

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y  
HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

**TEMA:**

**“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO  
PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “EL  
TABERNÁCULO” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 –  
2010”**

**Tesis presentada previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la  
Educación especialidad Educación Básica.**

**TESISTAS:**

Vaca López Mercedes Lucía  
Moreira Almache Maricela

**DIRECTOR:**

Lcda. Nadia Robayo

Latacunga – Ecuador

2011

## **AVAL DE LA DIRECTORA DE TESIS**

En mi calidad de directora del trabajo investigativo sobre el tema:

**“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “EL TABERNÁCULO” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”.**

De: VACA LÓPEZ Mercedes Lucía y MOREIRA ALMACHE Maricela de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas Humanísticas, especialidad Licenciatura en Educación Básica. Considero que la tesis cumple con los requerimientos metodológicos y aporte científico-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del tribunal de validación de tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, designe para su correspondiente estudio.

Latacunga, mayo del 2011

---

Lic. Nadia Robayo

**DIRECTORA DE TESIS**

## **AUTORIA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación. **“ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “EL TABERNÁCULO” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**, son diseñados exclusivamente con responsabilidad de las Autoras.

---

VACA LÓPEZ MERCEDES LUCÍA  
CI.171683434-4

---

MOREIRA ALMACHE MARICELA  
CI: 050307849-5

## **AGRADECIMIENTO**

*Nuestro profundo agradecimiento al Alma Mater de la provincia, la Universidad Técnica de Cotopaxi, institución que nos abrió sus puertas para impartirnos sus sabios conocimientos y forjarnos como entes activos de esta sociedad.*

*De igual forma nuestro agradecimiento a nuestros maestros quienes nos supieron instruir en lo intelectual, brindándonos su apoyo y sabios conocimientos.*

*Finalmente agradecemos a la Lic. Nadia Robayo, tutora de la presente tesis, quien durante el desarrollo de la misma, supo guiarnos y brindarnos sus sabios conocimientos.*

*Maricela y Mercedes*

## **DEDICATORIA**

*El presente trabajo de tesis de grado, lo dedico primeramente a Dios que me dio la vida, la salud y su sabiduría para preparame durante estos años de estudio.*

*De igual manera la dedico con todo mi amor a mi esposo Jorge Pozo quién me supo apoyar incondicionalmente para que uno de los grandes anhelos de mi vida se haga realidad y de igual forma a mis hijos Elías e Israel quienes supieron comprender mis ausencias durante estos años de estudio.*

*Mercedes Lucía*

## **DEDICATORIA**

*Primeramente agradezco a mi Dios por darme de su sabiduría e inteligencia en estos años de estudio.*

*De igual forma a mi hijo Angel quien supo comprender mi ausencia, a mi madre María Almache, a mis hermanos Eddy y Geovanny a mis tíos Benito y Lucía quienes me impulsaron a cumplir mi meta y forjarme como una profesional; y de manera muy especial a aquella persona que supo apoyarme incondicionalmente para que se haga realidad uno de los anhelos más grandes de mi vida.*

*Maricela Cristina*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS  
Latacunga- Ecuador

---

**TEMA: “ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL SEGUNDO**

## **AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “EL TABERNÁCULO” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**

**Autoras:** Vaca López Mercedes Lucía y

Moreira Almache Maricela

### **RESUMEN**

La presente investigación consiste en la “Elaboración de un Manual de Arte y Juego para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños del segundo año de Educación Básica de la escuela “El Tabernáculo” durante el año lectivo 2009 – 2010”; con el cual se pretende fomentar el interés de los niños/as, en el proceso de enseñar – aprender, ya que éste es fundamental para la formación del educando. Partiendo del hecho que el arte es una forma de expresar las manifestaciones de la creatividad y sentimientos de los niños y el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, se considera que éstas son un conjunto que constituyen la expresión libre de lo que es el alma del niño; por tal razón el presente documento se realizó a través de una investigación dentro de la institución educativa, permitiendo identificar inconvenientes suscitados dentro del proceso enseñar – aprender de las áreas de Lengua y literatura, Matemática y Entorno natural y Social, mediante la elaboración de un manual de arte y juego, el cual se espera contribuya al mejoramiento de la labor educativa, para así conseguir un mejor desarrollo tanto social, intelectual y cultural en los niños/as. Para realizar este trabajo de investigación se contó con los siguientes recursos: humanos: las investigadoras, el asesor de tesis, directora, profesora del segundo año de educación básica, niños/as y padres de familia; a más de ellos se dispuso de los suficientes recursos económicos y materiales que permitieron llegar a la conclusión exitosa de la presente investigación.



**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

**ADMINISTRATIVE, HUMANISTIC AND HUMAN SCIENCE CARRER**

**Latacunga – Ecuador**

---

**THEME:** "THE ELABORATION OF AN ART AND PLAY MANUAL IN ORDER TO MAKE SOME DYNAMICS IN THE PROCESS OF TEACHING-LEARNING WITH KIDS FROM SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION

FROM "EL TABERNÁCULO" SCHOOL DURING THE PERIOD OF 2009-2010."

Authors: Moreira Maricela and  
Vaca Mercedes

### **SUMMARY**

The present research is about "The Elaboration of an Art and Play Manual in order to make some dynamics in the process of teaching - learning with kids form second year of Basic education from "EL TABERNÁCULO" School during the period of 2009 -2010". Which pretends to increase the interest of children in the process of learning, because it is basic for the education of the pupils. Based on the fact that art is a way to express the manifestations of creativity and feelings of children and the game is the highest expression of human development at the boy and girl, considering that they are set free are the expression what is the child's soul, for this reason this document was made through the investigation inside this educational establishment, allowing to identify some struggles during the process of learning -teaching from some subjects like Language and Literature, Math and Socials, and it pretends to improve the labor of teaching, and to reach a social, economic and cultural development with children. In order to realize this research work, it was necessary some resources like: Human Resource: The investigators, the thesis consultant, the principal, the teacher from the second year and of course the parents. Besides that, it was required some economic and material resources that allows us to finish this successful research.

### **INTRODUCCIÓN**

Enseñar es una tarea bastante difícil pero reconfortante para quienes se dedican a ello, para llegar a los educandos de la mejor manera se requiere el empleo de estrategias acordes a cada área de estudio y año de educación básica, así como

también de acuerdo a los mismos educandos; es por ello que los educadores aplican actividades en las cuales involucran juegos, sean estos individuales o colectivos, a más de ello realizan tareas que tiene que ver con el arte, empleando materiales fáciles de conseguir y manipular por los pequeños. Para lograr que la experiencia de aprendizaje sea exitosa, es imprescindible la planificación de las clases diarias mediante un proceso personalizado y a la vez motivador, que permita desarrollar las capacidades de los niños/as de mejor manera.

En la institución educativa “El Tabernáculo”, se veía reflejado en la falta de interés a las clases por parte de los educandos del segundo año de Educación Básica, problema al cual se trató de dar solución mediante la aplicación de una innovadora metodología como es el arte y juego. A través de esta metodología se planifican las clases en base a actividades motivadoras para los educandos y que a su vez transmiten el nuevo conocimiento de una forma más divertida y alegre mientras que ellos hacen una de las cosas que a su edad les fascina, como es jugar; esto es muy importante dentro del proceso enseñar – aprender y en su formación, ya que les permite desarrollarse como niños autónomos, libres y con capacidad de razonamiento.

De acuerdo a lo descrito, el propósito del presente trabajo investigativo fue elaborar un manual de arte y juego para dinamizar el proceso enseñar - aprender en los niños del segundo año de Educación Básica de la escuela “El Tabernáculo”, para ello se trabajó en base a los siguientes objetivos:

- Establecer cuáles son las causas por las que interviene el arte y juego en el Proceso de Enseñar- Aprender en el segundo año de educación básica de la escuela “El Tabernáculo”.
- Determinar las dificultades que se presentan en el aprendizaje de los niños/as al no aplicar el arte y juego.
- Desarrollar mediante la aplicación de juegos y actividades artísticas la afectividad como eje indispensable para la adquisición de destrezas y

habilidades en el aprendizaje que garanticen una educación integral y de calidad.

El presente trabajo investigativo se la realizó en base a la investigación descriptiva, ya que ésta permite realizar una búsqueda de la característica que influya por medio del arte y el juego en el aprendizaje de los niños; los métodos aplicados fueron el analítico, deductivo – inductivo y descriptivo. Las técnicas de investigación aplicadas para recopilar datos durante la investigación son: encuesta, entrevista y ficha de observación, aplicadas a una población estudiantil de 20 niños/as, la señora directora de la institución, la maestra de grado y 20 padres de familia.

Los contenidos de la presente investigación constan de tres capítulos:

Se describen todos los contenidos científicos, teóricos, los mismos que se enfocan en el Diseño Curricular, dentro del cual se realiza un análisis acerca de las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Entorno Natural y Social correspondientes al segundo año de Educación Básica, a más de ello se investiga aspectos importantes sobre el arte y juego base primordial en esta investigación y que servirán para dinamizar la enseñanza – aprendizaje de los niños/as.

Se describe la situación actual de la institución educativa, se aplican entrevistas, encuestas y guía de observación a la población involucrada y se procede a su análisis e interpretación de resultados. La población involucrada en la presente investigación, fue un total de 42 individuos, dentro de los cuales están: la Directora de la Escuela El Tabernáculo (1), la maestra del segundo año (1), padres de familia (20) y niños /as (20), por ser reducida la población, no se calculó la muestra.

Se refiere al diseño de la propuesta, la cual incluye como aspecto importante el manual de arte y juego, el cual fue elaborado con el fin de dinamizar el proceso enseñar – aprender de los niños/as del segundo año de EEBB de la Escuela “El Tabernáculo”, dicho manual es una recolección de actividades diseñadas en base a

juegos y arte, el mismo que fue elaborado por las tesoristas, las mismas que en base a su experiencia trabajando con los niños/as en instituciones educativas de la ciudad, les permitieron identificar las necesidades e intereses que tienen los estudiantes en la actualidad. Los juegos y actividades de arte elaboradas, permitieron construir el manual, que se anhela sirva como material didáctico en beneficio de la formación académica de los estudiantes.

Más adelante se presentan las conclusiones, recomendaciones, glosario de términos básicos, referencias bibliográficas y anexos relacionados a la presente investigación.

Una vez terminada la investigación se concluye que la misma cumple con los objetivos planteados, ya que el manual diseñado efectivamente contribuye al mejoramiento del proceso enseñar – aprender de los niños/as.

## CAPÍTULO I

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 1.1. Antecedentes

Los juegos despiertan la creatividad y dan un recurso para que los alumnos, se “olviden” de que están trabajando con la lengua y participen en una situación de comunicación real. Son entretenidos, interactivos y comunicativos, además, resultan atractivos para todos los estilos de aprendizaje. La universalidad de las actividades lúdicas durante el crecimiento y desarrollo de las capacidades humanas, nos lleva a pensar en su función primordial en el proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista psicológico el arte y juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del arte y juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica; la didáctica, el arte y juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

CASUÍ, (S.A), considera al juego “como un fenómeno estrictamente Físico”, afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego. (p. 2)

Este autor admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del arte y juego según el sexo.

GROOS, (1901), propone que el juego “es un modo de ejercitar o practicar los instintos para llegar a desarrollarlos completamente, un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones necesarias en la vida adulta, teniendo al juego como el fin mismo de la actividad, por el solo hecho de realizar una actividad que nos produce placer”. (p. 2)

Este autor ha definido al arte y juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activan las ocupaciones que realizaron cuando mayores

CARR, (2010), define al arte y juego como “una iniciativa, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo”. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreero se descarga en el juego de peleas. (p. 28)

Este autor pone en claro su punto de vista sobre el arte y juego y explica que mediante ello el niño llega al mundo.

SPENCER, Herbert, (S.A.), define el arte y juego como “la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”, que busca la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos. (S/P)

Spencer expone la importancia del arte y juego en el desfogue del exceso de energías de los niños.

Como se puede observar, son muchos los autores que le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano y lo han tratado como una herramienta eficaz que lo acompaña en el proceso enseñanza - aprendizaje, a veces en forma más “regulada”, como en el ámbito escolar, y a veces en forma más “libre” durante los juegos espontáneos en el que los niños se embarcan

cuando están con sus padres o inclusive cuando están solos. Pero el juego no se limita a la edad infantil y la época de la escolarización, por el contrario, es una actividad que perdura en la adultez y hasta en la vejez. Durante la clase de lengua, los juegos permiten llegar a los alumnos en forma más natural y dan la posibilidad de recrear juegos de roles, tal cual ellos lo han venido haciendo en su propia lengua durante su vida de aprendientes, permiten aportar una instancia de comunicación con un fin comunicativo claro: ganar el juego y para llegar a este fin, una herramienta eficaz y pertinente, la lengua.

o

## 1.2. Categorías fundamentales

La presente investigación está estructurada en base a las categorías fundamentales, que se pueden apreciar en el siguiente gráfico:

GRÁFICO 1.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



FUENTE:  
Anteproyecto  
REALIZADO POR:  
Las Investigadoras

## 1.3.

**Diseño Curricular**

Según el diccionario

o de la Real Academia de la Lengua Española (S/A), diseño es “El resultado de delinear, proyectar algo interesante a fin de que aquello no solamente contenga las

partes o elementos fundamentales, que no falte nada, y que evidencie las características y connotaciones que se requieren para trascender según los objetivos y fines previstos.” (p. 35)

En base a la definición anterior, el diseño es una forma de elaborar un plan o proyecto, ya que proporciona los elementos esenciales, mediante los cuales se llegue eficientemente a cumplir como los objetivos planteados.

Para COLL (1987), el diseño curricular es “Identificado como un proyecto que incluye tanto los contenidos y los objetivos, así como la metodología”; es decir “qué enseñar, cuándo enseñar y cómo enseñar”, que son tres aspectos del currículum al que están estrechamente interrelacionados. (p.32).

De acuerdo a lo anterior, el diseño curricular, es un instrumento para guiar al maestro hacia el cumplimiento de los objetivos de la clase y asegurar que el conocimiento llegue a los alumnos en forma efectiva. Pero, sobre todo, es la puesta en marcha de un proyecto social hacia la construcción de un sujeto que integre la sociedad civil, apto no sólo para determinadas áreas, sino también para la vida.

### ***1.3.1. Estructura curricular***

La estructura curricular, permite optimizar el proceso de mejoramiento de la calidad de la educación, estructura para el Segundo Año de Básica, un Perfil de Desarrollo que contribuye en parámetros de excelencia para el desarrollo del niño/a de seis años. Para alcanzar este ideal, se plantean los objetivos para el nivel Escolar, expresados con términos de las capacidades más significativas por desarrollar en el niño/a, estructurando el desarrollo en Ejes, que son núcleos integradores en los que se conjugan los dominios cognitivos, psicomotores y socio- afectivos, de manera integrada y global.

Cada una de las áreas del nuevo referente curricular de la Educación General Básica se han estructurado de la siguiente manera: La importancia de enseñar y aprender, los objetivos educativos del año, la planificación por bloques curriculares, las precisiones para la enseñanza, el aprendizaje, y los indicadores esenciales de evaluación.

**La importancia de enseñar y aprender:** Esta sección presenta una visión general del enfoque de cada una de las áreas, haciendo énfasis en lo que aportan para la formación integral del ser humano. Además, aquí se enuncian el eje curricular integrador, los ejes del aprendizaje, el perfil de salida y los objetivos educativos del área.

Eje curricular integrador del área: es la idea de mayor grado de generalización del contenido de estudio que articula todo el diseño curricular de cada área, con proyección interdisciplinaria. A partir de éste se generan los conocimientos, las habilidades y las actitudes, por lo que constituye la guía principal del proceso educativo. Los ejes curriculares integradores correspondientes a cada área son los siguientes:

- Lengua y Literatura: Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.
- Matemática: Desarrollar el pensamiento lógico y crítico para interpretar y resolver problemas de la vida cotidiana.
- Estudios Sociales: Comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana.
- Ciencias Naturales: Comprender las interrelaciones del mundo natural y sus cambios.

Ejes del aprendizaje: se derivan del eje curricular integrador en cada área de estudio y son el hilo conductor que sirve para articular las destrezas con criterios de desempeño planteadas en cada bloque curricular.

Perfil de salida del área: es la descripción de los desempeños que debe demostrar el estudiantado en cada una de las áreas al concluir el décimo año de Educación General Básica, los mismos que se evidencian en las destrezas con criterios de desempeño.

**Objetivos educativos del área:** Orientan el alcance del desempeño integral que deben alcanzar los estudiantes en cada área de estudio durante los diez años de Educación General Básica.

**Objetivos educativos del año:** Expresan las máximas aspiraciones que pueden ser alcanzadas en el proceso educativo dentro de cada año de estudio.

**Planificación por bloques curriculares:** Los bloques curriculares organizan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño alrededor de un tema generador. Las destrezas con criterios de desempeño expresan el saber hacer, con una o más acciones que deben desarrollar los estudiantes, estableciendo relaciones con un determinado conocimiento teórico y con diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño.

**Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje:** Constituyen orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la información que expresan las destrezas con criterios de desempeño y los conocimientos asociados a éstas; a la vez, se ofrecen sugerencias para desarrollar diversos métodos y técnicas para orientar el aprendizaje y la evaluación dentro y fuera del aula.

**Indicadores esenciales de evaluación:** Son evidencias concretas de los resultados del aprendizaje, precisando el desempeño esencial que deben demostrar los estudiantes.

### ***1.3.2. Proyección curricular del segundo año de educación básica***

### ***1.3.2.1. Área de Lengua y Literatura***

La Lengua y literatura es al área del currículo que se encarga de garantizar el desarrollo de las competencias lingüística de los alumnos a base de un enfoque eminentemente funcional y práctico.

CASSANY Daniel, (2001), considera que “Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas”. (p.84)

La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social, utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que se pertenece y representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido.

Según el Ministerio de Educación, (2010), define el perfil del Área de Lengua y Literatura como: “Conocer, utilizar y valorar las variedades lingüísticas de su entorno y el de otros. Utilizar los elementos lingüísticos para comprender y escribir diferentes tipologías textuales. Disfrutar y comprender la lectura desde una perspectiva crítica y creativa. Reconocer la función estética y el carácter ficcional de los textos literarios. Demostrar sensibilidad y comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas potenciando el gusto estético.” (p.29)

Es importante tener en cuenta en la enseñanza de la lengua que leer es comprender, no se debe hablar de lectura de textos sino de comprensión de textos; en cambio dentro de la escritura se debe considerar la ortografía, la planificación, redacción, revisión y publicación de un escrito así como también la estructuración de las ideas y el sentido de las oraciones.

Según GÓMEZ DE SILVA, literatura es “El arte que utiliza como instrumento la palabra.” (p. 69); es decir, mediante la literatura se puede comunicar y expresar vivencias, emociones, conocimientos e ideas a través de las palabras.

#### ***1.3.2.1.1. Objetivos educativos del año***

Considerando que un objetivo identifica la finalidad hacia la cual deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a los propósitos, se plantean los siguientes:

- Comprender y producir conversaciones acerca de experiencias personales, narraciones, descripciones, instrucciones, exposiciones y argumentaciones (opiniones) orales desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la lengua.
- Comprender y disfrutar de textos literarios cuentos de hadas, cuentos maravillosos, canciones infantiles, juegos de lenguaje (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, entre otros) y narraciones variadas adecuadas con la especificidad literaria.

#### ***1.3.2.1.2. Planificación por bloques curriculares***

Para el segundo año de educación básica, según la Actualización de la Reforma Curricular 2010, los bloques curriculares de acuerdo al Eje Curricular Integrador escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social, son los siguientes:

**Bloque de Conversación:** Este bloque comprende temas tendientes a conversaciones exploratorias e informales desde el análisis del propósito comunicativo, la formulación de opiniones y comentarios relacionados con el

tema, con la finalidad de identificar elementos explícitos y vocabulario nuevo en textos escritos variados, en función de distinguir información y relacionarla con sus saberes previos. Además permite planificar textos colectivos sobre temas tratados en las conversaciones, dictarlos al docente, participar en la revisión y reescribirlos, utilizando adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

**Bloque de Narración:** Mediante este bloque se identifica auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones en función de relacionarlos con sus propias experiencias, narrando y renarrando historias, experiencias, anécdotas y situaciones de su vida diaria en forma clara, teniendo en cuenta el qué, para qué, a quién y cómo hablar. También permite comprender narraciones escritas desde la elaboración de esquemas o gráficos de la información, con el fin de planificar narraciones colectivas, dictarlas al docente, participar en la revisión y reescribirlas desde la lectura de imágenes y exposición de sus ideas, utilizando adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

**Bloque de Descripción:** El presente bloque permite escuchar, escribir y observar descripciones en función de identificar características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales, describir en forma oral sus características físicas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar, para así comprender descripciones escritas desde las características específicas de este tipo de texto, utilizando adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

**Bloque de Instrucción:** Mediante este bloque se aprende a escuchar atentamente y seguir instrucciones con precisión y autonomía frente a determinadas situaciones de su realidad, emitiendo en forma oral instrucciones o procesos de acciones con fluidez y claridad, con la finalidad de escribir y comprender diferentes tipos de instrucciones escritas con el análisis de para textos y el contenido, utilizando adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

**Bloque de Exposición:** En este bloque se procede a escuchar exposiciones orales sobre temas de interés en función de extraer información, exponiendo con claridad textos orales expositivos desde la utilización de esquemas gráficos, para escribir y comprender textos expositivos escritos y extraer información relevante en esquemas, utilizando adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

**Bloque de Argumentación:** Mediante este bloque se aprenderá a escuchar argumentaciones en función de emitir opiniones sobre lo que escuchan, expresando opiniones claras sobre diferentes temas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar para escribir y comprender opiniones en textos escritos y que se escuchan, relacionarlos con sus propias experiencias, utilizando adecuadamente el código alfabético conocido en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso.

#### ***1.3.2.1.3. Indicadores esenciales de evaluación***

Los indicadores esenciales de evaluación tomados en cuenta para analizar el desempeño de los niños/as del segundo año de educación básica de la Escuela El Tabernáculo son los siguientes:

- Escucha conversaciones, identifica el propósito comunicativo y emite opiniones relacionadas con el tema.
- Distingue palabras fonéticamente similares en conversaciones orales.
- Discrimina, identifica, suprime, aumenta, cambia oralmente sonidos iniciales, medios y finales para formar nuevas palabras.
- Identifica información explícita del texto en narraciones orales.
- Articula claramente los sonidos de las palabras en exposiciones de diferentes temas.
- Sigue instrucciones desde los para textos que se le presentan.

- Establece hipótesis de lectura desde el análisis de para textos.
- Reconoce y representa la grafía de todos los sonidos de las letras en mayúscula y minúscula.
- Controla la lateralidad y direccionalidad de las letras.
- Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras, oraciones y textos.
- Crea y escribe oraciones de manera autónoma.
- Lee textos articulando correctamente las palabras.
- Extrae información explícita de los textos que lee.

### ***1.3.2.2. Área de Matemática***

La Matemática es una ciencia que estudia las propiedades y relaciones de entes abstractos, números, figuras geométricas a partir de notaciones básicas exactas y a través del razonamiento lógico.

PHILIP J. Davis y REUBEN Hersh, (1988), consideran que “El estudio de los objetos mentales con propiedades reproducibles se denomina matemática.” (p. 284)

Estos dos autores consideran que las matemáticas son estudios humanísticos en cuanto tratan de objetos cuya existencia reside de modo compartido en los cerebros de los humanos. Sin embargo, dicen, algo caracteriza a tales objetos que también aparentan a las matemáticas con la ciencia: sus propiedades son reproducibles.

BARROW John D., (1999), expresa que “En el fondo, matemática es el nombre que le damos a la colección de todas las pautas e interrelaciones posibles. Algunas de estas pautas son entre formas, otras en secuencias de números, en tanto que otras son relaciones más abstractas entre estructuras. La esencia de la matemática está en la relación entre cantidades y cualidades”. (p. 96)

Este autor, da a conocer que existe un orden de cualquier clase, y por lo tanto un Universo soporte de vida, es en base a ello que relaciona a la matemática con secuencias de números y relaciones de cantidades y cualidades importantes en relaciones abstractas entre estructuras.

El eje curricular integrador del área de Matemática se apoya en los siguientes ejes del aprendizaje: El razonamiento, la demostración, la comunicación, las conexiones y/o la representación. Se puede usar uno de estos ejes o la combinación de varios de ellos en la resolución de problemas.

El razonamiento matemático es un hábito mental y como tal debe ser desarrollado mediante un uso coherente de la capacidad de razonar y pensar analíticamente, es decir, debe buscar conjeturas, patrones, regularidades, en diversos contextos ya sean reales o hipotéticos. Otra forma es la discusión, a medida que los estudiantes presentan diferentes tipos de argumentos van incrementando su razonamiento.

La demostración matemática es la manera “formal” de expresar tipos particulares de razonamiento, argumentos y justificaciones propios para cada año de Educación General Básica. El seleccionar el método adecuado de demostración de un argumento matemático ayuda a comprender de una mejor forma los hechos matemáticos. Este proceso debe ser empleado tanto por estudiantes como docentes.

La comunicación se debe trabajar en todos los años es la capacidad de realizar conjeturas, aplicar información, descubrir y comunicar ideas. Es esencial que los estudiantes desarrollen la capacidad de argumentar y explicar los procesos utilizados en la resolución de un problema, de demostrar su pensamiento lógico matemático, y de interpretar fenómenos y situaciones cotidianas, es decir, un verdadero aprender a aprender. El eje de comunicación no solo se centra en los estudiantes sino también en los docentes.

El documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica plantea tres macro-destrezas:

- **Comprensión de Conceptos (C):** Conocimiento de hechos, conceptos, la apelación memorística pero consciente de elementos, leyes, propiedades o códigos matemáticos para su aplicación en cálculos y operaciones simples aunque no elementales, puesto que es necesario determinar los conocimientos modelizar que estén involucrados o sean pertinentes a la situación de trabajo a realizar.
- **Conocimiento de Procesos (P):** Uso combinado de información y diferentes conocimientos interiorizados para conseguir comprender, interpretar, y hasta resolver una situación nueva, sea esta real o hipotética pero que luce familiar.
- **Aplicación en la práctica (A):** Proceso lógico de reflexión que lleva a la solución de situaciones de mayor complejidad, ya que requieren vincular conocimientos asimilados, estrategias y recursos conocidos por el estudiante para lograr una estructura válida dentro de la Matemática, la misma que será capaz de justificar plenamente.

#### ***1.3.2.2.1. Objetivos educativos del año***

Los objetivos que se plantean para el segundo año de educación básica en el área de Matemática son los que se describen a continuación:

- Reconocer, explicar y construir patrones con objetos y figuras para fomentar la comprensión de modelos matemáticos.
- Integrar concretamente el concepto de número a través de actividades de contar, ordenar, comparar, medir, estimar y calcular cantidades de objetos con los números del 0 al 99, para poder vincular sus actividades cotidianas con el quehacer matemático.

- Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculos de suma y resta con números del 0 al 99, para resolver problemas de la vida cotidiana de su entorno.
- Reconocer los cuerpos y figuras geométricas con los objetos del entorno y de lugares históricos, turísticos y bienes naturales para una mejor comprensión del espacio que lo rodea; fomentar, fortalecer la apropiación y cuidar de los bienes culturales y patrimoniales del Ecuador.
- Medir y estimar longitudes, capacidades y peso con medidas no convencionales de su entorno inmediato, para una mejor comprensión del espacio que lo rodea.
- Comprender y expresar informaciones del entorno inmediato en forma numérica y representarlas en pictogramas, para potenciar el pensamiento lógico matemático y la solución de problemas cotidianos.

#### ***1.3.2.2.2. Planificación por bloques curriculares***

El área de Matemática se estructura en cinco bloques curriculares formulados a continuación:

**Bloque de relaciones y funciones:** Este bloque se inicia en los primeros años de Educación General Básica con la reproducción, descripción, construcción de patrones de objetos y figuras. Posteriormente se trabaja con la identificación de regularidades, el reconocimiento de un mismo patrón bajo diferentes formas y el uso de patrones para predecir valores; cada año con diferente nivel de complejidad hasta que los estudiantes sean capaces de construir patrones de crecimiento exponencial. Este trabajo con patrones, desde los primeros años, permite fundamentar los conceptos posteriores de funciones, ecuaciones y sucesiones, contribuyendo a un desarrollo del razonamiento lógico y comunicabilidad matemática.

**Bloque numérico:** En este bloque se analizan los números, las formas de representarlos, las relaciones entre los números y los sistemas numéricos,

comprender el significado de las operaciones y cómo se relacionan entre sí, además de calcular con fluidez y hacer estimaciones razonables.

**Bloque geométrico:** Se analizan las características y propiedades de formas y figuras de dos y tres dimensiones, además de desarrollar argumentos matemáticos sobre relaciones geométricas, especificar localizaciones, describir relaciones espaciales, aplicar transformaciones y utilizar simetrías para analizar situaciones matemáticas, potenciando así un desarrollo de la visualización, el razonamiento espacial y el modelado geométrico en la resolución de problemas.

**Bloque de medida:** El bloque de medida busca comprender los atributos medibles de los objetos tales como longitud, capacidad y peso desde los primeros años de Educación General Básica, para posteriormente comprender las unidades, sistemas y procesos de medición y la aplicación de técnicas, herramientas y fórmulas para determinar medidas y resolver problemas de su entorno.

**Bloque de estadística y probabilidad:** En este bloque se busca que los estudiantes sean capaces de formular preguntas que pueden abordarse con datos, recopilar, organizar en diferentes diagramas y mostrar los datos pertinentes para responder a las interrogantes planteadas, además de desarrollar y evaluar inferencias y predicciones basadas en datos; entender y aplicar conceptos básicos de probabilidades, convirtiéndose en una herramienta clave para la mejor comprensión de otras disciplinas y de su vida cotidiana.

#### ***1.3.2.2.3. Indicadores esenciales de evaluación***

Teniendo en cuenta que los indicadores esenciales de evaluación son evidencias concretas de los resultados del aprendizaje, precisando el desempeño esencial que deben demostrar los estudiantes, se definen los siguientes:

- Construye patrones de objetos, figuras y reconoce sus atributos.
- Escribe, lee, ordena, cuenta y representa números naturales de hasta dos dígitos.

- Reconoce el valor posicional de los dígitos de un número de hasta dos cifras.
- Resuelve adiciones y sustracciones sin reagrupación con números de hasta dos cifras en la resolución de problemas, en forma concreta, gráfica y mental.
- Calcula mentalmente adiciones y sustracciones con diversas estrategias.
- Reconoce triángulos, cuadrados, rectángulos, círculos en cuerpos geométricos de su entorno.
- Reconoce lado, frontera, interior y exterior en figuras geométricas.
- Mide y estima medidas de longitud, capacidad y peso con unidades no convencionales.
- Reconoce y ordena los días de la semana y meses del año en situaciones cotidianas.
- Comprende y representa datos de su entorno en el círculo del 0 al 20 en pictogramas.

### ***1.3.2.3. Área de Entorno Natural y Social***

Radica su importancia en el conocimiento del medio inmediato y en el desarrollo de destrezas de interacción social que alienten una participación activa y reflexiva dentro de un grupo social, en completo reconocimiento e interrelación con el medio, es decir se refiere al estudio del espacio local y sus múltiples interacciones en la vida comunitaria, desde la preservación del patrimonio natural y cultural, desde la convivencia en función del bienestar común.

Para CENOZ y PERALES, (2000) en entorno natural, “En el contexto natural, que se asemeja más que el formal al contexto de adquisición de primeras lenguas, la adquisición ocurre como resultado de la interacción entre hablantes de la L2 y

la observación de la interacción entre hablantes de L2 en distintas situaciones sociales”. (P.2)

De acuerdo al comentario de este autor, el entorno natural es un contexto en el cual los niños y los adultos son dos grupos que se encuentran en una situación de aprendizaje y adquisición de lenguas, y se los toma en cuenta como aprendices que se ven movidos por un deseo de satisfacer sus necesidades comunicativas y de interacción con los demás.

Según el artículo de La Comisión Europea, (2011), el entorno social de una persona “incluye sus condiciones de vida y de trabajo, su nivel de ingresos, los estudios que ha realizado y la comunidad a la que pertenece”. (S/N)

Este artículo hace referencia al entorno social como un medio en el cual el ser humano se desarrolla, y en el cual las condiciones de vida y de trabajo dependen de la comunidad a la que pertenecen.

La enseñanza de Entorno Natural y Social supone pensar en el espacio local y sus múltiples interacciones en la vida comunitaria, desde la preservación del patrimonio natural y cultural, desde la convivencia en función del bienestar común.

Dentro del área de Entorno Natural y Social se identifican macro destrezas propuestas para el estudio del segundo año de educación básica, las mismas que son: la ubicación temporal y espacial, la obtención y clasificación de información mediante percepciones sensoriales, la interpretación y la comunicación.

#### ***1.3.2.3.1. Objetivos educativos del año***

Sabiendo que los objetivos educativos del año, expresan las máximas aspiraciones que pueden ser alcanzadas en el proceso educativo dentro de cada año de estudio, se identifican los siguientes:

- Rescatar la riqueza del valor de la familia y su interacción con cada uno de sus miembros, asumiendo roles en el desempeño de sus tareas, con la finalidad de interiorizar el valor de la buena convivencia en un espacio de cuidado y abrigo.
- Reconocer su sentido de pertenencia a una vecindad como un contexto social y natural en el que se desarrolla, para valorarlo e ir forjando su propia identidad.
- Identificarse como miembro de su escuela, reconociendo las dependencias y los roles de las personas que laboran en ella, y practicando acciones de seguridad personal y cuidado de las instalaciones.
- Fortalecer actitudes de respeto, solidaridad y tolerancia hacia la diversidad del entorno social y natural, por medio de la interacción con él, para determinar los beneficios de la buena convivencia y del bienestar comunitario.
- Demostrar conductas de conservación del entorno, a través de la concienciación de la interrelación de la flora y fauna con el ser humano, con el fin de generar agentes positivos de cambio.
- Practicar hábitos de higiene y buena alimentación, reconociendo la importancia para su salud, crecimiento y bienestar integral.

#### ***1.3.2.3.2. Planificación por bloques curriculares***

Los bloques curriculares intervinientes en el área de Entorno Natural y Social son los siguientes:

**Bloque Mi familia:** Este bloque enseña a reconocer la necesidad que tienen las personas de interactuar con otras dentro del núcleo familiar, a través de la identificación de la familia como un espacio que brinda cuidado y, al mismo tiempo, se reconocen los problemas y las alternativas de solución, empezando por

expresar sus necesidades en cuanto a sus sentimientos y deseos, por medio de diversas formas de comunicación con su entorno social y natural, para lo cual es necesario aprender a identificar a los miembros que integran la familia mediante la descripción de sus características corporales, roles y sentimientos, reconociendo la conformación de otros tipos de familias. También trata aspectos tendientes a reconocer la relación de protección y seguridad que existe dentro de la familia, relatando y recreando la historia familiar, identificar las actividades que realizan los miembros de la familia, a través del reconocimiento de su trabajo a favor del bienestar común, reconocer los animales domésticos y el cuidado que necesitan, mediante la descripción de sus características y las utilidades para el ser humano, aprendiendo a ubicar su vivienda y sus dependencias, por medio de la identificación de los materiales de construcción que se emplean en la localidad y en otros sitios de diferente altitud, clima y finalmente reconociendo el amor y respeto familiar que cada uno de sus miembros demuestra, desde la promoción de la comunicación funcional.

**Bloque Mi vecindad:** Mediante este bloque, se describen los lugares dentro del entorno, desde la observación, identificación y ubicación de puntos de referencia, identificar las personas que viven en el entorno inmediato, desde la descripción de sus características personales y ocupacionales en relación al medio, se reconoce el lugar donde vive a partir de la identificación de sus particularidades y necesidades sociales, culturales y naturales, así como el trabajo comunitario que realizan sus habitantes, a más de ello el niño aprenderá a identificar los servicios públicos a su alcance, desde la observación y descripción de los problemas de su entorno natural, social y los beneficios de la resolución de problemas en el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes de la localidad, relacionando las actividades recreativas que se desarrollan en la vecindad, con la identificación de los lugares donde los vecinos se reúnen en los tiempos libres, la descripción de los juegos y otras actividades de recreación, para lo cual será importante el describir los medios de transporte y comunicación que existen en la localidad, identificando sus problemas y las necesidades de los habitantes, demostrando el sentido de pertenencia y planteando alternativas de solución en cuanto se refiere a acciones

de cooperación que se realizan entre los vecinos del barrio y que contribuyen al desarrollo de la comunidad, desde la relación y el análisis valorativo de las actuaciones.

**Bloque Mi escuela:** A través de este bloque, los niños/as aprenderán asociar la escuela como su segundo hogar, desde la identificación y relación con sus compañeros, compañeras y docentes con quienes comparten actividades escolares, culturales y sociales, reconociendo acciones que permitan la prevención y seguridad dentro de la escuela, por medio de la práctica y promoción de su cumplimiento, relacionando las personas que trabajan en la escuela con las actividades que realizan, desde la observación y descripción de sus funciones, así como reconocer la ubicación de la escuela, a través de la descripción de la ruta que realiza para llegar al establecimiento, para lo cual deberá describir los principales lugares del entorno escolar, por medio de su localización, para desenvolverse con confianza en sus instalaciones. En cuanto a la escuela se refiere es necesario que aprenda a describir el rol de los maestros y maestras, mediante la identificación de su accionar diario y de su labor como formadores de seres humanos, explicar la importancia de aprender, por medio de la valoración del conocimiento como herramienta indispensable para resolver problemas en diversas situaciones, reconociendo que puede compartir y aprender de sus compañeros diversos conocimientos especialmente costumbres y tradiciones, a partir del trabajo cooperativo y ratificando la importancia de mantener el aseo y cuidado de los ambientes escolares practicando acciones para su efecto.

**Bloque Vivimos juntos:** En este bloque el niño/a, reconocerá a las personas que viven en nuestro alrededor, por medio de la identificación de las formas de ayuda comunitaria y la relación del intercambio recíproco y voluntario de recursos, experiencias y servicios, así como aprenderá a relacionar el respeto con la integridad de las personas, a través de la evocación de experiencias personales, y de la reflexión sobre las actitudes propias y las de los demás.

**Bloque Los seres vivos:** En cuanto al bloque de los seres vivos se refiere, deberán aprender a diferenciar los seres vivos de los elementos no vivos dentro del entorno familiar, escolar y local, desde la descripción de sus particularidades y relaciones entre sí, describiendo las plantas y los animales de su entorno desde la observación directa, identificación y la relación de las características de estos con los beneficios que presentan para el ser humano, comparando el ciclo de vida de los seres, desde la experiencia personal, la interpretación de gráficos o audiovisuales y la descripción y relación de sus etapas para finalmente identificar las acciones que demuestran respeto y protección a los seres vivos, desde el reconocimiento de su repercusión en la supervivencia de estos.

**Bloque Soy un ser vivo:** Este último bloque enseñará al niño/a a describir las características del cuerpo humano, por medio de la identificación de sus partes y la relación de los cambios físicos que se producen durante el crecimiento, explicará cómo los órganos de los sentidos proporcionan información vital para relacionarnos con el mundo exterior, mediante la observación de sus propias experiencias, enseñará a diferenciar las características de género y biológicas que presentan los hombres y las mujeres, los niños y las niñas, desde la experiencia personal y observando e interpretando imágenes y material audiovisual para reconocer la importancia del respeto y cuidado del cuerpo en beneficio de su salud y bienestar.

#### ***1.3.2.3.3. Indicadores esenciales de evaluación***

Las evidencias concretas del desempeño del aprendizaje de los niños/as del segundo año de educación básica de la Escuela El Tabernáculo, se analizan en base a los siguientes indicadores esenciales de evaluación:

- Relata su historia familiar, explicando quiénes son los miembros de su familia y de otros tipos de familia, y los roles que desempeñan en función de la protección y del cuidado mutuo.

- Identifica las necesidades del núcleo familiar y propone alternativas de solución.
- Practica acciones de cuidado de las dependencias de la vivienda y de los animales domésticos que habitan en ella.
- Se ubica, de acuerdo a puntos referenciales, en su escuela, su hogar y en otros lugares de su vecindario.
- Manifiesta las necesidades de su barrio e indica las acciones que puede realizar para colaborar en su vecindario.
- Relata las actividades que se realizan en el barrio en sus festividades, en el tiempo libre y cuando se organizan para efectuar obras a favor de la comunidad.
- Describe las dependencias de la escuela e identifica las personas que laboran en ella.
- Narra sus experiencias escolares indicando lo que aprendió y compartió con sus compañeras y compañeros.
- Expresa los problemas que tiene su escuela y propone acciones que puede realizar para contribuir en su cuidado y bienestar.
- Explica los beneficios de la ayuda comunitaria y el intercambio de recursos, experiencias y servicios.
- Representa gráficamente y relata las formas con las cuales recibe y demuestra respeto.
- Explica las características de los seres vivos en comparación con seres que no tienen vida.
- Relata las utilidades que tienen las plantas de su entorno y cómo han sido utilizadas por su familia desde generaciones atrás
- Indaga acerca de los animales de su localidad y expone lo que aprendió sobre ellos.
- Manifiesta acciones que puede realizar para cuidar las plantas y los animales de su localidad.

- Explica las diferencias de género y biológicas entre hombres y mujeres, reconociendo las partes de su cuerpo y las formas de cuidado.
- Manifiesta cómo los órganos de los sentidos permiten obtener información.

## **1.4. El Arte y Juego**

### ***1.4.1. El Arte***

Concebido como forma social que le llega al niño y a la niña desde el entorno en el que vive, y que integrada con el juego les permite la expresión de lo más íntimo de su persona y el acceso a conocimientos globalizados de su entorno. El arte en sus diversas expresiones estimula a los niños y niñas la formación de una actitud creativa en todas las dimensiones de la vida; el despertar de su sensibilización estética en el sentido de aprecio y admiración por lo bello en la naturaleza y en las creaciones del ser humano.

Para LÓPEZ Quintás, (1991), el arte “Pone de manifiesto la necesidad y la posibilidad de una nueva forma de humanismo, no centrada en el dominio de los objetos, sino abierta respetuosamente a las relaciones de campos de juego comunes con realidades del entorno.” (S/P)

Este autor da a conocer la necesidad de identificar un nuevo humanismo, basado en juegos adaptados a las realidades del entorno, lo cual le muestra la verdadera importancia del arte, sin embargo también considera el arte como una forma de expresión del ser humano, de sus pensamientos y sentimientos utilizando medios como la pintura, la música y la danza, entre otros.

El hombre es por naturaleza un ser que necesita comunicarse y expresarse para relacionarse con los demás. Es un ser único, con una capacidad de autenticidad en su expresión individual y con un lenguaje que lo diferencia del mundo animal.

Precisamente por este lenguaje el hombre puede expresarse y crear sus propios símbolos. El individuo ha creado una simbología a través del tiempo; ésta se va transformando de acuerdo con su evolución intelectual, social y cultural. El hombre crea diferentes lenguajes y expresa sentimientos ya sea por medios orales, escritos, corporales, musicales o gráfico pictóricos. Al ir desarrollando su lenguaje el hombre está contribuyendo a su desarrollo intelectual, creativo y sensitivo.

Como metodología, el arte se orienta ante todo al desarrollo de la creatividad como actitud, como valor y como herramienta mental. Además de formar niños y niñas creativos, es importante despertar la sensibilidad, estética y del gusto por lo bello y lo maravilloso, es decir es una unificación de lo emocional, racional y lo operativo decada niño, por lo tanto sus recursos deben estar al servicio de todos los aprendizajes cognitivos, artísticos, científicos y operacionales que los niños y niñas desean hacer en esta edad.

Es aquí donde el niño comienza a manejar la simbología, su interpretación del mundo de acuerdo con su edad. La creatividad y la imaginación van de la mano con estos dos elementos; crea sus fantasías transformándolas en elementos artísticos según la manifestación simbólica que van adquiriendo; es así como va creciendo dentro de ese proceso de creación artística; su intelectualidad debe ir a la par con su imaginación para ir creando su autenticidad expresiva.

Artísticamente el niño va fortaleciendo su conocimiento. Cuando ingresa a la escuela primaria recibe un condicionamiento que va limitando su forma de expresión, esto es, cuando el niño no recibe de manera integral la educación. Aquí comienza el problema, cuando no se le promueven las habilidades y las destrezas, cuando la educación se convierte en teoría y se pierde la practicidad y se aplica un aprendizaje conductivo y no inductivo. Todo esto constituye un rompimiento en el desarrollo que vuelve al niño más retraído y menos expresivo.

El respeto de la individualidad y expresividad del educando es muy importante, ya que esto proporciona al niño el equilibrio para que su aprendizaje sea más

significativo: artísticamente, el niño cumple una función evolutiva que le va a permitir el desarrollo creativo y colectivo, así como cierta estabilidad emocional. Si el maestro no respeta al niño en su expresión, éste está contribuyendo a crear un problema en el educando que imposibilita su formación integral, con la consecuente subestimación y confusión del valor que esto representa. A esto agregamos que los maestros, al romper la necesidad real de expresión de sus alumnos, comienzan a tomar modelos dados para que el niño reproduzca formas, representaciones e imitación de vivencias u objetos que no le corresponden. Pedagógicamente, el maestro no está logrando su función social, ni el niño se está formando como un ser creativo y con la capacidad para resolver los problemas con los que se enfrenta.

La danza, la música, el teatro y las artes plásticas en la educación establecen una serie de condiciones importantes que ayudan a la integridad en el desarrollo del alumno, tales como la psicomotricidad, la expresión, la simbología, la imaginación, la creatividad, el sentido estético, la apreciación artística, la sensibilidad, la percepción y el conocimiento. Si estos elementos integradores de la educación artística no se establecen en el campo educativo, la formación del niño no se realizará dentro de un sentido pleno y difícilmente habrá una relación armónica entre el individuo y el mundo exterior. La educación artística permite plantear uno de los principales problemas en relación con las actividades artísticas: el cumplimiento de estas actividades se orienta hacia la realización de actividades festivas o conmemorativas y no como un proceso integrador de las diferentes etapas de desarrollo.

#### ***1.4.1.1. Características del Arte***

Las principales características del arte se las describe a continuación:

- La educación en las artes tiene una repercusión tremenda en los años de desarrollo de todos los niños y ha demostrado servir para nivelar el campo de aprendizaje superando las barreras sociales y económicas.
- El arte es un legado del pensamiento.

- Las artes enseñan a los niños a ser más tolerantes y abiertos.
- Las artes permiten que los niños se expresen en forma creativa.
- Las artes promueven el trabajo individual y colectivo, aumentan la confianza en sí mismos y mejoran el rendimiento académico general.

#### ***1.4.1.2. Importancia del Arte***

El arte es importante para los niños porque a través de él ellos aprenden acerca de la socialización, el desarrollo motor, matemáticas, alfabetismo y ciencias. En otras áreas del aprendizaje, como en las matemáticas y las ciencias, hay un resultado específico, pero ya que el arte es libre, los niños aprenden a pensar por sí mismos y encuentran su propia creatividad.

A través del arte, los niños pueden expresar sus sentimientos y su creatividad mientras desarrollan destrezas para el pensamiento crítico, es por ello que cuando tienen materiales en sus manos con los cuales desarrollar el arte, sienten la necesidad de descubrir y experimentar qué puede hacer con esos materiales, convirtiendo esto en arte libre.

Según Howard Gardnet, “el arte tiene suma importancia en el desarrollo de las inteligencias múltiples, haciendo énfasis en que no existe una inteligencia única en el ser humano, sino una diversidad de inteligencias que marcan las potencialidades y acentos significativos de cada individuo, trazados por las fortalezas y debilidades en toda una serie de escenarios de expansión de la inteligencia.” (S/P)

La teoría básica sobre las inteligencias múltiples puede resumirse en lo siguiente: Cada persona tiene por lo menos ocho inteligencias, habilidades cognitivas, estas inteligencias trabajan juntas, aunque como entidades semiautónomas. Cada persona desarrolla unas más que otras. Diferentes culturas y segmentos de la sociedad ponen diferentes énfasis en ellas.

1. **Lingüística.** En los niños y niñas se aprecia en su facilidad para escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.
2. **Lógica-matemática.** Se aprecia en los menores por su interés en patrones de medida, categorías y relaciones. Facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos.
3. **Corporal y Cinética.** Facilidad para procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales. Deportistas, bailarines o manualidades como la costura, los trabajos en madera, etc.
4. **Visual y espacial.** Los niños y niñas piensan en imágenes y dibujos. Tienen facilidad para resolver rompecabezas, dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos, etc.
5. **Musical.** Los menores se manifiestan frecuentemente con canciones y sonidos. Identifican con facilidad los sonidos.
6. **Interpersonal.** Se comunican bien y son líderes en sus grupos. Entienden bien los sentimientos de los demás y proyectan con facilidad las relaciones interpersonales.
7. **Intrapersonal.** Relacionada con la capacidad de un sujeto de conocerse a sí mismo: sus reacciones, emociones y vida interior.

#### ***1.4.1.3. Tipos de Arte***

Las artes creativas a menudo son divididas en categorías más específicas, como las artes musicales, las artes plásticas, las artes escénicas o la literatura. Así, la pintura es una forma de arte visual, y la poesía es una forma de literatura.

**Escénicas:** Son las artes destinadas al estudio y práctica de cualquier tipo de obra escénica o escenificación, toda forma de expresión capaz de inscribirse en la escena: el teatro, la danza, la música y en general, cualquier manifestación del denominado mundo del espectáculo que se lleve a cabo en algún tipo de espacio escénico, Ejemplo: Obra de teatro, presentación de danza.

**Literarias:** Son las distintas manifestaciones clasificadas dentro del gran concepto de la literatura, que se puede describir como el arte que usa la palabra como instrumento. Además, para entender esas manifestaciones, es necesario mencionar que la literatura se presenta en tres grandes géneros que contienen las diferentes obras literarias: épico, lírico y dramático. El género épico es en simples palabras, el que presenta a un autor que narra los hechos y hace hablar a sus personajes. Ejemplo: el cuento. El género lírico es una forma poética con que el autor expresa sus sentimientos, emociones o reflexiones. Ejemplo: La poesía infantil. El género dramático es aquel que representa versos o prosas que se conocen por el diálogo de los personajes debido a que no existe un narrador. Ejemplo: La fábula.

**Plásticas:** Son el trabajo con materiales moldeables o que tienen plasticidad y al manejarse con diferentes técnicas ayudan a expresar la idea que se quiere comunicar. Las artes plásticas es formar y conformar ideas con distintos materiales mediante acciones como la pintura, el dibujo (gráficas), la arquitectura, y escultura (plásticas); es decir, las artes plásticas representan un conjunto de acciones y actividades de tipo gráfico-plástico, en donde intervienen la vista y el tacto para apreciarlas y estimular la imaginación y pensamiento. Ejemplo: Moldear figuras con plastilina.

**Musicales:** Combinación de sonidos y silencios, a lo largo de un tiempo, produciendo una secuencia sonora que transmite sensaciones agradables al oído, mediante las cuales se pretende expresar o comunicar ideas, pensamientos o sentimientos. Ejemplo: Canciones infantiles.

La educación en las artes tiene una repercusión tremenda en los años de desarrollo de todos los niños y ha demostrado servir para nivelar el campo de aprendizaje superando las barreras sociales y económicas, pues a ciencia cierta se sabe que el aprendizaje empieza por casa y que gran parte de lo que aprenden los niños proviene de observar a sus padres y tomar parte en las actividades de la familia.

#### *1.4.1.4 Áreas que el arte desarrolla en los niños*

Cuando un niño o niña dibuja, cuenta como es, y como experimenta el mundo. Para los niños el arte es un medio de expresión, ya que los conecta directamente con sus sentimientos, pensamientos, ilusiones.

Según ARRIGOITÍA, SOTO, Yashira L. (S/A), el arte “es un lenguaje del pensamiento, a medida que el niño crece, su expresión cambia, es por ello que lo importante en la creación artística es el proceso más no el resultado. En base a esto considera importante definir las siguientes áreas de desarrollo.” (S/P)

**Auto Identificación:** Se produce a partir de la experiencia, el niño comprende, entiende y aprecia el ambiente que lo rodea a través del proceso de creación.

**Desarrollo emocional:**El dibujo aporta flexibilidad de pensamiento, de imaginación y de acción. Permite al niño conectarse con sus propias emociones, mediante estas puede mejorar su autoconocimiento y mejorar su autoestima.

**Desarrollo intelectual:**A través del dibujo el niño expresa su conocimiento sobre el mundo y sobre si mismo, por lo que la representación de detalles y objetos tiene que ver con la capacidad intelectual del niño.

**Desarrollo físico:**Ayuda a mejorar la coordinación motriz y a la manera de controlar el cuerpo.

**Desarrollo perceptivo:**Mediante la experiencia artística se desarrolla la observación visual: Sensibilidad al color, ala forma, al espacio, al mundo que nos rodea. También se desarrollan los otros sentidos, como el táctil, que los ayuda a percibir la materia y modelar sus propias creaciones.

**Desarrollo estético:**Se aprecia en la actitud sensitiva para integrar experiencias en un todo cohesivo. Ejemplo. Las formas se relacionan entre si dispuestas en el espacio formando una totalidad.

**Capacidad creadora:** Es la capacidad de generar una obra única, original, que va a identificar al niño con su propio modo de percibir el mundo. Es un proceso continuo que permite experimentar el goce de descubrir, generando una necesidad de continuar explorando y descubriendo. Al crear, crece la flexibilidad de pensamiento o fluidez de ideas y comportamiento productivo que se manifiesta en la acción de realización.

Las áreas a las que Arrigoitia hace referencia dentro del desarrollo del arte en los niños, implican gran importancia para la formación íntegra de los infantes, ya que en base a experiencias logran desarrollar su auto identificación, su capacidad emocional, intelectual, física, perceptiva, estética y creadora; es decir los niños se vuelven más tolerantes y abiertos, expresándose de forma creativa, y promoviendo el trabajo individual y colectivo, lo cual incrementa la confianza en sí mismos y mejoran el rendimiento académico general.

#### ***1.4.1.5. El Arte en la escuela***

El arte en la educación es un factor determinante en el proceso del desarrollo evolutivo, sensitivo e intelectual del alumno, constituye un medio para comunicarse y expresarse en pensamientos y sentimientos. Cuando se imparte en el aula, se comienza a trabajar con la creatividad, la expresión y el desarrollo de la apreciación estética; elementos que logran integrar la personalidad del alumno, y que, en sí mismos, pueden llegar a ser terapéuticos, ayudar a liberar tensiones y a proponer soluciones creativas en la vida cotidiana. Su objetivo fundamental es lograr el proceso creativo en la educación; esto resultaría de forma más objetiva si este proceso llevase un planeamiento teórico práctico en los doce años de educación básica media; su importancia reside en la maduración de la personalidad del educando y considera un equilibrio en cuanto a pensamiento, cuerpo, razonamiento y sensibilidad.

Se ha podido constatar que el proceso creador proporciona al que lo realiza gran satisfacción personal, una satisfacción equilibrante que armoniza al individuo

consigo mismo, estableciendo las bases necesarias para su maduración e integración social. Asimismo, la persona que experimenta un proceso de creación, desarrolla hábitos y pautas creativas que luego extenderá a otros contextos y situaciones. La creación artística, el conocimiento e interpretación de la imagen o la apreciación estética, son palabras, conceptos con las que intentamos referirnos a ese gran mundo de las creaciones plásticas.

La imaginación nace a partir de las imágenes que va percibiendo el alumno; el niño elabora también imágenes que sueña y anhela; su fantasía está dentro de lo que él conoce, su realidad interna le permite la imaginación. La afectividad es uno de los factores que intervienen en el desarrollo de la imaginación, así como la percepción; el niño o joven puede imaginar cosas inexistentes, pero sólo al imaginarlas y plasmarlas a través del arte se convierte en existentes. La asociación de pensamiento e imagen permite el desarrollo cognoscitivo con el que se asimila la realidad externa del alumno, desde el punto de vista neurológico las imágenes se manifiestan en la mente cuando surge el movimiento de las ondas corticales o musculares, esto es, a partir de la percepción surge el movimiento y aparece la imagen mental.

Desde el punto de vista genético no existe posibilidad de sostener la imagen desde el nacimiento y no se observa manifestación alguna durante el periodo sensorio motor, la retención de la imagen se inicia únicamente con la aparición de la función simbólica. Por esto la aparición de la imagen resulta tardía. La imitación interiorizada proporciona una copia de lo que el niño percibe por medio de sus sentidos. Las imágenes permiten que el niño/a desarrolle el pensamiento y se auxilie de su simbología y exprese a partir del lenguaje que va adquiriendo su propia forma de expresión artística.

El arte en la educación crea individuos con actitud abierta y progresiva, capaces de pensar por sí solos, con espíritu de crítica y capacidad de romper lineamientos ya estructurados; es importante intervenir con una pedagogía creativa, que dé soluciones y expectativas, estimulando con el desarrollo estético y eliminando

conceptualizaciones cerradas de belleza absoluta que imponen cánones que definitivamente obstaculizan el pensamiento creativo.

La percepción se produce a través de las sensaciones recibidas por los receptores del cuerpo, mediante los sentidos y por órdenes motoras permite la actividad de la función sensomotora; los estímulos son los que producen la actividad de reacción a partir de sensaciones recibidas por objetos externos. Al percibir, el alumno está interpretando de forma significativa las sensaciones que le producen los objetos, logrando así el conocimiento de éstos.

Los procesos psicológicos que intervienen en la educación, tales como la memoria, el aprendizaje, la creatividad, la imaginación, son funciones de las capacidades perceptuales del organismo. Con el desarrollo motor del educando se está dando la base de la maduración del sistema nervioso que permite el desarrollo de la capacidad perceptiva. Estas capacidades son las que el educador debe orientar para que el alumno logre el desarrollo integral y pueda con esto apreciar los valores artísticos y culturales. A partir del desarrollo sensorial el educando adquiere las imágenes que le permiten activar su función motora, lo que lo llevará a la evolución intelectual; dentro de esta actividad se va adquiriendo una sensibilidad cada vez más fina de tipo sensomotor gratificante en la relación sujeto objeto.

Las funciones elementales como la percepción, la motricidad, la sensibilidad y la imaginación, entre otras, hacen que surjan los primeros movimientos de la inteligencia. Otras funciones operativas como la lógica evocan los estados de equilibrio en el pensamiento. Por consecuencia partimos de la naturaleza biológica y lógica de la inteligencia.

#### ***1.4.2. El Juego***

Es la expresión más genuina del niño/a como personas, por medio de acciones que se ubican dentro de límites temporales y espaciales determinados, en algunos casos según reglas libremente expresadas. El juego tiene un fin en sí mismo y va

acompañado de los sentimientos de alegría, satisfacción, atención, en sí es una acción seria en la que los niños y niñas juegan a lo que los adultos trabajan y donde ponen en evidencia su fantasía e imaginación.

Según BRAVO Leonor, (S/A) el "Juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño gracias al cual el niño/a viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con las trascendencias". (P.50)

La autora considera que el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que forma el alma del niño. Es el producto más puro y espiritual del niño y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "Que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

#### ***1.4.2.1. Características del Juego***

1. El juego es una actividad libre.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

#### ***1.4.2.2. Importancia del Juego en la educación***

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

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

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es

trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo y domesticador; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Para el desarrollo físico.- Es importante para el individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental

marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con

posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

### ***1.4.2.3. Tipos de Juegos***

Existen varias clasificaciones cuando a juegos se refiere; sin embargo para el presente trabajo investigativo, se ha identificado los siguientes:

**Juegos Sensoriales:** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silvatos, con las cucharas sobre la mesa, etc. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

**Juegos Motores:** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

**Juegos Intelectuales:** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

**Juegos Sociales:** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc, ya que cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

**Juegos Infantiles:** Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

**Juegos Recreativos:**Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:

- a. Corporales.
- b. Mentales.

**Juegos Escolares:**Estos juegos son los que comprenden en el período de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Los juegos escolares se los divide en tres grupos, de acuerdo a su acción:**Juegos de Velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.**Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.**Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

**Juegos Atlético:**Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.

### **1.5. Arte y juego empleados para dinamizar el proceso de enseñar – aprender en segundo año de Educación Básica**

Las actividades relacionadas con el arte y juego para los niños/as de los segundos años de educación básica, abarcan aspectos concernientes a las áreas de lengua y literatura, matemática y entorno natural y social, las mismas que están basadas en contenidos científicos incluidos dentro de cada una de las áreas y que serán tratados por el maestro para impartir la enseñanza y lograr un aprendizaje íntegro y de calidad en sus educandos.

Al ser el arte y juego manifestaciones que facilitan y motivan el aprendizaje, cabe importante mencionar que éstas, juegan un papel importante en la formación de

los educandos, y que además sirven como recurso didáctico en la educación ecuatoriana, sobre todo en los primeros años de formación de los niños/as.

Para que el aprendizaje sea significativo, es necesario aplicar estrategias que motiven al estudiante; es por ello que la motivación se lo toma como aspecto importante, y que debe ser incluida dentro del proceso enseñar - aprender de tal manera, que sirva como complemento, sabiéndola aplicar de forma correcta y en el momento adecuado.

Para el presente trabajo investigativo, dicha motivación se ve reflejada en todas y cada una de las actividades de arte y juegos elaborados para cada una de las áreas de estudio del segundo año de educación básica.

Finalmente, se considera importante, dar a conocer que dichas actividades de arte y juego, se planificaron de acuerdo a la perspectiva de las investigadoras, las mismas que vienen trabajando con niños/as de los segundos años de educación básica, y que por ende saben a ciencia cierta cuándo y cómo aplicar dichas actividades y juegos para reforzar lo aprendido y que a su vez sirvan como retroalimentación a los conocimientos impartidos por la maestra.

## CAPÍTULO II

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### **2.1. Caracterización de la institución investigada**

La Escuela “El Tabernáculo”, es una institución educativa ubicada en el barrio Santa Rosa de Pichul de la ciudad de Latacunga, allí brinda acogida a un gran cantidad de niños y jóvenes, quienes se educan en un ambiente agradable y con un personal docente calificado.

##### ***2.1.1. Antecedentes históricos***

La creación del establecimiento, tiene sus orígenes en la ciudad de Guayaquil, inicialmente como escuela que funcionó por el lapso de cuatro años lectivos y por falta de espacio para atender a la demanda estudiantil se cerró. Para reabrirlo en la ciudad de Latacunga en el año de mil novecientos ochenta y tres (1983), posteriormente funciona un Jardín de Infantes en el año de mil novecientos noventa y cinco (1995).

Lo que motivó la creación de la entidad educativa fue Dios que tocó primeramente el corazón del Pastor Francisco Campos, al ver a una niña y unos niños en el suelo abrazados y abrigados con papel periódico debajo de la Rotonda (Monumento al encuentro de Bolívar y San Martín), una noche de verano en la ciudad de Guayaquil. Conmoverido por tal escena de dolor se dijo: "Ellos son el futuro de la patria, por tanto no merecen tal condición de marginación". Compartiendo tal experiencia con los hermanos de la Iglesia de la ciudad de Guayaquil, Dios puso en nuestros corazones el deseo de ayudar a aquella niñez huérfana y desamparada.

Tal acontecimiento los vislumbró más allá de sus limitaciones para colaborar con el Estado Ecuatoriano, no por la incapacidad económica de afrontar, sino por intereses políticos y económicos de los gobiernos de turnos; por ellos, la comunidad guiada por la Palabra de Dios propuso afrontar unos de los tantos problemas existentes:

- Exclusión del acceso a la educación gratuita de amplios sectores, sobre todo de los estratos populares y medios, por falta de recursos.
- Formación de jóvenes con valores espirituales, cívicos, morales y éticos.
- Atender ante la excesiva demanda estudiantil en los establecimientos fiscales y el elevado costo de la educación privada.
- Demostrar de que sí es posible realizar un trabajo comunitario entre sus miembros y con proyección social al futuro.

Desde sus inicios hasta la actualidad se mantiene con el nombre "EL - TABERNÁCULO", que en el idioma hebreo significa CASA O MORADA DE DIOS; la misma que está patrocinada por la Corporación de Beneficencia "El Tabernáculo", Institución no gubernamental y sin fines de lucro, que abre las puertas para todos quienes desean una oportunidad de superarse y ser entes positivos para su familia, la sociedad y la patria.

### ***2.1.2. Misión***

Nuestra institución Educativa se fundamenta en la palabra de Dios por lo que aspiramos encaminar a una niñez con principios cristianos que dice "Instruye al niño en su camino y aun cuando fuere viejo no se apartara de él" y con ellos formar entes útiles a la sociedad, que sean capaces de enfrentar exitosamente y den soluciones a los problemas cotidianos de la vida; como también poner en práctica los valores cristianos.

Para cristalizar tal propósito se contará con la colaboración de docentes capacitados en el área espiritual y académica, para guiar el proceso activo del

aprendizaje para la construcción de una nueva sociedad más justa y equilibrada.

### ***2.1.3. Visión***

En la Escuela de Beneficencia " El tabernáculo" instruimos estudiantes con necesidades espirituales e intelectuales, brindándoles-ayuda a todos quienes desean una oportunidad de superarse, desarrollando capacidades individuales y el amor a sí mismo y a los demás a través de la práctica de la Palabra de Dios y por medio de procesos de ínter aprendizaje constructivistas, que desarrollen capacidades de tipo, cognitivo, motriz, actuación, equilibrio personal y relación interpersonal.

### ***2.1.4. FODA de la institución***

La Escuela “El Tabernáculo”, al igual que la mayoría de escuelas, tiene fortalezas que le ayudan a seguir adelante formando a los niños/as que allí se educan y oportunidades que no debe dejar pasar, pues de estas oportunidades, depende el mejoramiento de la calidad de educación que brinda; pero así como tiene fortalezas y oportunidades, se ve vulnerable a debilidades y amenazas que puedan existir en el medio durante su proceso de crecimiento y permanencia en el ámbito educativo. A continuación se presenta un cuadro el cual muestra el análisis FODA de la Escuela “El Tabernáculo”.

CUADRO N° 2.1 FODA DE LA ESCUELA “EL TABERNÁCULO”

Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes titulados en Ciencias de la Educación.</li> <li>• Autoestima elevada.</li> <li>• Nivel académico acorde a la reforma curricular.</li> <li>• Suficiente espacio físico.</li> <li>• Infraestructura adecuada.</li> <li>• Convivencia de docentes y discentes para el desarrollo Integral y Espiritual.</li> </ul>
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demandas de matriculas aceptables.</li> <li>• Atención médica permanente.</li> <li>• Donación voluntaria en alimentos nutricionales y balanceados por Iglesias locales.</li> <li>• Intercambio Cultural, Social y deportivo.</li> <li>• Colaboración por parte de ONGS.</li> </ul>
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carencia de agua de regadío</li> <li>• Servicio inestable de agua potable.</li> <li>• Niños sensibles al cambio climático.</li> <li>• Restringido uso del laboratorio de computación.</li> <li>• Espacio recreativo sin criterio técnico.</li> </ul>
Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contaminación ambiental por la Cemento Nacional.</li> <li>• Negligencia del bombeo de agua potable.</li> <li>• Falta de seriedad en la concreción de obras ofertadas.</li> <li>• Desorganización familiar.</li> <li>• Ingreso de niños con desnutrición y parasitosis.</li> <li>• Crisis económica, social y moral.</li> </ul>

FUENTE: Documentación de la Escuela “El Tabernáculo”

REALIZADO POR: Las investigadoras

### ***2.1.5. Valores***

Los valores que se viven ejecutando desde antes de la creación de la entidad educativa y antes de que se incluya como eje transversal de la Reforma Curricular de la Educación básica de la Educación Ecuatoriana: lo que significa la formación espiritual del educando, expresada en la personalidad estable reflejando en la madurez de las emociones, hábitos, sentimientos, convicciones y valores (amor, identidad, honestidad, solidaridad, libertad, responsabilidad, respeto, criticidad, verdad, honradez); inclusive las más complejas como la creatividad, seguridad, solidez, autonomía. Para su realización se lo hace con la guía de la Santa Palabra de Dios a través del Espíritu Santo y de Jesucristo.

### ***2.1.6. Ubicación geográfica***

La Escuela “El Tabernáculo”, se encuentra ubicada en la ciudad de Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro, Sector Santa Rosa de Pichul.

### ***2.1.7. Infraestructura***

La escuela “El Tabernáculo” cuenta con su instalación propia, con un número de aulas acorde a la población estudiantil que allí se educan. A más de las aulas de clases, cuentan con un laboratorio de computación totalmente equipado.

El número de estudiantes es de 153, de los cuales 88 son hombres y 65 mujeres durante el período 2009 – 2010; mientras que los maestros que allí prestan sus servicios suman un total de 10, los mismos que se encuentran capacitados para impartir todas y cada una de las materias que reciben los niños/as de los años de educación básica que aquí se educan.

## **2.2. Análisis e interpretación de resultados**

### ***2.2.1 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a la directora***

1. ¿Cree usted que es importante un adecuado desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños/as?

Personalmente considero que si, pues es la base para una correcta formación de los niños/as.

2. ¿Considera usted que los niños expresan sus sentimientos a través del juego y el arte?

Durante los primeros años de escolaridad e incluso de vida se puede apreciar claramente que los niños sin distinción de sexo, expresan sus sentimientos a través del arte y juego, pues ello los motiva y relaja en sus tiernas edades, a más que lo disfrutan mucho.

3. ¿Considera que sus alumnos son creativos en sus clases?

Como directora de la escuela tengo la obligación de estar pendiente acerca de la formación de los niños/as que en mi escuela se educan, por lo cual puedo decir que en las ocasiones que he estado presente en las horas clase de los niños de segundo de básica, he apreciado que son muy creativos, pues con los materiales que tienen a mano, podría decir que crean un arte.

4. ¿Cuáles son los problemas que se presentan en el proceso enseñanza - aprendizaje?

Los problemas que se presentan generalmente en los segundos años de básica están relacionados con el lenguaje y las matemáticas, en el área de entorno se les ve un poco más adaptados.

5. ¿Cree usted necesario la elaboración de un manual de Arte y Juego para dinamizar el aprendizaje en los niños?

Pienso que sería muy interesante dicho manual, pues recogería una serie de estrategias las cuales se basarían en el arte y juego, siempre y cuando se opten por estrategias acorde a la edad y área de estudio del segundo año de educación básica de ésta escuela.

### **INTERPRETACIÓN**

La Directora de la Escuela “El Tabernáculo”, mediante la entrevista aplicada, supo manifestar la importancia que tiene el proceso enseñanza – aprendizaje en los niños/as de los segundos años de educación básica, recalcó además que sería interesante el disponer de un manual de arte y juego, ya que personalmente a apreciado lo estimulante y motivador que resulta para los niños/as el desarrollar actividades enfocadas con el juego y el arte, a más de ello existe una diversidad de actividades enfocadas al juego que ponen en funcionamiento la lingüística, la capacidad metal, auditiva, visual, el movimiento corporal, entre otras; así también todas las actividades relacionadas con el arte desarrollan en los niños/as habilidades fáciles de identificar.

### ***2.2.2. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a la maestra***

1. ¿Cree usted que es importante un adecuado desarrollo de estrategias en el aprendizaje en los niños?

Efectivamente el aplicar estrategias de aprendizaje para dictar las clases a los niños/as es muy importante, pues de ello depende la comprensión del tema a tratarse.

2. ¿Considera que sus alumnos son creativos y dinámicos?

Verdaderamente los son, unos quizá más que otros, pero todos tiene algo de “artistas”, pues cuando tienen en sus manos algún material, enseguida abren su imaginación y crean cosas maravillosas.

3. ¿Considera usted que todos sus alumnos puedan aprender jugando?

El juego para los niños es lo más maravilloso, se divierten, mueven su cuerpo, expresan emociones y sentimientos, entre otras cosas, por ello considero que si aprenden mediante el juego, eso sí, hay que saber qué juegos y cuando utilizarlos.

4. ¿Cree usted que la utilización del arte y juego mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si lo hará, ya que a la edad que la mayoría de niños/as tiene cuando cursan el segundo año de básica el hablar de prácticas enfocadas al arte y sobretodo realizar juegos mediante los cuales aprendan nuevas cosas, les llena de emoción y los motiva a seguir instruyendo y aprendiendo más cosas.

5. ¿Al aplicar estrategias de arte y juego, los niños comprenden mejor sus clases?

Si, pues actividades enfocadas con el arte y juego siempre será motivante y estimulante para ellos.

6. ¿Cree usted necesario la elaboración de un manual de arte y juego con estrategias en el Proceso Enseñanza Aprendizaje?

Sería muy necesario, pues nos serviría como una guía y un instrumento de apoyo para dictar nuestras clases, nos brindaría nuevas ideas y estrategias para aplicar en el día a día con los niños/as.

## **INTERPRETACIÓN**

La maestra del segundo año de básica de la escuela “El Tabernáculo”, expresó lo necesario e importante que es el disponer y aplicar estrategias relacionados con el arte y juego, durante las clases que imparte a los niños/as, pues por propia experiencia durante sus años de maestra, dice que cuando se aplican estrategias acordes a las edades y áreas de estudio de los niños, ellos se sienten motivados, dando como resultado el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje que se imparte en las escuelas; sin embargo recalca la importancia de saber elegir el tipo de juego de acuerdo a la clase a dictarse, al espacio con el que se disponga, y al número de niños que vayan a participar en la misma. En cuanto al arte consideran que este siempre será necesario aplicarlo durante los primeros años de educación, como es en este caso el segundo año de educación básica, con ello según expresa los niños se relajan y expresan su sentir mediante gráficos, pinturas y más.

### 2.2.3. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia

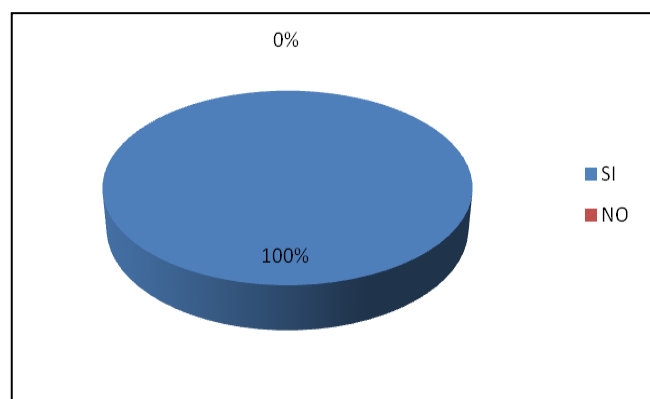
1. ¿Cree usted que es importante que su niño/a sea creativo y participativo?

CUADRO N° 2.2 IMPORTANCIA QUE EL NIÑO SEA CREATIVO Y PARTICIPATIVO

INDICADOR	N° ENCUESTADOS	%
SI	20	100
NO	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

GRÁFICO N° 2.1 IMPORTANCIA QUE EL NIÑO SEA CREATIVO Y PARTICIPATIVO



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los padres de familia consideran que efectivamente es importante que sus hijos/as sean participativos y creativos, pues ello dará lugar a que más adelante sean no solo excelentes estudiantes sino también excelentes profesionales, pues al ser creativo crece la flexibilidad de pensamiento o fluidez

de ideas y comportamiento productivo que se manifiesta en la acción de realización.

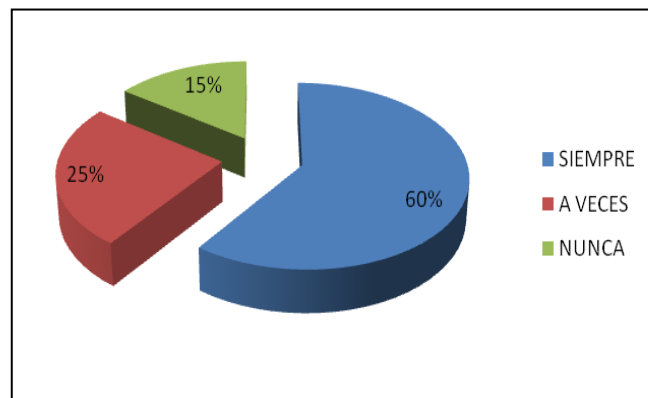
2. ¿Conoce usted si los niños son dinámicos en esta edad?

CUADRO N° 2.3 DINAMISMO DE LOS NIÑOS A LA EDAD DE 6 – 7 AÑOS

INDICADOR	Nº ENCUESTADOS	%
SIEMPRE	12	60
A VECES	5	25
NUNCA	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

GRÁFICO N° 2.2 DINAMISMO DE LOS NIÑOS A LA EDAD DE 6 – 7 AÑOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia encuestados, consideran que a la edad que generalmente tienen los niños cuando están en el segundo año de básica, ya son bastante dinámicos, pues esa es su naturaleza; sin embargo un 25% dicen que solo en ciertas ocasiones y dependiendo con quien se encuentren se les ve que son dinámicos; finalmente a decir del 15% los niños definitivamente no son nada dinámicos a esa edad, porque a veces no tienen amigos y no salen mucho de la casa por lo que no comparten actividades propias de su edad.

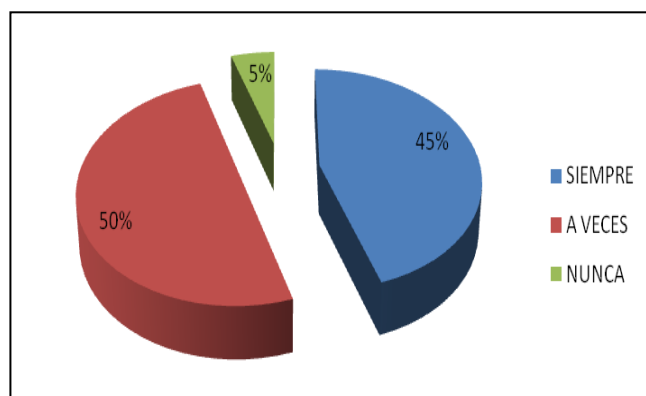
3. ¿Usted busca la forma correcta para desarrollar en su niño/a el aprendizaje?

CUADRO N° 2.4 DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

INDICADOR	N° ENCUESTADOS	%
SIEMPRE	9	45
A VECES	10	50
NUNCA	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

GRÁFICO N° 2.3 DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 45% de los padres de familia dicen que siempre están pendientes de que sus hijos mejoren su lenguaje, ya que consideran que este es el un pilar fundamental en la formación de los niños/as; mientras tanto el 50% de los padres de familia encuestados, dicen que solamente a veces han hecho algo por lograr que sus hijos mejoren su lenguaje, pues consideran que son los maestros los más indicados para realizar este trabajo, ya que se han preparado para tal fin; finalmente el 5% de los

padres de familia, dan a conocer que nunca han hecho nada por ayudar a sus hijos en el tema de su lenguaje, pues sus trabajos, les absorben mucho de su tiempo.

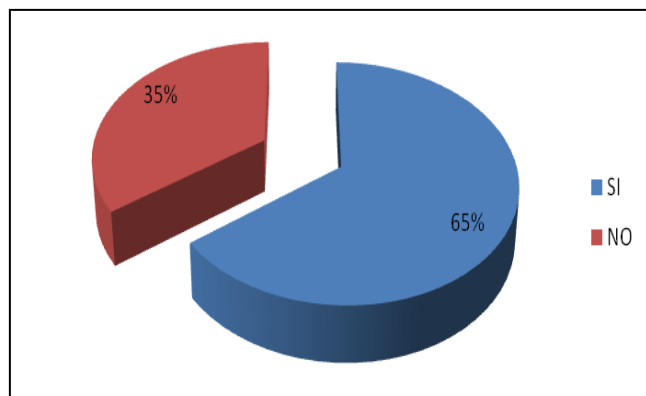
4. ¿Considera usted que la utilización de juegos ayudan a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje?

CUADRO N° 2.5 MEJORAMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS

INDICADOR	N° ENCUESTADOS	%
SI	13	65
NO	7	35
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.00</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

GRÁFICO N° 2.4 MEJORAMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de padres de familia encuestados, el 65% dan a conocer que los juegos si ayudan a mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, pues consideran que los juegos aplicados en las actividades escolares de una manera correcta, dan buenos resultados, pues los niños se sienten motivados, animados a seguir aprendiendo; el 35% restante de padres de familia dicen que los juegos no son tan importantes en la formación de sus hijos/as en el ámbito educativo, ya que dicen que muchas

veces los juegos que aplican no tienen nada que ver con lo que sus hijos/as están aprendiendo.

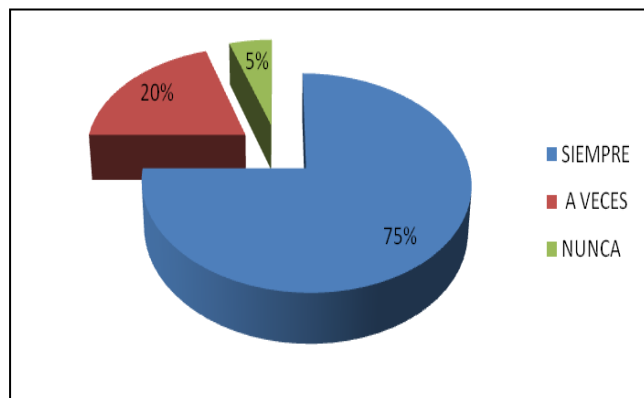
5. ¿Ha observado usted que su niño/a a través del arte y el juego expresa sus sentimientos?

**CUADRO N° 2.6 LOS NIÑOS A TRAVÉS DEL ARTE EXPRESAN SUS SENTIMIENTOS**

<b>INDICADOR</b>	<b>N° ENCUESTADOS</b>	<b>%</b>
SIEMPRE	15	75
A VECES	4	20
NUNCA	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.00</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
 REALIZADO POR: Las Investigadoras

**GRÁFICO N° 2.5 LOS NIÑOS A TRAVÉS DEL ARTE EXPRESAN SUS SENTIMIENTOS**



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
 REALIZADO POR: Las Investigadoras

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 75% de los padres de familia dicen que se han percatado que siempre sus hijos/as cuando están disfrutando de actividades relacionadas con el arte y el juego, expresan sus sentimientos, sean estos de placer, de enojo, entre otros; el otro 20% de padres de familia dan a conocer que únicamente en ciertas ocasiones sus hijos/as demuestran sus sentimientos mediante actividades que tengan que ver

con el arte y el juego; finalmente el 5% dicen que a sus niños/as no les llama mucho la atención dichas actividades, pues los consideran muy reservados.

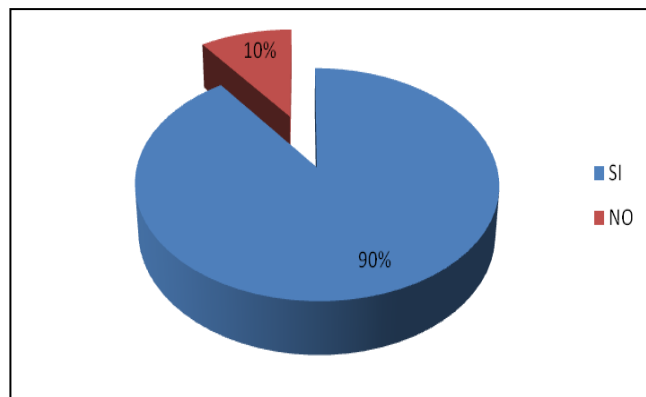
6. ¿Cree usted que la maestra de su niño/a debe utilizar el arte y el juego para dinamizar sus clases?

**CUADRO N° 2.7 EMPLEO DEL ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR LAS CLASES**

<b>INDICADOR</b>	<b>N° ENCUESTADOS</b>	<b>%</b>
SI	18	90
NO	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.00</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

**GRÁFICO N° 2.6 EMPLEO DEL ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR LAS CLASES**



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Del 100% de padres de familia encuestados, el 90% dicen que efectivamente las maestras si deberían utilizar el arte y juego para hacer de sus clases un ambiente más ameno para la enseñanza de sus hijos/as; por otro lado el 10% de los padres de familia restantes, dicen que no están de acuerdo con ese método de enseñanza,

ya que en lugar de servir para mejorar la enseñanza de sus hijos, les restaría atención en lo verdaderamente importante que tienen que aprender.

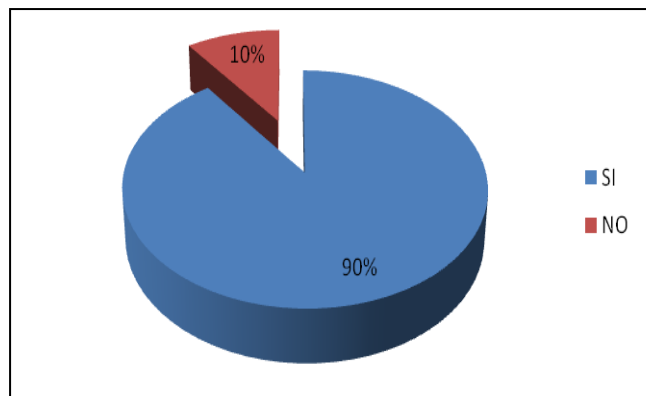
7. ¿Considera usted que la maestra de su hijo/a debe contar con un manual de arte y juego con estrategias para desarrollar la enseñanza?

**CUADRO N° 2.8 IMPORTANCIA DE CONTAR CON UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO**

<b>INDICADOR</b>	<b>N° ENCUESTADOS</b>	<b>%</b>
SI	18	90
NO	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100.00</b>

FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
 REALIZADO POR: Las Investigadoras

**GRÁFICO N° 2.7 IMPORTANCIA DE CONTAR CON UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO**



FUENTE: Encuesta aplicada a los Padres de Familia  
 REALIZADO POR: Las Investigadoras

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 90% de los padres de familia encuestados, dicen que es importante y están de acuerdo que la maestra de sus hijos/as disponga de un manual de arte y juego, el mismo que cuente con estrategias para desarrollar la enseñanza de los niños/as; finalmente el 10% de los padres de familia, recalcan su negativa a incluir el arte y

juego en el proceso de formación de sus hijos, razón por la cual muestran su negativa a esta pregunta.

2.2.4. Ficha de observación aplicada a los niños/as del segundo año de educación básica de la escuela “El Tabernáculo”

CUADRO N° 2.9 RESULTADOS FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES  NÓMINA	Expresa sus sentimientos a través del arte y juego.			Le gusta saltar, rodar, actuar y mover su cuerpo.			Imita acciones simples.			Le gusta pintar, dibujar, modelar y recortar.			Le gusta trabajar solo.			Utiliza adecuadamente el material.			Respeta su trabajo y el de otros.			Trae a tiempo el material que necesita.			Participa con interés en los proyectos.		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
Álvarez Moreira Ángel		X			X		X			X					X	X			X				X		X		
Balladares Toapanta Estefanía		X			X				X	X				X		X				X			X		X		
Chiguano Anguisaca Estéfano	X			X					X	X				X		X			X				X		X		
Cofre Toapanta Lisbeth	X			X				X		X				X		X			X					X		X	
Guanoquiza Pazmiño Ángel		X			X			X		X				X		X			X					X		X	
Iguacunchi Oña Cristian		X		X				X		X				X		X				X		X				X	
Iza Erazo Ilary		X		X				X		X				X		X			X				X			X	
Jami Vargas Mélangy		X		X				X			X			X			X		X			X				X	
Molina Jami Wendy		X			X		X				X			X			X		X	X			X				X
Oña Logro Nancy		X			X				X			X		X	X			X	X				X			X	
Oña Logro Sandra		X				X			X	X				X		X			X			X				X	
Quishpe Salazar Marjuri		X			X			X		X				X			X		X			X				X	
Ramirez Vaca Elizabeth		X			X			X		X				X			X		X			X					X
Tigasi Muela Nayeli			X		X		X			X				X			X			X	X						X
Tipan Defaz Esteban	X			X				X		X				X			X			X		X	X				X
Toapanta Ashca Alan			X		X				X	X				X			X			X		X	X				X
Toapanta Chacha Kevin			X		X		X			X				X		X				X		X	X				X
Tocte Vargas Alexis		X		X				X		X				X	X				X			X				X	
Vega Iza Stalyn		X		X				X		X				X			X		X			X				X	
Yugcha Tulmo Joel									X										X						X		

FUENTE: Ficha de observación  
 REALIZADO POR: Las Investigadoras

## CONCLUSIONES

Para la recopilación de información se aplicaron encuestas, entrevistas y fichas de observación, las mismas que después de haber sido aplicadas permiten en base a la información recopilada, hacer un análisis e interpretación de los resultados, los mismos que se reflejan a continuación:

Tomando en cuenta las opiniones de la Srta. Directora, la maestra y los padres de familia de los niños/as del segundo año de Educación Básica de la Escuela El Tabernáculo, se considera que el arte y juego son parte fundamental en la formación de los niños/as ya que son actividades que les permiten desarrollarse de mejor manera, compartir y expresar sus sentimientos y emociones, así como también aprender de una manera más amena y realizando actividades que la mayor parte de niños disfrutan sobre todo a la edad de 6 años, pues a ésta edad generalmente son bastante dinámicos y abiertos a nuevos conocimientos e inquietudes, las mismas que para ser satisfechas requieren del empleo de estrategias motivacionales, estrategias que no solo deben ser aplicadas en el aula de clase, sino también en la casa en compañía de su familia, mediante la aplicación de juegos, dinámicas, actividades de artes plásticas, musical, escénica y literaria, pues esto en sí contribuye a la formación y libre desarrollo de los educandos, pues los convierte en personas con alto espíritu social, actitudes y valores quemás adelante se verán reflejados en el aprendizaje y conducta delos mismos.

Al haber mantenido un contacto directo con los niños/as durante sus horas clase, de forma específica se ha apreciado las falencias que éstos tienen, y ello ha llevado a estar en la capacidad de plantear soluciones,quese verán reflejadas en actividades de arte y juego elaboradas para cada una de las áreas de estudio del segundo año de educación básica, mismas que serán desarrolladas detal manera, que lleguen verdaderamente a ser un apoyo pedagógico para los maestros, más no un obstáculo para el trabajo que actualmente vienen llevando a cabo en la institución.

## **RECOMENDACIONES**

Después de haber analizado la importancia de contar con un manual de arte y juego, es necesario dar a conocer que dicho manual debe ser diseñado correctamente con la finalidad que sirva verdaderamente de apoyo para las clases de los niños/as del segundo año de educación básica, en el sentido de realizar una selección de actividades relacionadas con el arte y juego, las mismas que deben ser apropiadas para cada área de estudio y que deberán ser desarrolladas de la manera más sencilla y eficiente, para que así lleguen a contribuir a la formación integral de los niños/as.

Conociendo a ciencia cierta y de acuerdo a las opiniones de la directora, maestra y padres de familia de los niños/as del segundo año de educación básica, se identifica la importancia de emplear actividades de arte y juegos para la formación de los educandos; sin embargo, el planificar un juego o una actividad que involucre al arte infantil, implica identificar el tipo de personalidad de cada estudiante, pues ello marcará un punto importante en la planificación de dichas actividades.

Para la planificación de actividades en todas las áreas de estudio del segundo año de educación básica, se recomienda enfocarse en los bloques curriculares que propone la actualización de la reforma curricular, ya que allí se plantean los temas concernientes al aprendizaje que deberán recibir los niños/as, tanto para lengua y literatura como para matemática y entorno natural y social.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

#### **3.1. Tema**

ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE ARTE Y JUEGO PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.

Institución Ejecutora:

Universidad Técnica de Cotopaxi a través del grupo de Tesistas

Beneficiarios:

Niños/as del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “El Tabernáculo”

Ubicación:

Escuela “El Tabernáculo” se encuentra ubicada de la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, sector Santa Rosa de Pichul

**Tesistas:**

MOREIRA ALMACHE Maricela Cristina

VACA LÓPEZ Mercedes Lucía

**Directora:**

Lic. Nadia Robayo (UTC)

## **3.2. Objetivos**

### **3.2.1. General**

- Mejorar el proceso enseñar-aprender mediante la elaboración de un Manual de arte y juego.

### **3.2.2. Específicos**

- Estimular el aprendizaje de las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Entorno Natural y Social de los niños/as a través de la motivación, implícita en las actividades de arte y juego planteadas.
- Proponer una serie de actividades motivacionales en las cuales se incluya el arte y los juegos, para el desarrollo de las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Entorno Natural y Social de los niños/as del segundo año de Educación Básica.
- Copilar actividades de arte y juegos, en un manual dinámico para el maestro propiciando el desarrollo de habilidades y destrezas que contribuyan a la formación integral de los niños/as.

## **3.3. Justificación**

La Escuela “El Tabernáculo” es una institución educativa de la ciudad de Latacunga, cuya finalidad se centra en brindar a los educandos de su institución una educación de calidad y acorde a los cambios y avances del mundo actual. La presente investigación tiene como finalidad ayudar a los niños/as a desarrollar sus capacidades en las áreas de Lenguaje y Comunicación, Matemática y Entorno Natural y Social, mediante el empleo de actividades estimulantes para los niños/as en base a el arte y a los juegos, para de esta manera dinamizar su proceso enseñanza - aprendizaje, y lleguen a desenvolverse en el campo social.

Para lograr que el aprendizaje sea significativo, es necesario emplear recursos didácticos que desarrollen la creatividad en los niños/as y a su vez los estimulen durante la clase con la finalidad de hacerla más dinámica; para lograrlo se debe seleccionar actividades modernas y acordes a la edad de los niños/as; estas actividades deben estar relacionadas con el arte y juego, y a su vez deben ser diseñadas e implementadas de tal manera que lleguen en verdad a ser complemento para la enseñanza actual y no se conviertan en obstáculos dentro del proceso educativo.

Recalcando la importancia de disponer de material didáctico que complemente las horas clase y enseñanza de los niños/as, es importante dar a conocer que esta investigación se centra en mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje, brindando un apoyo a la maestra, mediante el empleo de actividades tendientes con el arte y los juegos, para que así puedan desarrollar sus clases de la mejor manera y empleando recursos que agradan y benefician la formación de los niños/as.

Esta institución educativa al igual que la mayoría, se ve en la necesidad de día a día ir innovando su proceso educativo, con la finalidad de cumplir y llenar las expectativas de las autoridades de gobierno, de la misma escuela, de los padres de familia y de los niños/as que allí se educan; por lo que mediante las actividades que se encuentran en el manual de arte y juego, diseñadas para cada una de las áreas de estudio del segundo año de Educación básica se contribuirá a que los niños/as exploten su creatividad y se les facilite la adquisición de nuevos conocimientos mientras disfrutan de actividades artísticas y de juegos diseñados y pensados en sus necesidades y requerimientos dentro del campo educativo; mediante este manual de arte y juego, los niños/as serán los beneficiarios directos, mientras que los maestros serán los encargados de emplear este manual de una forma adecuada y adaptándolo a tiempos y áreas de estudio específicas sin dejar de lado los métodos y sistemas de educación actual.

Para llegar a la consecución de los objetivos planteados, es necesaria la colaboración de la maestra y de la institución educativa, así como también será importante disponer y aplicar conocimientos académicos, recursos financieros y materiales para la ejecución de este proyecto de tesis; de igual manera los padres de familia son entes importantes en este proceso ya que están inmersos en la formación de sus hijos, por lo cual el empleo de actividades de arte y juego no debe limitarse a las aulas de clase, sino también deben servir de guía a los padres de familia para que en sus hogares dispongan de este material tan beneficioso para los niños/as.

### **3.4.Desarrollo de la propuesta**

El arte en la educación es vital para asegurar un mejoramiento en la calidad de vida para todos los seres humanos y para la construcción de una sociedad más justa y participativa, mediante el arte se busca promover y potenciar la convivencia, la exploración, el aprendizaje y el desarrollo del potencial creativo de todos los educandos a través de la realización de clases participativas.

El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo; este produce placer, contiene y debe contener un marco normativo, es una actividad espontánea y voluntaria, es acción y participación activa, es autoexpresión. Las características principales de los juegos para niños de 6 a 7 años, se ven reflejadas en la forma absoluta de acatar las órdenes emitidas, además el maestro juega un papel importante pues se convierte en el árbitro de los conflictos y aporta seguridad en todo momento.

Las actividades de arte y juegos a desarrollarse con los niños/as de segundo año de básica, están relacionados con actividades cortas, variadas y con pocas normas, se suele incluir personajes y referentes de la realidad, que a la vez sirven como motivación. Los juegos y el arte a más de plantearse como una diversión, tienen otra finalidad. El maestro los utiliza como una herramienta para conseguir determinados objetivos, para ello el maestro debe identificar la naturaleza del juego o la actividad

de arte y el área a la cual va dirigido, ya que son muchos los aspectos que hay que trabajar dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Es por esta razón que se recomienda seguir el siguiente proceso para plantear actividades tendientes a emplear el arte y juego en el proceso educativo: definir los objetivos que se desean conseguir y buscar los juegos y actividades de arte que aporten más elementos para su consecución.

Cada actividad incluida en el presente manual de arte y juego, dispone de una ficha informativa, con la finalidad de que su consulta resulte útil para el maestro. Cada ficha presenta una sección de datos técnicos, una sección en la cual se comenta el contenido y el recurso educativo de la actividad de juego o arte en cuestión, una sección que describe la actividad a llevarse a cabo y finalmente una sección relacionada con las observaciones, este punto será opcional. En la sección de los datos técnicos se toma en cuenta el nombre de la actividad, la duración, el espacio, los materiales y los participantes. En la sección de contenido y recursos se plasmará la interacción, los recursos utilizados y los valores a desarrollarse. En la sección descripción se dará una explicación de todas las fases o etapas necesarias mediante las cuales se llegará a cumplir con el objetivo planteado. Finalmente de existir alguna/s observación/es se las hará constar en la última sección.

El manual de arte y juego propuesto en el presente trabajo investigativo, favorece el desarrollo cognitivo de los niños/as, potencia la capacidad para asimilar el conocimiento mediante actividades estimulantes y motivadoras para los educandos, actividades que les permitirán alcanzar una enseñanza íntegra y de calidad; es decir, les permite llegar a la construcción progresiva y significativa del pensamiento y sus diferentes tipos de conocimientos relacionados con las áreas de Lenguaje y Comunicación, Matemática y Entorno Natural y Social.

La presente investigación permite identificar la importancia de incluir actividades relacionadas con el arte y el juego dentro del proceso enseñanza – aprendizaje; ya que a través de ellas se puede dinamizar y por ende facilitar y agilizar la adquisición de conocimientos en los educandos del segundo año de educación básica de la escuela “El Tabernáculo”; en el manual elaborado se puede encontrar una recopilación de actividades con juegos y arte, elaboradas de una manera correcta y adaptados a cada área de estudio.

# *Manual de Arte y Juego*

*Segundo Año de EE.BB.*





# LENGUA Y LITERATURA

## **ACTIVIDAD: REPRODUCE CADA FIGURA**

**OBJETIVO:** Reconocer figuras siguiendo un modelo.

**DURACIÓN:** 20 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Cartulina y crayones

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Motricidad fina



### **DESCRIPCIÓN:**

1. La maestra entregará a cada niño una cartulina, donde esta dibujada una figura.
2. Esta cartulina en su parte derecha contendrá una serie de puntos.
3. Luego la maestra pedirá a los niños que unan los puntos hasta llegar a formar la figura indicada en su cartulina
4. Finalmente la maestra solicitará a los educandos que en la parte izquierda de la hoja realicen la misma figura con semillas del medio.

### **OBSERVACIONES**

Comparar con sus compañeros los dibujos.

## ACTIVIDAD: TRAZANDO LÍNEAS

**OBJETIVO:** Realizar un trazado.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Ramas de árboles y arena

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina



### DESCRIPCIÓN:

1. La maestra sacará a los niños al patio.
2. Luego, en la arena empleando una rama de árbol realizará varios trazados de líneas.
3. Pedirá a los niños que continúen con el trazado empleando una rama de árbol.

### OBSERVACIONES

Si la escuela no tiene suficiente espacio se deberá realizar por turnos.

Si la escuela no dispone de un espacio con arena, la maestra llevará la arena para el día en el cual va a realizar la actividad.

## ACTIVIDAD: CREANDO LAS VOCALES

**OBJETIVO:** Conocer mejor las vocales.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Cartulina y plastilina

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención



### DESCRIPCIÓN:

1. La maestra dibujará en el pizarrón las vocales.
2. Después entregará a los niños una cartulina y la caja de plastilina.
3. Luego pedirá a los niños que realicen las vocales utilizando la plastilina.
4. Finalmente revisará los trabajos realizados y felicitará a los niños por sus trabajos.

### OBSERVACIONES

Esta actividad podrá realizarse además empleando semillas o escarcha, entre otros.

## ACTIVIDAD: DISCRIMINANDO LOS SONIDOS

**OBJETIVO:** Identificar los diferentes sonidos.

**DURACIÓN:** 30 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Tarjetas gráficas varias

**PARTICIPANTES:** Toda la clase



### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Lenguaje

### DESCRIPCIÓN:

1. La maestra dará a conocer a los niños tarjetas gráficas con imágenes.
2. Luego procederá a pronunciar cada elemento que contiene las tarjetas
3. Los niños deberán reconocer los elementos que empiecen con el mismo sonido que el primero

### OBSERVACIONES

De ser necesario la maestra incrementará el tiempo de duración de la actividad con la finalidad que todos los niños identifiquen los sonidos.

## ACTIVIDAD: EL CÍRCULO DE LOS NOMBRES

**OBJETIVO:** Conocer los nombres de los compañeros.

**DURACIÓN:** 20 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ninguno

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Memoria



### DESCRIPCIÓN:

1. Los niños se colocan en círculo. Se decide quien empieza primero y el primer participante dice su nombre.
2. La persona de la derecha de la que ha hablado pronunciará el nombre anterior y luego dirá el suyo.
3. El tercer participante y los siguientes deben pronunciar los nombres anteriores, en el orden que se han dicho, añadiendo el suyo al final.
4. Se procede de este modo hasta completar el círculo; el último participante tendrá que recordar todos los nombres correctamente.

## ACTIVIDAD: RECONOCIENDO LAS VOCALES

**OBJETIVO:** Reconocer las vocales.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Tarjetas de vocales

**PARTICIPANTES:** Grupos 6 niños

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Percepción y discriminación de memoria visual.

### DESCRIPCIÓN:

La maestra entregará a los niños 5 tarjetas cada una con una vocal, luego pedirá a los niños se ubiquen en sus lugares con las tarjetas en la mano, entonces la maestra sacará al azar una tarjeta de las suyas y la mostrará a los niños, pidiendo al mismo tiempo que de sus tarjetas saquen la que es igual a la que tiene en su mano, el primer niño que lo logre, será el siguiente en dar la orden. Entonces parará el niño al frente para pronunciar la vocal que sacó y todos los niños lo deberán repetir.



## ACTIVIDAD: COMPLETANDO LAS PALABRAS

**OBJETIVO:** Completar las palabras llenando las vocales que faltan.

**DURACIÓN:** 20 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Tarjetas

**PARTICIPANTES:** Todo el grupo

**OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Vocalización



**DESCRIPCIÓN:**

La maestra dará a cada niño una tarjeta la misma que contiene un gráfico y bajo este el nombre que lo identifica, pero sin las vocales, entonces pedirá a los niños que completen la palabra llenando las vocales que faltan. Finalmente la maestra verificará que lo hayan hecho correctamente y solicitará que de lectura a la palabra.

**OBSERVACIONES**

Si el niño no lo hizo correctamente la maestra le brindará la ayuda necesaria para completar la palabra.

## ACTIVIDAD: DESCUBRO PALABRAS

**OBJETIVO:** Marcar el nombre de los elementos que se encuentran en la ilustración.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ilustración

**PARTICIPANTES:** Toda la clase



Pájaro

Búho

Cóndor

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Capacidad cognitiva

### DESCRIPCIÓN:

La maestra entregará a cada niño una ilustración junto a la cual encontrarán una lista con los nombres de varios elementos que contiene la ilustración y otros que no están en la misma, luego pedirá a los niños que marquen los nombres de los elementos que encuentren en la ilustración. El niño que termine más pronto y haya señalado los elementos correctos será el ganador.

### OBSERVACIONES

Cuando termine la actividad la maestra deberá indicar las respuestas correctas en la pizarra.

## **ACTIVIDAD: DESCIFRANDO LA FRASE**

**OBJETIVO:** Construir el significado describiendo las imágenes.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Tarjeta de imágenes, cartulina

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Capacidad cognitiva

Comprensión y expresión escrita



### **DESCRIPCIÓN:**

Todos los niños se deberán sentar formando un círculo, entonces la maestra contará una historia.

Cuando están muy interesados escuchando la historia, la maestra mostrará una tarjeta con imágenes, y pedirá que escriban la frase en sus cartulinas, los niños se esforzarán en interpretar y escribir lo que ven en la imagen, y por ende harán todo lo posible para escribirlo.

## **ACTIVIDAD: ESCRIBAMOS CON LA LETRA...**

**OBJETIVO:** Desarrollar la escritura.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Cartulina, Lápiz, Borrador

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Capacidad auditiva

### **DESCRIPCIÓN:**

La maestra establecerá un orden entre los jugadores, entonces anunciará en voz alta una letra diciendo “Escriban palabras que empiecen con la letra f” por ejemplo.

Cada niño en su turno, deberá escribir una palabra en su cartulina que empiece con la letra elegida sin repetir ninguna de las que ya se dijo.

El juego acaba cuando alguien no es capaz de escribir una palabra nueva o se repite una ya mencionada.



## **ACTIVIDAD: UNA HISTORIA YA CONTADA**

**OBJETIVO:** Incrementar el vocabulario.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Cuento, Cartulina, Lápiz,  
Borrador

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Percepción, discriminación y memoria auditiva



### **DESCRIPCIÓN:**

Para incrementar el vocabulario de los niños no hay nada mejor que darles la oportunidad de expresar lo que recuerdan de una historia o cuento contado.

Entonces la maestra deberá contar un relato a los niños, con la finalidad de al día siguiente pedir a los niños que cuenten a toda la clase algo referente al relato o cuento leído por ella el día anterior.

Como es de suponerse todos los niños desearán contar lo que recuerdan del relato, pero para mantener el orden la maestra cederá la palabra de uno en uno.



# MATEMÁTICA

## ACTIVIDAD: CONOCIENDO LOS NÚMEROS

**OBJETIVO:** Ayudar a los niños a reconocer los números y letras de los mismos.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ilustraciones de los números, crayones

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Capacidad cognitiva



### DESCRIPCIÓN:

La maestra entregará a cada niño una ilustración que contendrá el número junto con su escritura y una cantidad de objetos que representen dicho número.

Las ilustraciones serán del 1 al 9.

Luego solicitará a los niños que empleando los crayones pinten los números, las letras y los objetos que tiene cada lámina.

**ACTIVIDAD: RECORTANDO Y ORDENANDO LOS DÍAS DE LA SEMANA**



**OBJETIVO:** Recortar las ilustraciones y ubicar en orden los días de la semana.

**DURACIÓN:** 30 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ilustraciones con los días de la semana, tijeras, gomero

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Capacidad cognitiva, motricidad fina

### **DESCRIPCIÓN:**

La maestra entregará a cada niño una lámina que contendrá ilustraciones con los siete días de la semana y una lámina en blanco con 7 cuadros vacíos.

Enseguida dará la siguiente explicación a los niños:

- a. Primero deberán utilizando la tijera recortar cada ilustración correspondiente a cada día de la semana.
- b. Luego en la lámina en blanco, deberán proceder a ubicar cada día de la semana en orden secuencial.
- c. Finalmente deberán fijar cada recorte con goma para evitar que se muevan.

## ACTIVIDAD: ARMANDO LA FIGURA

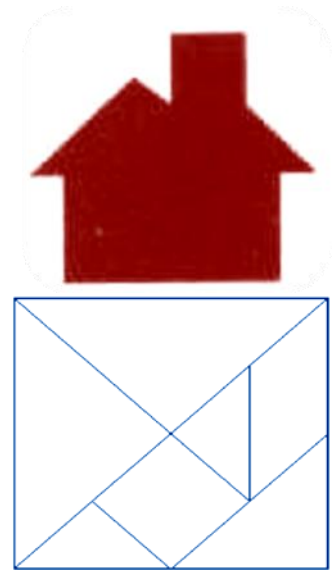
**OBJETIVO:** Identificar las figuras geométricas del tangram.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ilustración, piezas del tangram, tijeras

**PARTICIPANTES:** Toda la clase



### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Capacidad cognitiva, motricidad fina

### DESCRIPCIÓN:

La maestra expondrá en el pizarrón una serie de figuras geométricas las mismas que son parte del tangram.

Luego procederá a entregar a cada niño una cartulina similar a la que está expuesta en el pizarrón.

Enseguida solicitará que procedan a recortar cada una de las piezas siguiendo sus rastros.

Más adelante irá explicando cada figura geométrica obtenida de la cartulina del tangram.

Finalmente mostrará en el pizarrón una figura, la misma que está elaborada en base a las piezas del tangram, e indicará que empleando dichas piezas procedan a armar la figura indicada.

## ACTIVIDAD: IDENTIFICANDO LAS FIGURAS

**OBJETIVO:** Identificar y diferenciar las formas, colores y tamaños de las figuras.

**DURACIÓN:** 22 minutos

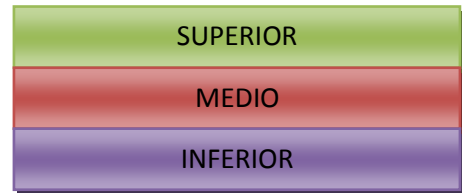
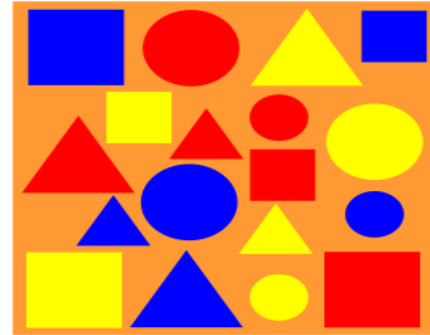
**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Lámina con figuras geométricas de diferente color, forma y tamaño, cartulina A4 vacía de cualquier color, tijeras y gomero.

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Capacidad cognitiva



### DESCRIPCIÓN:

La maestra entregará a cada niño una lámina que contendrá una serie de figuras geométricas, las mismas que serán de diferente forma, color y tamaño.

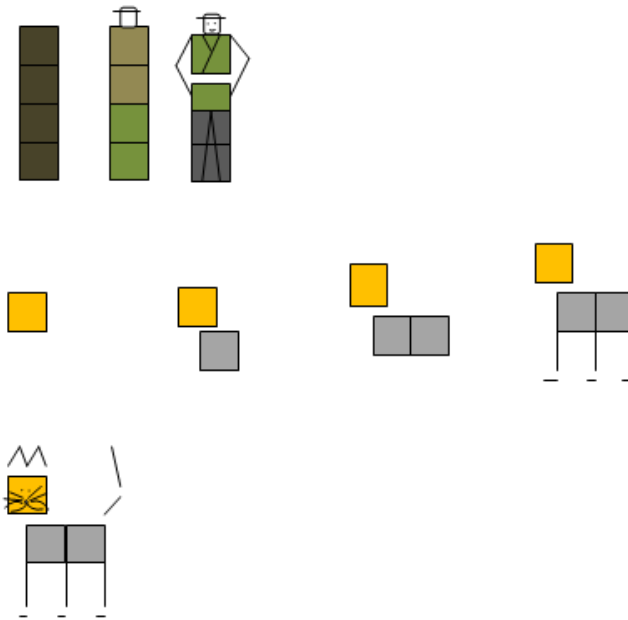
Entregará también una cartulina A4 vacía, las tijeras y el gomero.

Luego solicitará a los niños que recorten las figuras que necesiten para formar una combinación de forma y tamaño, otra de forma y color y una última de tamaño y color.

Una vez recortadas las piezas indicará a los niños que las peguen empleando la goma en la cartulina A4 de la siguiente manera:

- a. En la parte superior una fila de igual forma y tamaño.
- b. En el medio una fila de forma y color igual, y;
- c. En la parte inferior una de tamaño y color igual.

## ACTIVIDAD: JUGANDO CON CUADRADOS



**OBJETIVO:** Dibujar diferentes figuras con los cuadrados.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula.

**MATERIALES:** Cuadrados hechos en cartón prensado.

**PARTICIPANTES:** Toda la clase.

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Creatividad.

### DESCRIPCIÓN:

La maestra entregará a cada niño un juego completo de cuadrados, luego graficará en la pizarra imágenes hechas en base a los cuadrados, con la finalidad de que los niños las realicen utilizando sus cuadrados. Este juego es muy agradable para los niños y les permite desarrollar su creatividad e ir identificando esta figura geométrica.

## ACTIVIDAD: LA JUGUETERIA



**OBJETIVO:** Ejercitar la operación matemática de la suma.

**DURACIÓN.** 22 minutos.

**ESPACIO.** El aula

**MATERIALES.** Tarjetas con diferentes dibujos de juguetes.

**PARTICIPANTES.** Toda la clase.

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Creatividad.

### DESCRIPCION:

El maestro dirige el juego. Este se realiza con varias tarjetas que por un lado tiene el dibujo de un juguete conocido por los niños y, por el otro, una operación matemática ( $2+4=$ ), ( $3+1=$ ), ( $2+4=$ ) etc.

El maestro muestra a los niños una operación preguntando:

¿Cuánto cuesta este juguete? y el alumno que diga la respuesta correcta de la operación obtendrá la tarjeta. Gana el niño que junte más tarjetas o “juguetes”.

## **ACTIVIDAD: CARRERA DE LOS NÚMEROS**

**OBJETIVO:** Reconocer los números.

**DURACION:** 20 minutos.

**ESPACIO:** El patio.

**PARTICIPANTES.** Toda la clase.

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Memoria



### **ORGANIZACIÓN**

Formación de dos o más columnas, numerando a cada jugador del uno al diez y colocando a los participantes a la misma altura. Entre columna y columna habrá tres o cuatro metros de distancia y el director de juego se colocará delante de ellos.

### **DESARROLLO**

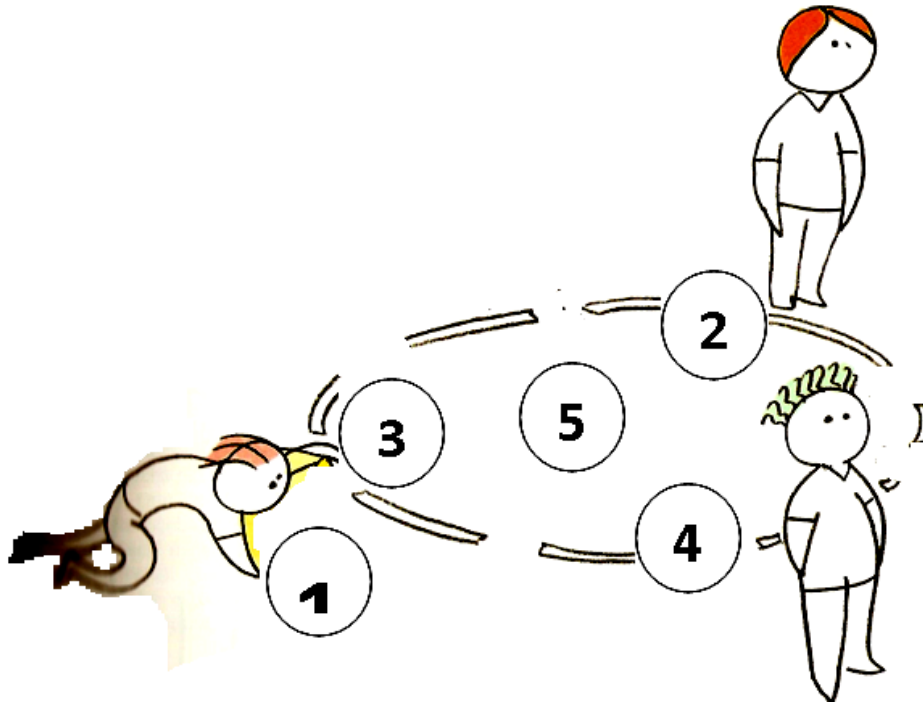
El director dice un numero, por ejemplo: "siete".

Los números que tienen este número corren alrededor de su columna hasta volver a su sitio; el que llega primero gana un punto. El director seguirá llamando a los otros números y ganara el bando que tenga mayor puntaje.

### **OBSERVACIONES.**

No deben alterarse en la salida, no dar la vuelta completa, ni agarrarse de los compañeros; de hacerlo pierden el puntaje.

## ACTIVIDAD: CRUZANDO LOS PIES Y MANOS



**OBJETIVO:** Jugar con los números

**DURACIÓN:** 15 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Tiza de colores

**PARTICIPANTES:** 3 niños

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Desarrollo de la inteligencia social, Capacidad auditiva, Inteligencia matemática

### DESCRIPCIÓN:

La maestra sacará a los niños al patio, entonces dibujará en el mismo 6 círculos bastante grandes, en el centro de cada círculo se escribirá un número distinto, Para darle más colorido a los círculos se los puede pintar con las tizas de colores.

Una vez cumplido con lo anterior, empezaremos con el juego; el primer participante dirige al resto, entonces los jugadores deben ir haciendo lo que manda el director del juego por ejemplo:

Jugador 1, coloca la mano derecha en el círculo 2 el pie izquierdo en el círculo 5 los demás niños/as tienen que estar alerta para ver cuando se equivoca, luego dará instrucciones similares al jugador 2 con la finalidad de entrecruzarse; este es un juego de concentración, equilibrio y bastante atención para no equivocarse, ya que cuando alguno se equivoca o se cae pierde y le toca el turno a otro niño, hasta que al final solo quede 1 niño/a y sea el ganador/a.

## ACTIVIDAD: EL ÁBACO DE PEPAS DE EUCALIPTO

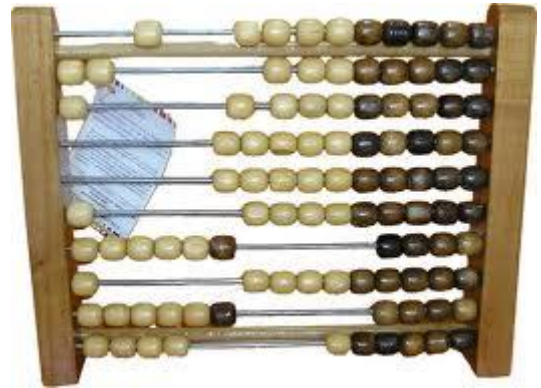
**OBJETIVO:** Conocer las unidades, decenas, centenas y practicar sumas restas.

**DURACIÓN:** 45 minutos.

**ESPACIO.** El aula

**MATERIALES.** Pepas de eucalipto, alambre fino, madera, aguja gruesa

**PARTICIPANTES.** Toda la clase.



### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Creatividad, motricidad fina, inteligencia matemática

### DESCRIPCION:

La maestra en compañía de los niños saldrá un día de campo y recogerán pepas de eucalipto verdes.

El día que se elaborará el ábaco, la maestra deberá disponer del soporte hecho en madera.

Luego con ayuda de la aguja se insertarán en el alambre las pepas que corresponden a las unidades y se sujetarán en la parte superior del soporte.

Del mismo modo se procederá con las decenas y centenas.

Una vez terminado el ábaco la maestra lo empleará para enseñar a los niños las unidades, decenas, centenas así como también se lo podrá usar para practicar sumas y restas.

## ACTIVIDAD: COMPLETANDO UN CAMINO DE NÚMEROS



**OBJETIVO:** Colocar los números secuencialmente

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Cajas de fósforos vacías, un dado

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Inteligencia matemática

### DESCRIPCIÓN:

La maestra será quien dirija el juego.

En el patio se deberá dibujar un camino con números del 1 al 50.

En orden se empezará por lanzar el dado y dependiendo del número irán colocando la caja de fosforo en el casillero que les corresponda, quien llegue primero a la meta será el ganador.

Nota: En el transcurso del camino se encontrarán con varias pruebas matemáticas, con el objetivo de que el niño que ejecute correctamente dicha prueba se adelantará, caso contrario deberá regresar o permanecer en su sitio, para adelantar o retroceder a su casillero asignado los niños deberán aplicar las sumas y restas.

## ACTIVIDAD: EL MERCADO



**OBJETIVO:** Identificar monedas y billetes. Repasar las sumas y restas.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Billetes de juguete, espacio físico

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

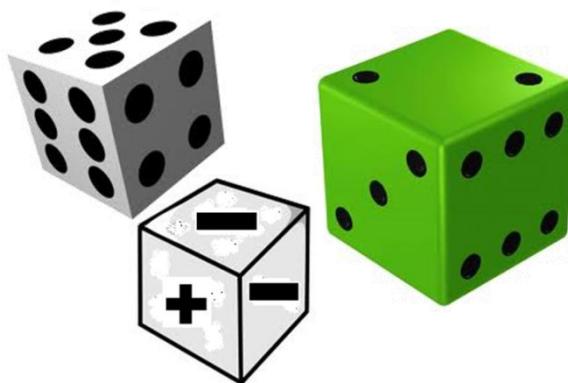
### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Operaciones matemáticas

### DESCRIPCIÓN:

A todos los niños/as se les asigna un nombre de una fruta o de alguna verdura que se pueda comprar en el mercado, luego se elige de entre los jugadores alguien que haga el papel de comprador y otro el de vendedor, de esta manera la maestra empieza la narración para ir al mercado y comprar lo que se necesita, entonces la maestra va nombrando lo que ella quiere comprar y quienes hacen de comprador y vendedor deberán hacer negocio de las compras, una vez que se haya terminado de hacer las compras la maestra termina la narración y el comprador se acercará a la maestra a entregar todo lo comprado y le entregará una nota con los valores de lo comprado y el vuelto recibido.

## **ACTIVIDAD: PON A PRUEBA TU AGILIDAD MENTAL CON LAS SUMAS Y LAS RESTAS**



**OBJETIVO:** Poner a prueba la agilidad mental de los niños/as con las matemáticas.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula, patio

**MATERIALES:** 3 Dados

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Inteligencia matemática, agilidad mental

### **DESCRIPCIÓN:**

La maestra y los niños elaborarán dados de piedra pómez.

Los niños se ubicarán en círculo para dar inicio al juego.

Un niño lanzará los dos dados, luego para ver qué operación matemática tienen que realizar, la maestra u otro niño lanzará el dado con los signos + - .

El niño que diga la respuesta más rápido, será el ganador y lanzará los dados.

### **OBSERVACIÓN**

La maestra para incentivar a los niños puede llevar premios para los ganadores.



# ENTORNO NATURAL Y SOCIAL

## **ACTIVIDAD: CONSTRUYENDO LOS CINCO SENTIDOS**

**OBJETIVO:** Saber perfectamente relacionar cada sentido con su órgano correspondiente.

**DURACIÓN:** 30 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Plastilina de diferentes colores

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Atención, motricidad fina



### **DESCRIPCIÓN:**

La maestra entregará a cada niña una caja de plastilina, luego en la pizarra expondrá imágenes de los 5 órganos en tamaño grande, para posteriormente solicitarles empleando la plastilina construyan cada uno de ellos.

Una vez que todos los niños tienen contruidos los órganos, pasará a indicar imágenes con la finalidad de relacionar cada sentido expresado en la imagen con el órgano construido por los niños.

## ACTIVIDAD: DESCUBRIENDO NUESTROS ORÍGENES

**OBJETIVO:** Indagar el origen de cada una de sus familias.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Pliego de cartulina, acuarelas, fotografías de familiares, cinta adhesiva.

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención



### DESCRIPCIÓN:

Con días de anticipación la maestra informará a los niños que para una fecha específica se realizará un juego que se llamará “DESCUBRIENDO NUESTROS ORÍGENES” y la finalidad del mismo será ir recopilando información referente a sus familias, e ir armando un árbol genealógico.

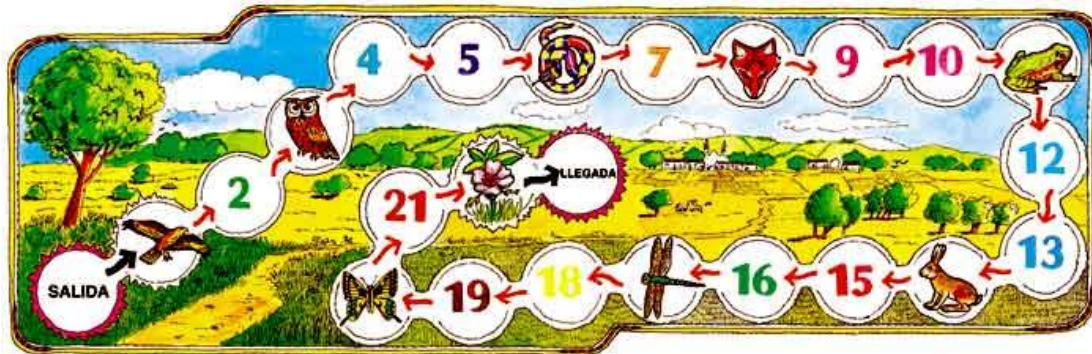
El día del juego deberán en un pliego de cartulina dibujar un árbol y pintarlo con acuarelas, luego deberán ir armando su árbol genealógico pegando las fotografías llevadas para el juego empleando cinta adhesiva.

Cuando hayan terminado de uno en uno deberán pasar al frente y ubicar su árbol en la pizarra para que todos lo vean e irán explicando a que se dedicaba cada miembro de su familia y quien es. El que tenga la mejor presentación de su árbol y éste a su vez sea bastante grande será el ganador.

### OBSERVACIONES

Como elaborar el árbol será creatividad de cada niño, siempre y cuando no olviden que la base es realizarlo sobre un pliego de cartulina.

## ACTIVIDAD: CONOZCAMOS A LOS ANIMALES



**OBJETIVO:** Identificar los animales que existen en el medio.

**DURACIÓN:** 22 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ficha para cada jugador, semillas, envase y seis papeles numerados del 1 al 6

**PARTICIPANTES:** Se puede jugar con uno o más jugadores

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, creatividad, atención

### DESCRIPCIÓN:

Para comenzar el juego, se revuelve los seis papeles para que el primer jugador saque uno. Enseguida, según el número que haya sacado, avanzará su ficha contando desde la salida. Luego, ese mismo jugador regresará su papelito junto a los demás para revolverlos otra vez y que el siguiente jugador saque su papel.

Y así, por turnos, los jugadores continuarán revolviendo los papeles, sacando su número y avanzando desde la casilla donde hayan quedado en su última tirada. Pero cuando alguien llegue a una casilla donde esté un ser vivo terrestre, pasará a la casilla más próxima que tenga otro ser vivo terrestre, si cae en una casilla de un ser vivo que

vuela podrá pasar a otra que contenga otro ser vivo que vuele y si cae en la de uno quien vive en el agua, pasará a otra de un animal que viva en el agua, y ahí esperará su turno.

Para ganar hay que llegar a la casilla final, sin que sobren avanzadas. Si sobran, hay que seguir contando hacia atrás.

## ACTIVIDAD: BUSCANDO LOS MEDIOS DE TRANSPORTE



**OBJETIVO:** Conocer los medios de transporte y su utilidad.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Ilustración

**PARTICIPANTES:** Toda la clase




### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención, audición y lenguaje

### DESCRIPCIÓN:

La maestra organizará a los niños en parejas, luego entregará por pareja un gráfico en el cual deberán encontrar los diferentes medios de transporte.

Cada clase de medio de transporte será encerrado en un círculo pintado de acuerdo al color indicado

-  Medios de transporte de tierra.
-  Medios de transporte de aire.
-  Medios de transporte de agua.

## **ACTIVIDAD: JUGANDO CON LOS ALIMENTOS**



**OBJETIVO:** Reconocer los alimentos dulces y alimentos salados.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Recortes de alimentos y proyector

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### **OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR**

Motricidad fina, atención

### **DESCRIPCIÓN:**

La maestra invitará a sentarse a todos los niños y niñas en un círculo en el suelo, ya sentados les hará elegir un recorte de alimento (estarán por el lado blanco), ya entregados les dirá que lo miren por un momento.

Una vez observado el alimento, los invitará a verbalizar el alimento elegido, preguntará ¿Cuál es su nombre?, ¿De qué color es?, ¿lo has probado?, etc. Luego de comentar libremente sobre los alimentos, invitará a juntarse por grupos, los cuales no se pueden repetir el alimento.

Ya habiendo conformado los grupos, invitará a ver el proyector en donde aparecen variados alimentos (los mismos que tienen ellos), la maestra volverá a preguntar ¿Qué alimentos son?, luego de los comentarios, dará las instrucciones las cuales son ordenarse por grupos según se indique la imagen proyectada (alimento dulce o alimento salado.), se dará comienzo al juego de los alimentos (se jugará hasta que se mantenga la concentración de los niños y niñas). Para dar término cada niño y niña dibujará el alimento que más le gustó.

## ACTIVIDAD: LA ESCUELA



**OBJETIVO:** Identificar la escuela y sus dependencias.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Sorbetes, silicón líquido, tijeras, cartulina, crayones

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención, creatividad

### DESCRIPCIÓN:

Los niños junto con la maestra recorrerán por las diferentes dependencias de la escuela que son lugares donde realizan diversas actividades, con la finalidad de identificar y conocer el lugar en donde están ubicadas, para luego representarlas en un trabajo manual, descrito más adelante.

La maestra entregará a cada niño sorbetes, silicón, tijeras, cartulina y crayones para la elaboración de la escuela y sus dependencias con la ayuda de la misma. El trabajo dependerá de la creatividad de cada niño.

## ACTIVIDAD: DIFERENCIANDO LAS VIVIENDAS

**OBJETIVO:** Clasificar el tipo de vivienda según el clima.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Paja, carrizos, piedras, palos de helado, silicón, cartón prensado o triplex

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención

### DESCRIPCIÓN:

La maestra dará una explicación acerca de los tipos de viviendas, con la finalidad de representarlas en un trabajo práctico.

La maestra organizará dos grupos de 10 niños cada uno, luego explicará a cada grupo el trabajo a realizarse.

Grupo 1: Sobre el cartón prensado o triplex deberán realizar viviendas de los lugares calientes, empleando carrizos, palos de helado.

Grupo 2: Sobre el cartón prensado o triplex deberán realizar viviendas de los lugares fríos, empleando paja y piedras.

La presentación del trabajo dependerá de la creatividad de cada grupo, ya que en lo posible deberán intentar representar un paisaje el cual incluya las viviendas.

Una vez terminado, cada grupo expondrá el trabajo realizado y dará una explicación del mismo.



## ACTIVIDAD: ECUADOR MI PAÍS

**OBJETIVO:** Identificar las regiones naturales del Ecuador.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Aula

**MATERIALES:** Cartón prensado, gomero, lentejas, papel brillante, acuarelas, mapa del Ecuador

**PARTICIPANTES:** Toda la clase



### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención, destrezas y habilidades

### DESCRIPCIÓN:

La maestra con anticipación, solicitará a los niños que para la siguiente clase lleven lenteja, para representar en un mapa las regiones del Ecuador.

El día de la actividad, la maestra entregará a cada niño un perfil del mapa del Ecuador dibujado en un cartón prensado de tamaño A4.

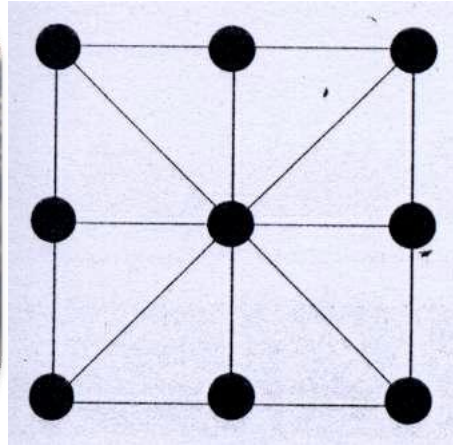
Más adelante solicitará a los niños que rasguen el papel brillante color por color y que procedan a rellenar cada región del mapa con el color de su borde.

Finalmente los niños deberán realizar el marco utilizando las lentejas.

### OBSERVACIONES

En lugar de las lentejas se puede optar por otro tipo de grano.

## ACTIVIDAD: TRES EN RAYA



**OBJETIVO:** Conocer los tres estados del agua.

**DURACIÓN:** 30 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Tizas de colores, un cubo con los estados del agua.

**PARTICIPANTES:** Toda la clase de dos en dos

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Motricidad fina, atención, razonamiento

### DESCRIPCIÓN:

Por sorteo se elige a uno de los participantes que comienza el juego, este deberá lanzar el cubo, y el estado del agua que salga deberá ser escrita su primera letra en el lugar del tres en raya que elija. Alternativamente irán lanzando el cubo, hasta que uno consiga completar una línea entera con los tres estados del agua.

## ACTIVIDAD: LA LETRA

**OBJETIVO:** Conocer las provincias del Ecuador.

**DURACIÓN:** 45 minutos

**ESPACIO:** Patio

**MATERIALES:** Ninguno

**PARTICIPANTES:** Toda la clase

### OTRAS ÁREAS A DESARROLLAR

Destrezas de conocimientos



### DESCRIPCIÓN:

Se hacen dos grupos y cada uno piensa en el nombre de una provincia. Cada miembro del equipo se asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos, quien sea cogido, deberá decir la letra que tiene asignada y el otro equipo deberá intentar averiguar la palabra con esta nueva pista. Si lo consiguen, ganan.



# CANCIONERO INFANTIL

**Objetivo:**

- Desarrollar el lenguaje en los niños/as mediante la letra de las canciones permitiendo ampliar su vocabulario.

**Aspectos a desarrollar:**

- Discriminación auditivo verbal
- Expresión y comunicación creativa
- Expresión oral y escrita
- Expresión musical

**Tiempo:**

- 30 minutos

**APRENDIZAJE**

- Identificar sonidos onomatopéyicos,naturales y artificiales con o sin ayuda visual

## LOS SAPOS EN LA LAGUNA

Los sapos en la laguna cuando

Cae el aguacero

El uno con la capucha

El otro con el sombrero

Mirando aquí mirando allá

Así salto y se escondió.

La sapa estaba tejiendo

Un vestido para el sapo

La sapa que se descuida

Y el sapo que se lo pone

Mirando aquí mirando allá

Así salto y se escondió.



## CARACOLITO, CARACOLOTE

Caracolito, caracolito



¿Quién te hizo tan chiquito?

Si tú te asomas hacia la arena

El agua te llevara

Y el pobre caracolito,

Solito se quedara.

Caracolote, caracolote

¿Quién te hizo tan grandote?

Si tú te asomas hacia la arena

El agua te llevara

Y el pobre caracolote,

Solote se quedara.



## TODOS TENEMOS UNA CASITA

Todos tenemos una casita

Una casita con dos ventanitas

Toco el timbre rin- rin-rin

Se abre una puerta

Sale una señora

Y me saluda rrrrrrrrrrrrrrrrrrr.



## LA MARIPOSITA

Por aquí pasa una mariposita

Que se alimentaba de mucha sopita

Y de tanto tomar sopita

La cara se le puso colorada

Las antenas tiesas, tiesas

Y la cola bien parada.

## CINCO LOBITOS

Cinco lobitos tiene la loba

Blancos y negros

Detrás de una escoba.

Cinco tenía y cinco criaba

Y a todos los cinco

Tetita les daba.



## A MI PUESTO ME VOY

Arriba estoy, abajo voy

Me paro derecho y una vuelta me doy

Levanto una mano la vuelvo a guardar

Ahora la otra mano vuelve a su lugar

Las piernas se mueven marchando al compás

Buscando un asientito para descansar.



## LA PEREZA

La tortuguita menea la cabeza

Estira la patita, se le quita la pereza.

Dice el perezoso me duele la cabeza

Me duele la cintura, tengo ganas de dormir.



Eso es una trampa, que el diablo a ti te pone

Para que no vayas a la casa del Señor.

Eso va a pasar cuando Cristo venga

Que los perezosos aquí se quedarán

Aquí se quedarán.



## LOS DEDOS

Dedo pulgar, dedo pulgar

Donde estas, donde estas

Aquí estoy, aquí estoy

Gusto en saludarte, gusto en saludarte

Ya me voy, ya me voy.

Dedo índice, medio, anular, meñique



## LA IGLESIA

Esta es mi iglesita esta es su torrecita

Abro la puerta no hay gente es un día entre semana.

Esta es mi iglesita esta es su torrecita

Abro la puerta hay mucha gente

Es domingo mi bien

Es el sacristán que se llama Sebastián

Toca la campanadindin don don



## ARROZ CON LECHE

Arroz con leche,

Me quiero casar

Con una señorita dela Capital

Que sepa bailar

Que sepa coser

Que sepa abrir la puerta

Para ir a jugar.

Con ésta sí,

Con ésta no,

Con esta señorita me caso yo.

Cásate conmigo

Que yo te daré

Zapatos y medias color café.



## CUCU, CANTABA LA RANA



Cu-cú, cantaba la rana,  
cu-cú, debajo del agua,  
cu-cú, pasó un caballero,  
cu-cú, con capa y sombrero,  
cu-cú, pasó una señora,  
cu-cú, con traje de cola,  
cu-cú, pasó una criada,  
cu-cú, llevando ensalada,  
cu-cú, pasó un marinero,  
cu-cú, vendiendo romero,  
cu-cú, le pidió un ramito,  
cu-cú, no le quiso dar,  
cu-cú, se metió en el agua,  
cu-cú, se echó a revolcar.

## CINCO RATONCITOS

Cinco ratoncitos de colita gris,  
mueven las orejas, mueven la nariz,  
abren los ojitos, comen sin cesar,  
por si viene el gato, que los comerá,  
comen un quesito, y a su casa van,  
cerrando la puertita, a dormir se van.



## EL BOMBERO

Ayer murió un bombero, lo fueron a enterrar,  
con cinco marineros y un capitán,  
pasaron por la plaza, y vieron un ratón,  
rascándose la panza, con un escobillón,  
amarillo, colorado, ratón enamorado,  
se dieron un besito, se metieron al huequito,  
se dieron un besote, se metieron al huecote.  
Se pincharon la pancita con un escobillón,  
y salieron disparados, hasta el callejón,  
chis, pún.





PASEA DE NOCHE  
Y DUERME DE DÍA  
LE GUSTA EL PESCADO  
Y LA LECHE FRÍA.

# ADIVINANZAS

**Objetivo:**

- Estimular el aprendizaje de la lectura comprensiva y la inteligencia lingüística – verbal a través de una aplicación para la solución de adivinanzas.

**Aspectos a desarrollar:**

- Agilidad mental, lógica y discriminación auditiva
- Expresión y comunicación creativa
- Expresión oral y escrita

**Tiempo:**

- 15 minutos

**APRENDIZAJE**

- Los niños/as con las adivinanzas suelen participar activamente, poniendo en juego su capacidad y agilidad mental.
- Las adivinanzas hacen referencia a elementos y objetos conocidos para los niños así como también se refieren a animales domésticos, frutas y verduras, el cuerpo humano, elementos de la naturaleza, entre otras.
- Las adivinanzas desarrollan la creatividad en los niños.

Soy blanca como la nieve  
y dulce como la miel;  
yo alegro los pasteles  
y la leche con café.  
(*El azúcar*)



Fríos, muy fríos estamos  
y con nuestros sabores  
a los niños animamos.  
(*Los helados*)



Una cajita chiquita,  
blanca como la cal:  
todos la saben abrir,  
nadie la sabe cerrar.  
(*El huevo*)



A esta fruta se le culpa  
y fue cosa del demonio,  
pues comieron de su pulpa  
los del primer matrimonio.  
(*La manzana*)



Campanita, campanera,  
blanca por dentro,  
verde por fuera,  
si no lo adivinas,  
piensa y espera.  
(*La pera*)



No soy de plata,  
plata no soy;  
ya te he dicho  
quién soy.  
(*El plátano*)



En el campo me crié,  
atada con verdes lazos,  
y aquel que llora por mí  
me está partiendo en pedazos.

*(La cebolla)*



Se parece a mi madre  
pero es más mayor,  
tiene otros hijos  
que mis tíos son.

*(La abuela)*



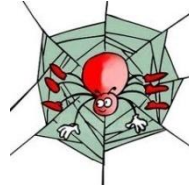
Cinco hermanos muy unidos  
que no se pueden mirar,  
cuando riñen aunque quieras  
no los puedes separar.

*(Los dedos)*



Nunca camina por tierra,  
ni vuela, ni sabe nadar,  
pero aún así siempre corre,  
sube y baja sin parar.

*(La araña)*



Zumba que te zumbarás,  
van y vienen sin descanso,  
de flor en flor trajinando  
y nuestra vida endulzando.

*(Las abejas)*



Todos dicen que me quieren  
para hacer buenas jugadas,  
y, en cambio, cuando me tienen  
me tratan siempre a patadas.

*(El balón)*



Cuando yo subo, tú bajas;  
si tú subes, bajo yo:  
a la misma altura nunca  
podemos estar los dos.  
(*El sube y baja*)



Tengo cadenas sin ser preso,  
si me empujas voy y vengo,  
en los jardines y parques  
muchos niños entretengo.  
(*El columpio*)



Dicen que soy rey y no tengo reino;  
Dicen que soy rubio y no tengo pelo;  
Afirman que ando y no me meneo;  
Arreglo relojes sin ser relojero.  
(*El sol*)



Pérez anda, Gil camina,  
Tonto será, quien no lo adivina.  
(*El perejil*)



Dos hermanas muy unidas que  
caminan a un compás  
Con las piernas por delante y los ojos  
por detrás.  
(*La tijera*)



Roer es mi trabajo, el queso mi  
aperitivo,  
Y el gato ha sido siempre, mi más  
temido enemigo.  
(*El ratón*)



# TRABA LENGÜAS

PABLITO CLAVÓ

UN CLAVITO

¿QUÉ CLAVITO

CLAVÓ PABLITO?



**Objetivo:**

- Fortalecer el lenguaje de los niños/as mediante la aplicación de trabalenguas.

**Aspectos a desarrollar:**

- Compresión y producción de secuencias lógicas
- Expresión y comunicación creativa
- Expresión oral y escrita
- Expresión musical.

**Tiempo:**

- 15 minutos

**APRENDIZAJE**

- Los niños/as practican trabalenguas, para mejorar su pronunciación.
- De ser posible en base a palabras dereferencia crean sus propios trabalenguas.
- Los niños/as vocalizan, utilizando palabras sencillas.

Una cacatrepa con cuatro cacatrepitos,  
cuando la cacatrepa trepa,  
trepan los cuatro cacatrepitos.



El cloro no aclara  
la cara del loro con aro de oro,  
claro que el cloro aclara  
el aro de oro en la cara del loro.



Tres tigres trigaban trigo,  
tres tigres en un trigal.  
¿Qué tigre trigaba más...?  
Los tres igual.



Come coco, compadre, compre coco.  
No compro coco, compadre,  
porque el que poco coco come,  
poco coco compra.



El cielo está enladrillado  
¿quién lo desenladrillará?,  
el desenladrillador que lo desenladrille  
buen desenladrillador será.



El amor es una locura  
que ni el cura lo cura  
y si el cura lo cura  
es una locura de cura.



No hay quien me ayude a voces  
a decir tres veces ocho:  
ocho, corcho, troncho y caña,  
caña, troncho, corcho y ocho.



¡Arre, arre por la sierra!  
¡arre, burrito Ramón!  
¡o nos ganarán las ranas,  
las chicharras y el gorrión!.



Pepe Pecas pica papas,  
con un pico pica papas,  
Pepe Pecas con un pico  
pica papas, Pepe Pecas.



Una vieja, vieja, vieja,  
sin orejas se quedó,  
sorda y gorda está la vieja,  
sorda y gorda se quedó.

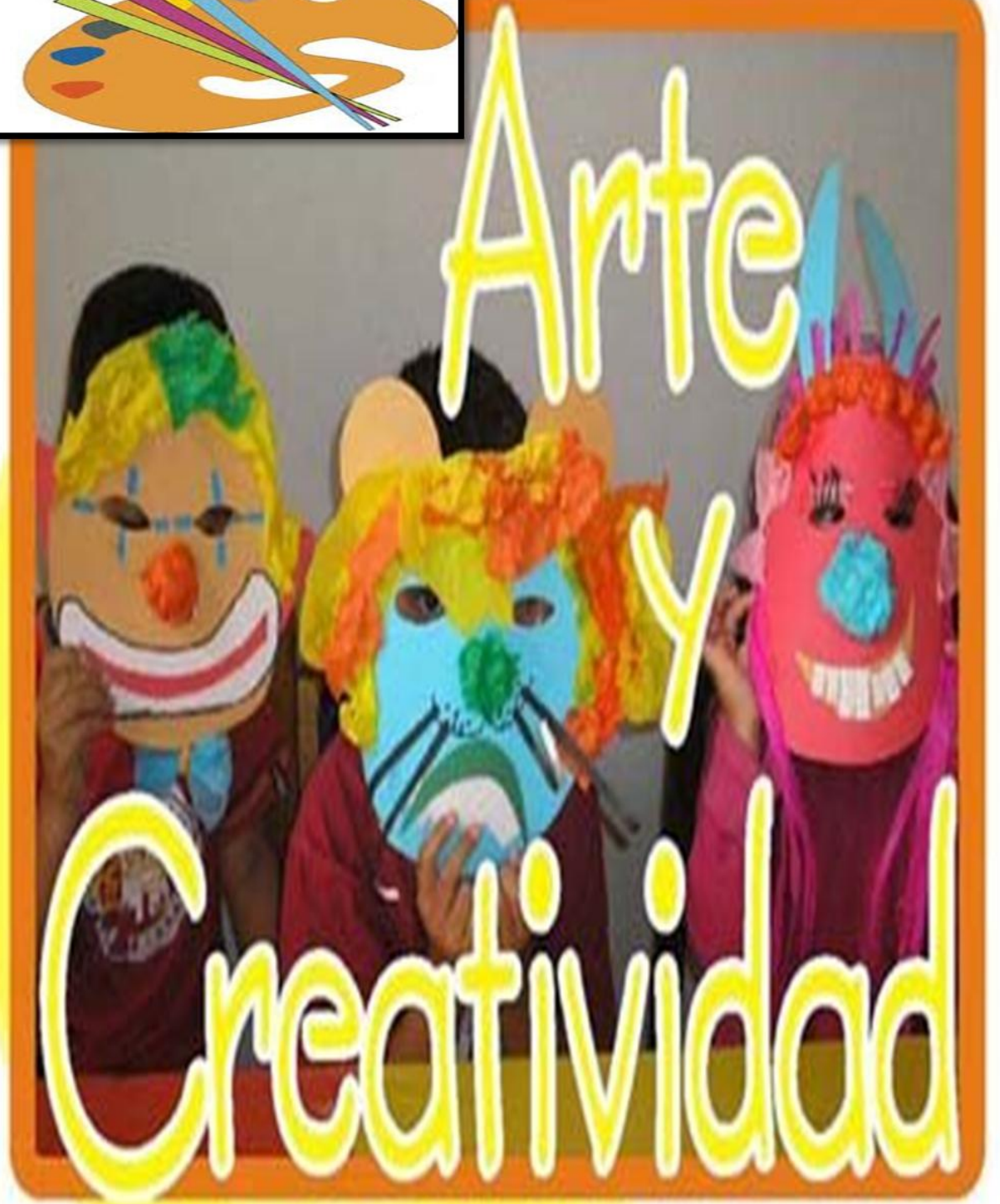
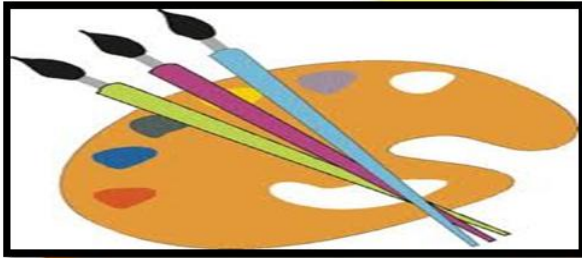


El dragón tragón  
tragó carbón  
y quedó panzón,  
panzón quedó el dragón,  
¡Qué dragón tan tragón!



Juan tuvo un tubo,  
Y el tubo que tuvo se le rompió  
Y para recuperar el tubo que tuvo  
Tuvo que comprar un tubo  
Igual al tubo que tuvo.





**Objetivo:**

- Incentivar en los niños la expresión de sus pensamientos, sentimientos y emociones a través del arte.

**Aspectos a desarrollar:**

- Pensamiento creativo
- Motricidad
- Comprensión de instrucciones
- Estética

**Tiempo:**

- 45 minutos

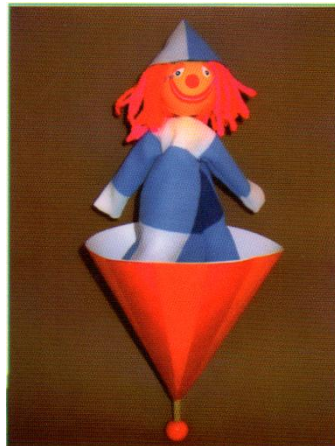
**APRENDIZAJE**

- Los niños/as elaboran objetos en base a materiales fáciles de conseguir y sencillos de trabajar.
- Los niños/as aprenden la importancia de escuchar instrucciones y seguir procedimientos para la elaboración de su trabajo.
- Los niños/as ponen en juego su creatividad y sentido de estética para dar un terminado original a sus trabajos.

## TÍTERE ARRIBA – ABAJO

### Materiales:

- 1 pelota de espumaflex
- 1 pincho de madera
- 1 sorbete
- 1 mullo
- Cartulina gruesa
- Papeles de color
- Retazos de tela
- Pintura
- Lana



### Herramientas:

- Compás, tijeras, pinceles, aguja e hilo, cinta pegante y goma.

### Áreas a desarrollar:

- Motor fino, motor grueso, comunicación, cognitivo, socio – emocional

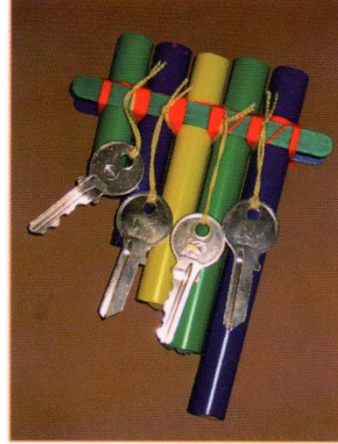
### Elaboración:

1. Recorte un círculo de cartulina y construya un cono con cinta pegante.
2. Decore el cono y haga un hueco en la punta.
3. Corte un sorbete y enrolle cinta pegante.
4. Meta el sorbete por el hueco del cono y péguelo en la punta.
5. Meta el pincho con goma en la pelotita de espumaflex.
6. Pinte la carita del títere y pegue una peluca hecha con lana.
7. Cosa un vestido y meta el pincho de madera.
8. Enrolle cinta pegante debajo del vestido.
9. Haga un sombrero para el títere y péguelo.
10. Meta el títere en el cono (pase el pincho por el sorbete).
11. Pegue el mullo al final del pincho.

## RONDADOR Y LLAVES

### Materiales:

- Tubo delgado de plástico
- Varias llaves
- 2 palos de helado
- Cinta pegante
- Esponjas
- Piola



### Herramientas:

- Sierra, tijera, pinceles y lija.

### Áreas a desarrollar:

- Motor fino, motor grueso, comunicación, cognitivo, socio – emocional

### Elaboración:

1. Con la sierra corte varios pedazos de tubo plástico de varios tamaños.
2. Lije los extremos.
3. Enrolle cinta pegante en los tubos.
4. Meta una esponja pequeña en cada tubo y pintelos palos de helado.
5. Luego junte los palos de helado a los tubos y amarre con una piola.
6. Cuelgue varias llaves de diferente tamaño en los palos de helado.

## TAMBOR PANDERETA

### Materiales:

- 1 tarro de latón
- 12 mullos grandes
- Cuero
- Piola



### Herramientas:

- 1 clavo, tijera y una aguja gruesa.

### Áreas a desarrollar:

- Motor fino, motor grueso, comunicación, cognitivo, socio – emocional

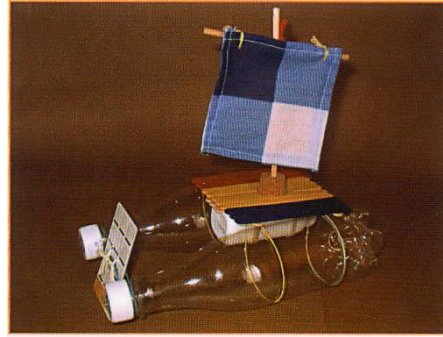
### Elaboración:

1. Con un clavo haga 12 huecos en la caja de latón.
2. Meta una piola por el hueco de un mullo, luego halela piola.
3. Meta la piola por uno de los huecos hechos en el latón.
4. Haga un nudo y hale la piola.
5. Repita los pasos para meter los 11 mullos quefaltan.
6. Corte un círculo de cuero.
7. Haga 12 huecos en el borde del cuero y meta una piola larga en cada hueco.
8. Ponga la caja del latón boca abajo sobre el cuero.
9. Amarre las piolas de 2 en 2.

## BARQUITO CON MOTOR

### Materiales:

- 2 botellas plásticas
- 1 envase plástico pequeño
- 6 ligas
- 1 pincho de madera
- 1 tarjeta plástica
- 1 corcho pequeño
- Un retazo de tela
- Paletas de helado
- Piola
- Pintura



### Herramientas:

- Tijera, cuchilla, cemento de contacto y 1 clavo.

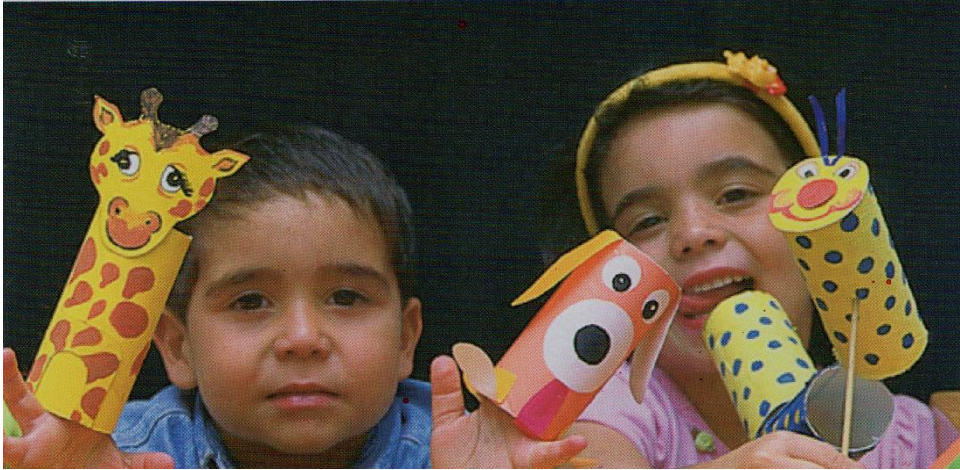
### Áreas a desarrollar:

- Motor fino, motor grueso, comunicación, cognitivo, socio – emocional

### Elaboración:

1. Junte varios palos de helado como muestra el dibujo.
2. Junte el envase pequeño con 2 ligas.
3. Después junte las dos botellas con 2 ligas más.
4. Ponga una liga más quejuntelas tapas delas botellas.
5. Haga 4 huecos en el centro dela tarjeta plástica.
6. Con piola, amarre la liga a la tarjeta plástica.
7. Pegue varios palos de helado sobre las botellas.
8. Haga una cruz con pinchos y piola, luego métala en el corcho.
9. Amarreun pedazo de tela y pegue la cruz sobre las paletas de helado.
10. De vueltas a la tarjeta y ponga al barco en el agua.

## TÍTERES DE ANIMALES



### **Materiales:**

- Tubos de papel higiénico
- Cartón paja
- Papel silueta
- Tela de colores
- Lana y recortes de lana
- Pinturas y crayolas
- Tijeras
- Pegante
- Pinceles y marcadores
- Palos para pinchos

### **Elaboración:**

1. Sobre el cartón paja, dibuja y recorta un arco grande para las patas delanteras y otros para las patas traseras.
2. Diseña la cola y la cabeza.
3. Pega las figuras en el lugar indicado.
4. Pinta de color amarillo la jirafa.
5. Realiza unas manchas decolor café sobre todo el cuerpo.
6. Delínea la cara.

## CANASTA EN PAPEL CREPÉ

### Materiales:

- Papel crepé en colores: rosado, lila, amarillo
- Alambre
- Silicona
- Tijera
- Pinturas escarchadas (opcional)



### Elaboración:

1. Cortar el papel crepé en tres piezas de 45 x 30 cm en colores rosado y lila. Para la base cortar una pieza en color rosado de 45 x 25 cm y para el aza una pieza en color rosado de 48 x 28 cm.
2. Con un pedazo de alambre enrollar el papel crepé primero desde un extremo hasta llegar a la mitad. Con el otro alambre hacer lo mismo hacia el centro. Presionar con las yemas de los dedos para encarrujar el papel.
3. Colocar la pieza de 45 x 25 cm enroscada en espiral como base.
4. Seguir colocando las otras tres piezas igualmente enroscadas en espiral, pegando a los extremos.
5. Preparar el aza y colocar pegando en ambos extremos.
6. Hacer lasitas de papel crepé de color amarillo y decorar.



**NOTA:** Se puede elaborar todo tipo de objetos desde flores, máscaras, piñatas, canastas, mariposas, pájaros, de manera simple y barata.

## BUS ESCOLAR EN PORTA-HUEVOS DE CARTÓN

### Materiales:

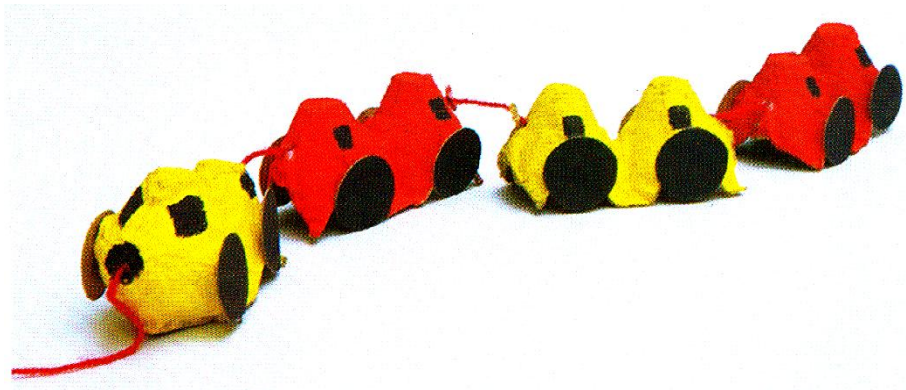
- Cajas de porta-huevos de cartón
- Pinturas de todos los colores
- Revistas
- Lana
- Pinceles
- Tijeras
- Pegantes



### Elaboración:

1. Pegue las mitades de la caja para armar la estructura del bus.
2. Pinte el bus del color amarillo y las ventanas de color blanco.
3. Recorta y pega las siluetas de los pasajeros.
4. Recorta y pega las llantas.

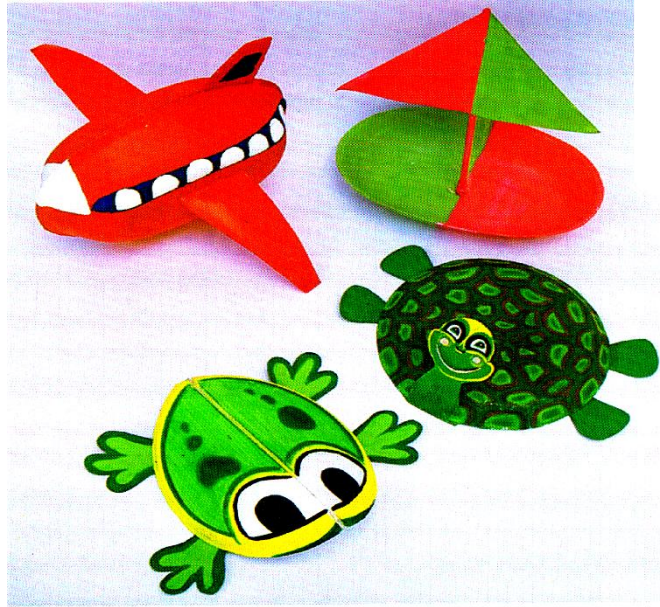
**NOTA:** Este material brinda las facilidades para realizar diferentes tipos de juguetes y adornos de una manera sencilla.



## AVIÓN CON PLATOS DESECHABLES

### Materiales:

- Platos desechables
- Cartulina
- Pinturas
- Pegante
- Pinceles
- Tijera o bisturí
- Cinta de pegar
- Pincel
- Punzón



### Elaboración:

1. Corta los dos bordes de dos bandejas.
2. Con otra bandeja recorta las alas y la cola del avión.
3. Abre una ranura con el bisturí en las bases de las bandejas y ubica las alas recortadas.
4. Pega las dos mitades para formar el cuerpo del avión.
5. Pinta la superficie de tu avión.
6. Pinta las ventanas y decora.

**NOTA:** Se puede elaborar más objetos como la tortuga, el sapo, el barco, entre otros.

## CORONA DE DULCES

### Materiales:

- Alambre grueso y delgado
- Dulces
- Lazo de tela

### Elaboración:

1. Arma un aro con el alambre grueso.
2. Amarra pequeñas tiras de alambre delgado en uno de los extremos de cada dulce.
3. Amarra cada dulce al aro por el alambre.
4. Rellena todo el aro con dulces y decora con el lazo.



## PLASTILINA CASERA

### Materiales:

- 2 tazas de harina de trigo
- ½ taza de sal
- 1 cucharada de polvo de hornear
- 2 tazas de agua
- 1 cucharada de aceite
- Anilinas

### Elaboración:

1. Amasa los ingredientes hasta integrarlos.
2. Divide la masa en varias porciones. Añade las anilinas y amasa los colores hasta integrarlos.
3. Moldea bolitas de diferentes colores.
4. Si deseas con un palo delgado y puntudo abre un agujero a cada bolita.
5. Déjalas secar y ensártalas en un hilo para formar un lindo gusano.
6. El terminado dependerá de tu creatividad.



### 3.5. Plan Operativo de la propuesta

CUADRO N° 3.1 PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

FECHA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA	RECURSOS	RESPONSABLES	DIRIGIDO
25-05-2010	Reunión	Entrevista	Grabadora Casett	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Directora de la Escuela “El Tabernáculo”
25-05-2010	Reunión	Entrevista	Grabadora Casett	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Maestra del segundo año de educación básica
31-05-2010	Reunión	Encuesta	Cuestionario de preguntas Esferos	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Padres de familia del segundo año de educación básica
04-06-2010	Conocer si los niños/as son creativos y participativos.	Observación	Fichas de observación Esferos	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Niños/as del segundo año de educación básica
10-06-2010	Tabulación de datos	Datos recolectados	Hojas Computadora Esferos	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Tesistas
06-09-2010 05-11-2010	Diseño de las actividades de arte y juego	Manual de arte y juego	Libros Computadora Hojas Esferos Ilustraciones Escáner	Vaca López Mercedes Moreira Almache Maricela	Tesistas

FUENTE: Documentación tesistas  
REALIZADO POR: Las Investigadoras

### **3.6. Conclusiones y recomendaciones**

#### **3.6.1. Conclusiones**

- Los niños mediante el arte expresan sus sentimientos, emociones y pensamientos, mientras que el juego les permite desenvolverse, ser más sociables, libres y espontáneos; es decir aprender a interactuar de mejor manera con sus compañeros, para acoplarse al medio en el cual se desenvuelven, pues esto es muy importante para desarrollar capacidades intelectuales y cognitivas, importantes en el proceso educativo.
- La planificación de las actividades de arte y juego planteadas, demuestra que la motivación es un recurso bastante necesario en el proceso enseñar – aprender de los niños, a más de ello los recursos que se emplean son fáciles de conseguir y muchas veces solo hace falta creatividad para hacer de las clases una forma dinámica de aprender, esto es lo que se ha tratado de demostrar mediante el manual de arte y juego, ya que al aplicar cada uno de los juegos y actividades mediante procesos planificados metodológicamente, los niños/as del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela “El Tabernáculo”, desarrollan dinámica y espontáneamente sus capacidades.
- El arte y juego están estrechamente relacionados con el aprendizaje, sobre todo cuando se trabaja con niños de pequeñas edades, pues se considera que no haya mejor forma de aprender que haciendo lo que más les gusta, que es jugar.

### **3.6.2. Recomendaciones**

- Llevar a cabo cada una de las actividades de tal forma, que se cumpla con los objetivos planteados en la clase, y sin desviar el aprendizaje al cual se requiere llegar.
- Disponer de un espacio físico acorde a cada actividad, así como también tener a mano todos los materiales a emplearse para de esta forma cumplir con los tiempos requeridos para cada actividad.
- No olvidar que el aprendizaje no solo se lo debe llevar a cabo en la escuela, sino que hay que complementarlo con la guía de los padres de familia, para lo cual es importante que éstos sean partícipes de la formación de sus hijos realizando alguna/s actividad/es contenida en el manual de arte y juego en sus casas.
- El presente manual servirá como guía para el docente, con la finalidad de mejorar el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje tomando en cuenta actividades que estén reflejadas en arte y juego.

## **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

**Afectividad:** Conjunto de fenómenos psicológicos directamente relacionados con la vida emotiva y sentimental. Tiene su fundamento en la experiencia vivencial de agrado o displacer.

**Arte:** Es la utilización creativa de las diferentes formas de representación y comunicación (plásticas, dramática, corporal y musical) para evocar y representar situaciones, acciones, conocimiento, deseos y sentimientos, sean estos reales o imaginarios.

**Autoestima:** La autoestima es la concepción afectiva que tenemos sobre nuestra propia persona partiendo de nuestro conocimiento del propio auto concepto, es decir saber quiénes somos, cuanto nos queremos y cuanto nos valoramos.

**Creatividad:** Es la capacidad para captar estímulos y transmitirlos en expresiones o ideas con nuevos significados.

**Cultura:** Creencias y percepciones, valores y normas, costumbres y comportamiento que son compartidos por un grupo o sociedad. Son transmitidos de generación en generación a través de la educación formal e informal.

**Desarrollo:** Estadio o fase de maduración es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización, en aspectos como: el biológico, psicológico, cognoscitivo, nutricional, ético, sexual, ecológico, cultural y social.

**Expresar:** Comunicar pensamientos, sentimientos y necesidades utilizando diversos estilos, materiales, capacidades y conocimientos.

**Experiencias de Aprendizaje:** Expresan conjuntos de acciones con sentido para el niño y niña, quien las ejecutará vivencialmente en situaciones de lugar y tiempo, abiertas o estructuradas.

**Diversidad:** Consiste en todos aquellos fenómenos que crean un sentido de identidad común entre un grupo particular: un lenguaje o dialecto, fe religiosa, identidad étnica y localización geográfica.

**Integrado:** Se refiere a los componentes y elementos de un todo que actúan simultáneamente y en conjunto.

**Integral:** Se refiere a las partes que componen o constituye la composición de un todo.

**Intereses:** Identificación de actividades mentales o físicas que proporcionan placer y mantienen la atención.

**Interpersonal:** Proceso por el cual, el ser interactúa con otros para transmitir información, dudas y emociones.

**Juego:** Es la forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios.

**Manual:** Constituye un documento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del docente en la planificación y ejecución de su trabajo.

**Mediador:** Es aquel individuo que proporciona los procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento.

**Objetivo de Aprendizaje:** Son conjuntos de rasgo y características personales propuestos para que los consigan el niño y niña a lo largo del proceso.

**Objeto de Aprendizaje:** Engloba las competencias complejas relacionadas con el “hacer”, y los conocimientos propios de la cultura viva y de la cultura letrada si fuera el caso sobre los que actúan las competencias y al hacerlo se desarrollan.

**Pensamiento:**Proceso complejo con múltiples facetas; esencialmente internos que implica representaciones simbólicas, eventos y objetos no presentes en la realidad inmediata, pero iniciado por algún evento externo (estímulo). Su función es generar y controlar la conducta manifiesta.

**Valores:** Actitudes positivas, esas disposiciones permanentes de ánimo para obrar en consecuencia con las grandes convicciones de lo que es bueno, mejor y óptimo, la que nos permite descubrir que valores posee una persona.

## BIBLIOGRAFÍA

- CASSANY, Daniel (2001), “Enseñar Lengua”, 7<sup>ma</sup> Edición, España
- COMISIÓN EUROPEA, (S/A), “Entorno Social”
- BARROW, John D., (1999), “Imposibilidad”, Gedisa
- BRAVO, Leonor, (1997), “Tilín, Tilín, Tintero Juego y Aprendo Año Entero”, Editorial Santa Rita. Ecuador
- BRUNER, J., (1984), “Acción, Pensamiento y Lenguaje”. Madrid. Alianza
- CALERO, Pérez, Mavilo, (1998), “Educar Jugando”, Editorial San Marcos
- CALERO, Pérez, Mavilo, (1998), “Juegos Educativos para el escolar”, Editorial San Marcos. Perú
- CARR, (2010), (S/A), “Arte o Juego”
- CASUÍ, (S.A.), “El juego en la educación”
- COUSINET, Roger, (1982), “La Vida Social de los Niños”, España
- FONDO DE DESARROLLO INFANTIL DEL MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL, (2006), “Arte y Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial”, Ecuador
- GIUDICE, de Bovon y V. Rodrigo, (1982), “El Niño y los Medios de Expresión: Educación Musical”, Editorial Latina, Argentina
- GROOS, K, (1901), “The play of man”, Nueva York, Appleton
- GRUPO OCÉANO, (S/A), “Manual de Juegos”, Editorial Océano, España
- GRUPO SANTILLANA S.A., (2007), “Competencias Santillana – Lenguaje y Comunicación 2”, Editorial Santillana, Ecuador
- HERNANDEZ, Santiago, (2000), “La Ciencia de la Educación”, México.

- LÁZARO, Alfonso, (1995), “Radiografía del juego en el marco escolar”
- LLANAS, Velarde, (1997), “Juegos Escolares para todas las edades”, Ecuador
- LÁZARO, Alfonso, (1995), “Radiografía del juego en el marco escolar”
- LÓPEZ, Quintás, (1991), “El arte en la escuela”
- MARÍA, Luisa, (1995), “Sugerencias para trabajar con juegos”, Editorial Trillas. Primera Edición. México
- MINISTERIO DE CULTURA DEL ECUADOR, (2007), “Juegos Tradicionales y Populares”, Ecuador
- PEREZ, Gomes, A., (1992), “La función y formación del profesor la enseñanza le enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza”, Ediciones Morata, España
- PORTILLO, Mayorg, Rosario, (S/A), “Enseñanza”
- PHILIP, Davis J. y HERSH, Reuben, (1988), “Experiencia matemática”
- PIAGET, J., (1932), “El juicio moral en el niño”, Editorial Fontanella, Barcelona
- READ, Hebert, (1999), “Educación por el Arte”, Editorial Paidós, Argentina
- ROGOFF, B., (1993), “Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social”, Editorial Paidós, Barcelona
- SÁNCHEZ, Lobatón, Rocío, (2003), “Canta, Juega y Baila”, Editorial Trillas, México
- SALETE, Pereira, (1982). “Juegos en la escuela en los grupos”, Ediciones Paulina. Sao Paulo
- SEFCHOVICH, Galia, (1996), “Arte y Creatividad: Taller Experimental”, Editorial Trillas, México
- SPENCER, H., (1985), “Principios de psicología”, Editorial Espasa-Calpe, Madrid

- VERA, Verján, Bertha, Lorena, (S/A), “El arte: factor determinante en el proceso educativo”
- VYGOTSKY, L.S., (1982), “El Desarrollo de los Procesos Superiores”, Barcelona

## **VIRTUAL**

- CHUNGA, ESPINOZA, Juan, Alberto, “Historia de la música”, fecha de acceso junio 25 del 2011, disponible en:  
<http://www.monografias.com/trabajos29/musica/musica.shtml>
- ESCUELA CIMA, “Qué son las artes plásticas”, fecha de acceso junio 24 del 2011, disponible en:  
<http://www.escuelacima.com/quesonlasartesplasticas.html>
- GENTILE, Marisol, “El origen del Arte Musical”, fecha de acceso junio 24 del 2011, disponible en:  
<http://www.rosariarte.com.ar/contenidos/index.php?nota=42>
- N/N, “Cuáles son las Artes Literarias”, fecha de acceso junio 23 del 2011, disponible en: <http://www.misrespuestas.com/cuales-son-las-artes-literarias.html>
- N/N, “Artes escénicas”, fecha de acceso junio 23 del 2011, disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Artes\\_esc%C3%A9nicas](http://es.wikipedia.org/wiki/Artes_esc%C3%A9nicas)
- N/N, “La definición de arte es difícil pero no es imposible”, fecha de acceso junio 24 del 2011, disponible en:  
<http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-arte.html>
- ONIANS, John, “*Atlas del arte*”, fecha de acceso junio 24 del 2011, disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>
- RAMOS, David, “Los Niños”, fecha de acceso 21 de noviembre del 2010, disponible en:  
[http://www.losniñosensucasa.com/question\\_detail.php?id=83,21/01/2010](http://www.losniñosensucasa.com/question_detail.php?id=83,21/01/2010)

- VELARDE, Palomino, Analy, Jenny, “Desarrollo del Autoestima y Estrategias para Mejorar”, fecha de acceso enero 15 del 2011, disponible en: <http://www.slideshare.net/desarrollo-del-autoestima-y-estrategias-para-mejorar>.