesta

5. ¿Conoce algunos medio lúdicos?

TABLA No. 5

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Encuesta

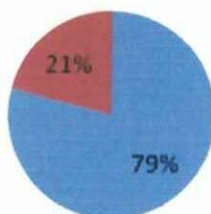
6. Puede una sala ludoteca contribuir al desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad de la niña

TABLA No. 6

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	79%
NO	3	21%
TOTAL	14	100%

**¿PUEDE UNA SALA LUDOTECA CONTRIBUIR AL
DESARROLLO DE LOS ASPECTOS
COGNOSCITIVOS Y AFECTIVOS DE LA
PERSONALIDAD DE LA NIÑA?**

■ si ■ no



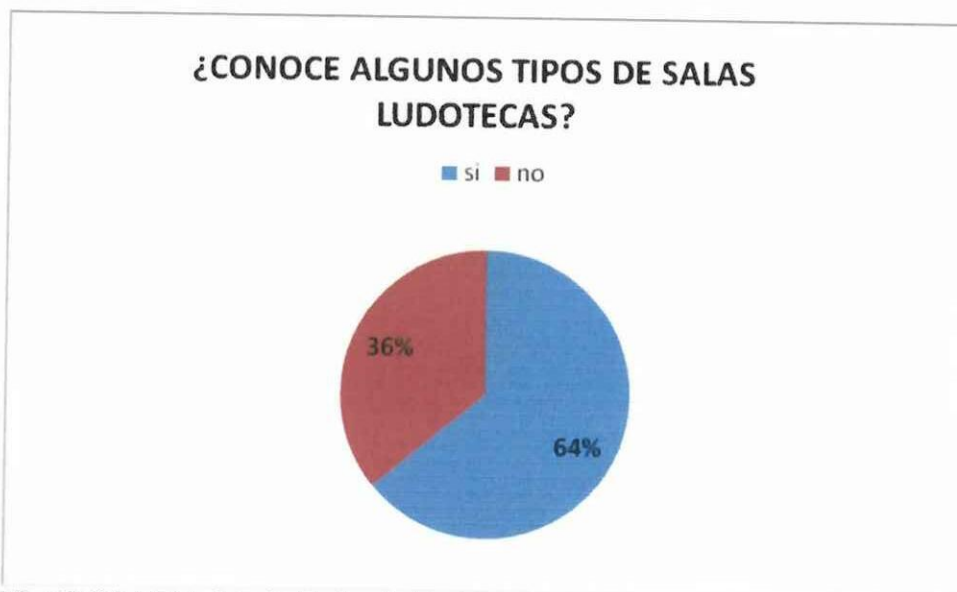
ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Encuesta

7. ¿Conoce algunos tipos de salas ludotecas?

TABLA No. 7

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	64%
NO	5	36%
TOTAL	14	100%



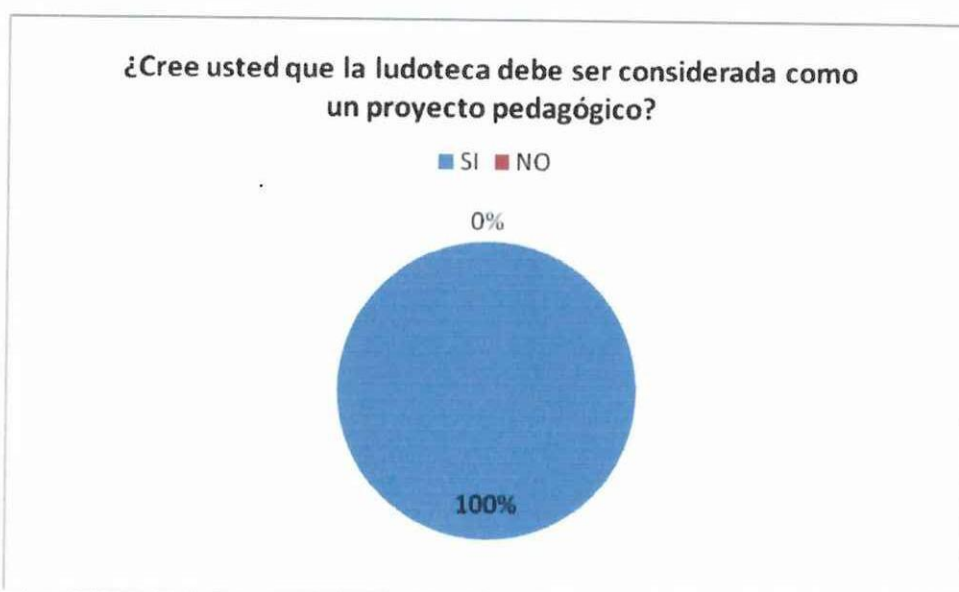
ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Encuesta

8. ¿Cree usted que la ludoteca debe ser considerada como un proyecto pedagógico?

TABLA No. 8

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%



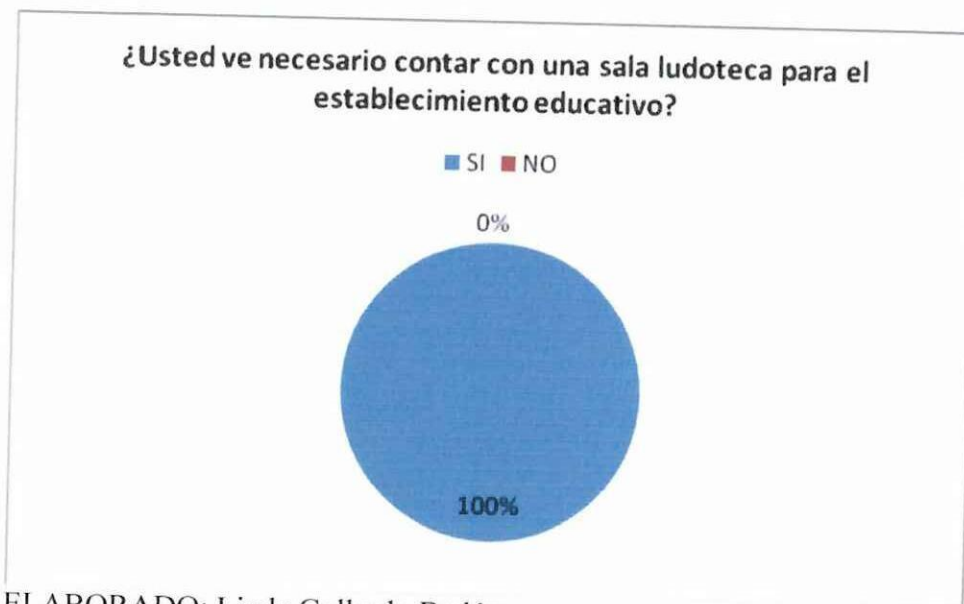
ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Encuesta

9. ¿Usted ve necesario contar con una sala ludoteca para el establecimiento educativo?

TABLA No. 9

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%

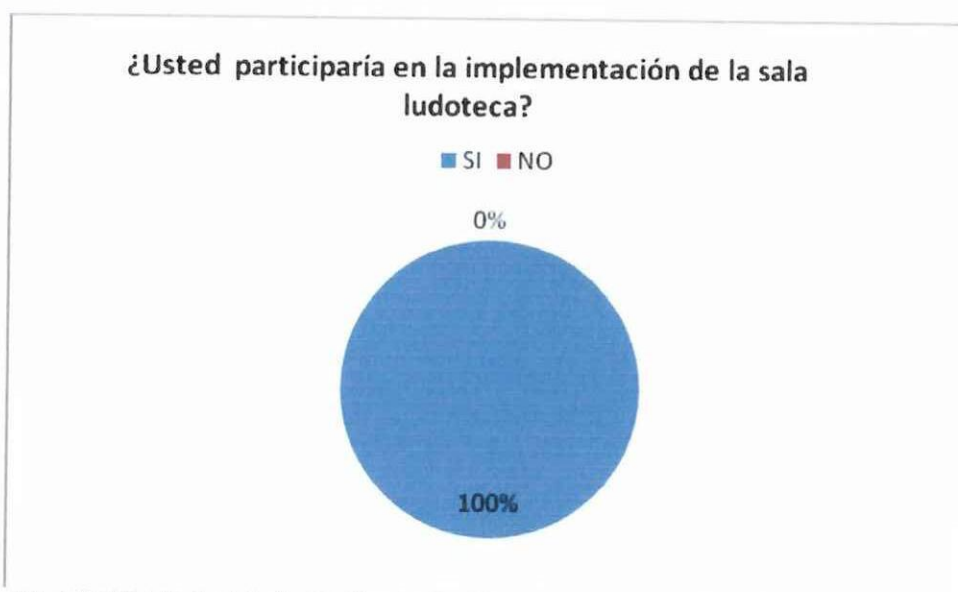


ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Encuesta

10. ¿Usted participaría en la implementación de la sala ludoteca?

TABLA No. 10

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	100%
NO	0	0%
TOTAL	14	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Encuesta

TABLA NO. 11

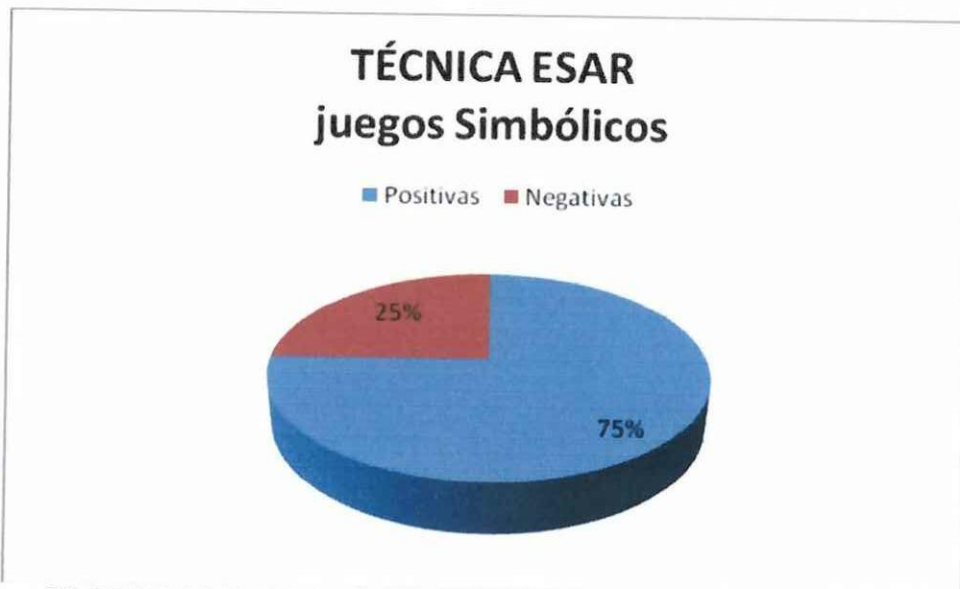
ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	8	100%
NEGATIVO	0	0%
TOTAL	8	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 12

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	6	75%
NEGATIVO	2	25%
TOTAL	8	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 13

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	75%
NO	2	25%
TOTAL	8	100%



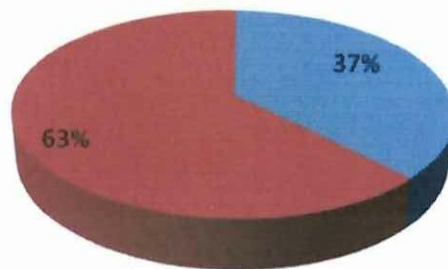
ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 14

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	3	37%
NEGATIVO	5	63%
TOTAL	8	100%

TÉCNICA ASAR juegos de Reglas simples y complejas

■ Positivas ■ Negativas



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Ficha de Observación

TABLA NO. 15

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	15	100%
NEGATIVO	0	0%
TOTAL	15	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón
FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 16

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	10	67%
NEGATIVO	5	33%
TOTAL	15	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 17

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	80%
NO	3	20%
TOTAL	13	100%



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

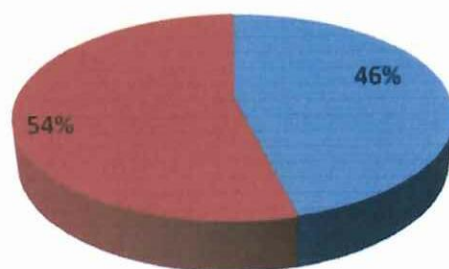
FUENTE: Ficha de Observación

TABLA No. 18

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
POSITIVO	8	100%
NEGATIVO	7	0%
TOTAL	13	100%

TÉCNICA ESAR juegos de Reglas simples y complejas

■ Positivas ■ Negativas



ELABORADO: Linda Gallardo Bedón

FUENTE: Ficha de Observación

ANEXO No. 4

Técnica ASAR; juegos de ejecución

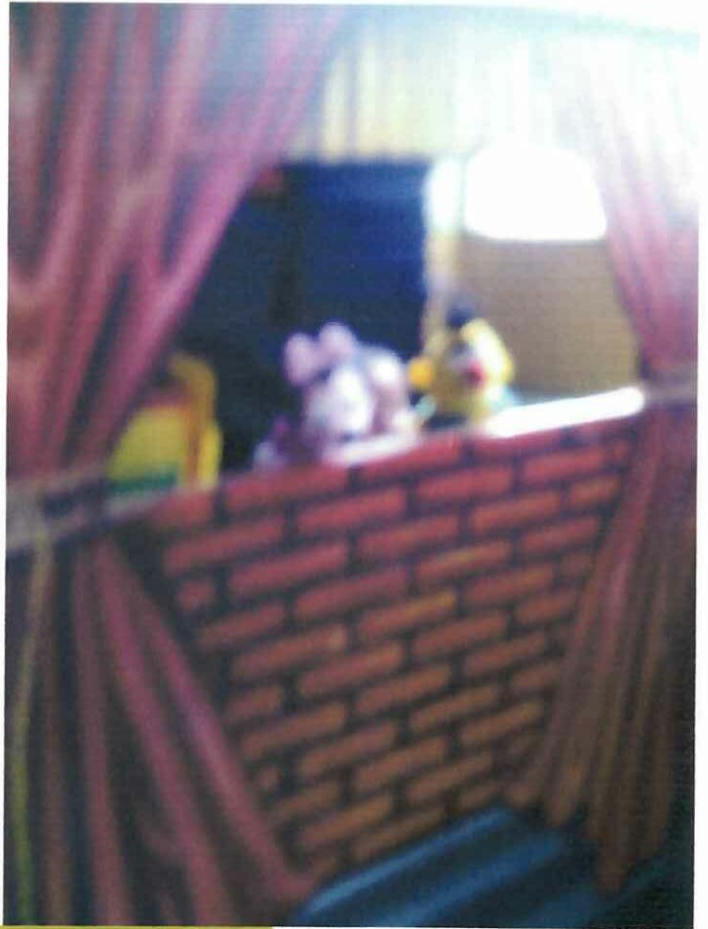
Niños demostrando su motricidad gruesa y fina mediante juegos escaleras, resbaladera y arenero



ANEXO No. 5

Técnica ASAR; juegos simbólicos

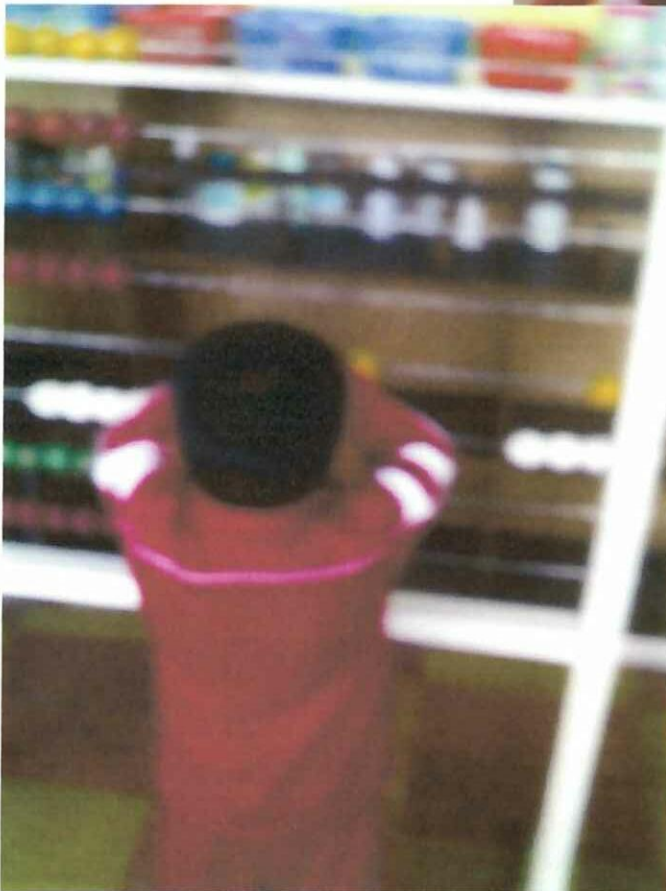
Niño representa la vida de los adultos por medio del teatrino y el rincón del hogar



ANEXO No.6

Técnica ASAR; juegos de armar

Niñas demuestran su creatividad mediante los juegos de armaje como legos, rompecabezas, ábacos, cubos, otros



ANEXO No.7

Técnica ASAR; juegos de reglas simples y complejas



ANEXO No.7

Técnica ASAR; juegos de reglas simples y complejas



COLLAGE FOTOGRÁFICO, en donde se puede apreciar el desenvolvimiento de las niñas en las diferentes actividades, creando en sí un desarrollo integral en lo socio afectivo y cognitivo de la niñas.



