



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**PROYECTO DE TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN  
EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE  
INTERAPRENDIZAJE EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. DISEÑO DE  
MATERIAL DIDÁCTICO CON ELEMENTOS  
RECICLABLES**

**AUTORA: BAJAÑA SUÁREZ JANETH**

**CONSULTORA: GALLEGOS SAMANIEGO ANA MSc.**

**GUAYAQUIL, MAYO DEL 2015**

MSc.

**Silvia Moy Sang Castro**

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,  
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Ciudad.-

De mi consideración:

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que la profesora Bajaña Suárez Janeth con cédula de ciudadanía 092032929-9, diseñó y ejecutó el Proyecto Educativo con el tema: Actividades lúdicas y su influencia en el proceso de interaprendizaje en niños de primer año de educación general básica. Diseño de material didáctico con elementos reciclables.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por las suscritas.

La participante satisfactoriamente ha ejecutado las diferentes etapas constitutivas del proyecto; por lo expuesto se procede a la **Aprobación** del proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Observaciones:

---

Gallegos Samaniego Ana MSc.

C.C. 0601844442

**Consultora Académica**

## **DEDICATORIA**

A Dios Todopoderoso por permitirme prepararme en este largo camino de aprendizaje que es la vida, a mis padres por el apoyo y la lucha constante, a mi esposo que siempre me apoya y me da animo para seguir, a mis lindos hijos que son la razón de mi vida, mis profesores por brindarme sus conocimientos siendo un ejemplo siempre.

Janeth

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar agradezco a Dios por ser el dador de la vida y quién me ha dado valor para seguir adelante en estos años de vida y estudio, a mis padres, mi esposo y mis hijos quienes a lo largo de toda mi vida me han apoyado, motivado, y creyeron en mi.

A la MSc. Gallegos Samaniego Ana, quien me ha orientado y guiado en la realización de mi trabajo. Finalmente agradecemos a la Universidad de Guayaquil por abrimme sus puertas para recibir mi formación académica

Janeth

## ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA	i
CARTA DE ACEPTACIÓN TUTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE CUADROS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	1

### **CAPÍTULO I:**

#### **EL PROBLEMA**

Contexto del problema	4
Situación Conflicto o Problémica	7
Causas de la situación conflicto	7
Formulación del Problema de investigación	7
Tema de la investigación	8
Interrogantes de la investigación	8
Objetivos: General y específicos	9
Justificación	9

### **CAPÍTULO II:**

#### **MARCO TEÓRICO**

Antecedentes	11
Las bases teóricas	13
Actividades lúdicas	13
La actividad de efectuación	15
La actividad funcional	15
La actividad exploratoria o autoestructurante	16
Las variables del juego en el contexto escolar	17
Protagonismo de los actores	18
Contenidos	18
Objetos	19
Espacio	20
Tiempo	21

Tamaño del grupo	21
Aprender a través del juego	21
El juego	22
Tipos de juego en la infancia	23
Los límites en el juego	25
El juego infantil	26
El interaprendizaje	28
Teorías del juego	30
Freud y el juego	32
Piaget y el juego	33
Juegos de reglas	34
Juegos de construcción	35
Lev vigotski y el juego	36
Jerome Bruner y el juego	38
Metodología juego trabajo	39
Rincones de aprendizaje	40
Rol del docente	41
Base Pedagógica	44
Base Psicológica	45
Base Sociológica	47
Base Legal	48
Identificación y operacionalización de las variables	49

### **CAPÍTULO III:**

#### **METODOLOGÍA**

Diseño de la investigación	53
Tipos de investigación	54
Universo y Muestra	56
Métodos y Técnicas	58
Resultados: Cuadros, gráficos	62
Análisis de resultados	84
Respuestas a las interrogantes de la investigación	86

**CAPÍTULO IV:****LA PROPUESTA**

Título de la Propuesta	
Justificación	88
Objetivos	88
Factibilidad de su aplicación	89
Descripción de la Propuesta	90
Implementación	90

<b>CONCLUSIONES</b>	107
---------------------	-----

<b>RECOMENDACIONES</b>	108
------------------------	-----

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	109
---------------------	-----

<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	125
-----------------------------------	-----

<b>ANEXOS</b>	127
---------------	-----

**ÍNDICE DE CUADROS**

	Página
Cuadro No. 1 Operacionalización de las variables	49
Cuadro No. 2 Distributivo de la población	57
Cuadro No. 3 Distributivo de la muestra	57
Cuadro No. 4 Planificación de actividades lúdicas	62
Cuadro No. 5 Estimular el interaprendizaje en los niños	63
Cuadro No. 6 El juego cooperativo	64
Cuadro No. 7 Programa lúdico	65
Cuadro No. 8 Usos de materiales reciclables	66
Cuadro No. 9 Ordenar los materiales	67
Cuadro No. 10 Los materiales didácticos	68
Cuadro No. 11 Estimula la imaginación	69
Cuadro No. 12 El juego una experiencia enriquecedora	70
Cuadro No. 13 Fomentar el reciclaje	71
Cuadro No. 14 Fomentar el reciclaje	72
Cuadro No. 15 El juego y el aprendizaje	73
Cuadro No. 16 Descubrir el mundo por medio del juego	74

Cuadro No. 17 El juego diario	75
Cuadro No. 18 El juego trabajo	76
Cuadro No. 19 El juego individual	77
Cuadro No. 20 Materiales didácticos reciclables	78
Cuadro No. 21 El aprendizaje significativo	79
Cuadro No. 22 Actividades plásticas y manuales	80
Cuadro No. 23 Manipular materiales reciclables	81

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Página
Gráfico No. 1 Planificación de actividades lúdicas	62
Gráfico No. 2 Estimular el interaprendizaje en los niños	63
Gráfico No. 3 El juego cooperativo	64
Gráfico No. 4 Programa lúdico	65
Gráfico No. 5 Usos de materiales reciclables	66
Gráfico No. 6 Ordenar los materiales	67
Gráfico No. 7 Los materiales didácticos	68
Gráfico No. 8 Estimula la imaginación	69
Gráfico No. 9 El juego una experiencia enriquecedora	70
Gráfico No. 10 Fomentar el reciclaje	71
Gráfico No. 11 Fomentar el reciclaje	72
Gráfico No. 12 El juego y el aprendizaje	73
Gráfico No. 13 Descubrir el mundo por medio del juego	74
Gráfico No. 14 El juego diario	75
Gráfico No. 15 El juego trabajo	76
Gráfico No. 16 El juego individual	77

Gráfico No. 17 Materiales didácticos reciclables	78
Gráfico No. 18 El aprendizaje significativo	79
Gráfico No. 19 Actividades plásticas y manuales	80
Gráfico No. 20 Manipular materiales reciclables	81

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO CON ELEMENTOS RECICLABLES”**

**AUTORA:** Bajaña Suárez Janeth

**CONSULTORA ACADÉMICA:** Gallegos Samaniego Ana MSc.

**RESUMEN**

En esta investigación se pretende develar la relación entre el juego verdadero y el jugar para aprender. Estas posiciones que a lo largo de la historia se han contrapuesto o complementado según los diferentes enfoques. La recreación libre como fundamento de una pedagogía lúdica, se valora en función de la diversión en la educación básica desde el juego-trabajo y la posibilidad de considera a este como una propuesta lúdica libre. Se entiende por libre, la posibilidad de que el niño pueda optar entre diversas alternativas, organizar sus tiempos, armar sus proyectos, realizar actividades al aire libre, lo que le servirá a él asumir diversos grados de decisión frente al desarrollo de la acción, situación bien diferente a propuestas de actividades de grupo total. A su vez, resulta interesante pensar que si por dirigido se entiende otorgar al ofrecimiento una direccionalidad externa por parte del docente propia del sentido educador de la escuela, el juego trabajo es una proyecto dirigido en tanto el docente diseña y prepara cada una de los rincones para promover determinados interaprendizajes en los niños. La actividad lúdica es un maravilloso plan didáctico, una forma de organizar la enseñanza que debería ocupar un espacio del tiempo diario en las aulas de la educación básica. Propone una modalidad de trabajo y juego muy respetuosa de las características de los niños, ofrece la posibilidad de que se armen pequeños grupos donde la participación e interacción entre iguales tiene mayores condiciones de posibilidad, que prevalecen en el desarrollo de la actividad grupal.

**Juego-trabajo**

**Actividad lúdica**

**Interaprendizaje**

## INTRODUCCIÓN

Todo aprendizaje supone una construcción que se realiza mediante un proceso mental y que finaliza al adquirir un conocimiento nuevo. Los aprendizajes, entonces, no son exclusivos de y para la escuela; por ende, no debe evitarse la ruptura del vínculo de aquella con el mundo exterior y la comunidad. Es indispensable para el equilibrio afectivo e intelectual del niño disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real. El juego es esencialmente asimilación, ya que transforma la realidad según las necesidades del yo, crea una semejanza asegurada por unos gestos significantes, por un lenguaje simbólico a través de las actividades lúdicas, es, pues, un paso importante para el desarrollo cognitivo por medio del interaprendizaje.

Por su parte, Montserrat Moreno dice: Todo aprendizaje operativo supone la construcción que se realiza a través de un proceso mental. La adquisición más importante para el individuo ha sido la elaboración de toda la serie de razonamientos que han hecho posible la solución, porque ha adquirido una nueva capacidad. El niño, al jugar, elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego y las actividades lúdicas, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica, lo construye. El aprendizaje nunca se da en el vacío; siempre se trabaja sobre contenidos que son, al mismo tiempo, el resultado de otras operaciones o pre-operaciones.

En la intervención didáctica, el docente debe ser un intermediario entre el pensamiento del niño y la realidad, a fin de poder crear contradicciones que éste perciba como propias y le impliquen buscar una solución mejor. El docente deberá aprovechar y estimular a los estudiantes para que utilicen sus razonamientos como elementos reguladores, tanto en el campo del conocimiento científico como en el de las relaciones interpersonales. Si se parte de una premisa en la que se

establece que el las actividades es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea, organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y de grupo, y abstraer la realidad que previamente ha conocido, el docente debe facilitar, orientar y animar cuando el juego decaiga y se vuelva repetitivo, para así crear según la situación un conflicto que lo replantee y lo vuelva más dinámico y operativo, por lo que el docente de este nivel no debe decidir siempre qué y cómo aprenderá el niño, sino recoger, estimular y aprovechar sus intereses para hacerlo reflexionar sobre sus acciones y brindarle las herramientas para ello.

El niño al jugar alcanza el nivel de estructura cognitiva, afectiva y social, es posible comprobar, cómo se da el proceso de interaprendizaje, puesto que, é es quien desarrolla la inteligencia al interactuar con los elementos del medio, lo cual implica un conocimiento físico, lógico-matemático y social, por lo que en el presente trabajo se realiza una revisión sobre las actividades lúdicas en el proceso de interaprendizaje en los niños de 1<sup>er</sup> año de Educación General Básica del Jardín – Escuela Fiscal No. 59 República de Brasil, la que se estructura de cuatro capítulos.

- El primer capítulo se demuestra la contextualización general de la problemática a tratar, así como su planteamiento y justificación. Se especifican los objetivos de la investigación y la justificación.
- El segundo capítulo se refiere al marco teórico, que reúne la información de varios autores sobre la gestión administrativa educativa, en la que permite conocer profundamente la temática a tratar.
- El tercer capítulo se considera los resultados del trabajo de campo, la descripción de los instrumentos utilizados y de los participantes, además de las consideraciones metodológicas que se tomaron en cuenta para el diseño y selección de los mismos.
- El cuarto capítulo se enfoca en la propuesta que se fundamenta en el diseño de material didáctico con elementos reciclables.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

El niño se sirve del juego para apropiarse de la realidad, no sólo desde los aspectos afectivos, sino también desde los aspectos recreativos; la actividad lúdica resulta esencial para la constitución cognoscitiva, debido a que da lugar a que el pequeño tenga acceso a múltiples realidades: la de los objetos, la lógico matemática y la del mundo social. A través del juego, el niño se relaciona y experimenta con los objetos en el mundo, de modo que los chupa, los aplasta, los sumerge, los desarma, explora sus características físicas y los compara con otros de tal manera que los mismos le permiten llevar a cabo la estructuración de categorías lógicas.

El primer tipo de juego observable en el ser humano es el denominado funcional, no sujeto a otro propósito ni regla que el simple funcionar o activar los dispositivos motores de que dispone el lactante: éste mueve de un modo irregular y espontáneo todo cuanto tiene de movable: saca y mete la lengua, gira el cuello, se tira y se levanta, rueda, gira o se arrastra, grita, todo ello en la medida de sus posibilidades. El juego ayuda a crecer, a sentir emociones, a liberarse de miedos para poder explorar, experimentar pero sobretodo a conceptualizar y socializar.

Establece el cien por ciento de toda la actividad lúdica al final del primer año de la vida; más, en el segundo año aparece el denominado juego **ficticio** en el que el sujeto halla su placer en imitar a personas u objetos animados, al hacer gala de una capacidad mimética cada vez más extensa y perfecta. Casi simultáneamente aparecen los juegos llamados

**receptivos**, en los cuales el niño asume el papel de espectador más que el de actor; al contemplar láminas y dibujos, de situaciones festivas.

Fácilmente se comprende que este tipo de actitud lúdica no alcance nunca gran predominio en el total de los juegos infantiles: es demasiado pasivo para mantener el interés en estas edades, a menos que un factor de invalidez o apocamiento favorezca su predominio. Hacia los cuatro años de edad estas dos últimas clases de juego constituyen el 72 % de la actividad lúdica. Más, hacia el tercer año, se ha presentado un cuarto y más interesante tipo de juego: el denominado **constructivo**, en el cual aparece por primera vez un propósito creador, que va a permitir establecer el siguiente puente entre el juego y el trabajo.

En el contexto latinoamericano, en la Universidad de Sao Paulo la autora considera que “la actividad lúdica en las escuelas estimula la creatividad, facilita el proceso de interaprendizaje y prepara mejor a los estudiantes para enfrentarse al mundo” (Barbosa, 2009: 19). Esta investigadora apunta que no sólo el juego hace más sensibles a los niños sino que genera pensamientos que ayudan a identificar, comparar, formular conceptos y comunicarlos. La expresión lúdica, asegura Barbosa, capacita al estudiante para leer y analizar el mundo, proporciona más inventiva y además, ayuda a integrar a niños para la socialización en la escuela.

Por su parte, el autor distingue que:

En el juego virtudes formativas y destaca que constituye una necesidad del niño que favorece su desarrollo y que responde a una motivación intrínseca, que no necesita ser estimulada por el adulto para su aparición, pero que si debe ser permitida o facilitada por él, (Zabalza, 2006: 266).

Cabe destacar que en todo accionar lúdico del niño aparece una clara ruptura entre los medios y los fines, en otras palabras, el niño juega sin esperar ni preocuparse por los resultados de sus juegos, ya que no realiza tal actividad para alcanzar un resultado. El juego, entonces, está al servicio de la reelaboración de la experiencia, en el sentido que da lugar a quien juega a que se sienta en plena libertad. De tal forma, el niño, mientras juega, puede maniobrar sobre la experiencia misma y así comprenderla, apropiársela y modificarla.

En la actualidad por medio del juego el niño se construye, se humaniza, se organiza, se apropia de la cultura en la que vive y estructura su inteligencia, de forma tal que arma su aparato psíquico. En este sentido, el juego constituye una de las bases fundamentales para la construcción de la inteligencia, del conocimiento y la apropiación de la realidad, debido a que en él interviene el niño en su totalidad: en lo afectivo, lo cognitivo, lo social y lo motor. Por su parte, el autor sostiene que “el juego es la actividad infantil por excelencia y, sin duda alguna, cumple una función esencial en su constitución subjetiva” (Huizinga, 2010: 262) Permite al niño vincular la realidad en la que está inmerso, la relación con sus otros significativos, así como la de los sucesos acontecidos en los vínculos con el mundo interno y externo, ya que mientras juega reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de su realidad interna o personal.

Jugar es la posibilidad de elaborar, la capacidad que tiene el niño de servirse del juego para manifestar sus emociones y canalizarlas. Mientras que la recreación es la actividad lúdica concreta que se desarrolla en un determinado momento. Esta posibilidad de elaborar lo que facilita el entretenimiento está basada en que el escolar puede recrear en la situación lúdica los hechos de la realidad, pero con la diferencia de que aquello que vive pasivamente pasa a transformarse en una actitud activa. Por último, la diversión también ayuda a que el niño

desarrolle sus habilidades psicomotrices, pues la actividad motriz está presente en toda actividad, ya sea en un juego simbólico o de imitación, de bloques o de refugios.

## **1.2 SITUACIÓN CONFLICTO Ó PROBLEMÁTICA**

Nivel de aplicación de actividades lúdicas en el interaprendizaje en niños de 5 a 6 años, de la Unidad Educativa Fiscal Antonio Flores Jijón localizado en la Ciudad Victoria Monte Sinaí, Guayaquil en el año 2015.

## **1.3 CAUSAS DE LA SITUACIÓN CONFLICTO**

- Desconocimiento del desarrollo de las capacidades sensoriales y las habilidades físicas necesarias para que se produzca el interaprendizaje.
- Carencia de material didáctico con enfoque lúdico.
- Escasa capacitación del docente para realizar actividades lúdicas en los ambientes de aprendizaje.
- Poco interés familiar en la realización de actividades lúdicas en el hogar.
- Falta de la implementación de actividades lúdicas en el primer año de Educación General Básica.
- Necesidad de interrelacionarse con otros niños para jugar y compartir.
- Ausencia de juegos cooperativos y colaborativos.
- Escasez de exploración de nuevas habilidades motoras.
- Desmotivación en el aula que conllevan a mejorar la convivencia y sentirse miembros de una sola familia.

#### **1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el proceso de interaprendizaje en niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón de la ciudad Guayaquil en el año 2015?

#### **1.5 TEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

Actividades lúdicas y su influencia en el proceso de interaprendizaje en niños de primer año de Educación General Básica. Diseño de material didáctico con elementos reciclables.

#### **1.6 INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

- ¿De que manera las actividades lúdicas afectan el proceso de interaprendizaje?
- ¿Se considera que la actividad exploratoria permiten en el niño desplegar sus potencialidades?
- ¿Cuál es el objetivo del juego y el desarrollo en el niño?
- ¿La elección de las actividades lúdicas deben ser espontánea en el estudiante?
- ¿Cuáles son los tipos de juegos?
- ¿A qué se denomina juegos de construcción?
- ¿Es importante que la intervención del adulto es la que puede establecer la diferencia entre cuidarlos?

- ¿Cómo se puede utilizar el juego para las actividades metodológicas?
- ¿En qué consiste la metodología juego trabajo?
- ¿Cómo aprende el niño a través del juego?

## **1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de interaprendizaje en niños primer año de educación general básica, al realizar una investigación de campo en una muestra de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón de la ciudad de Guayaquil, para el diseño de material didáctico con elementos reciclables.

### **1.7.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar los juegos didácticos que contribuyan en forma lúdica a profundizar en el interaprendizaje.
- Establecer el tipo de actividades lúdicas alternativas que deben utilizar los docentes en el proceso de interaprendizaje desarrollando habilidades y destrezas que necesitan los niños del primer año de Educación General Básica.
- Diseñar material didáctico con elementos reciclables promoviendo en los docentes la utilización de dichos recursos en niños de primer año.

## **1.8 JUSTIFICACIÓN**

Es importante desarrollarlas adecuadamente, debido a que las actividades lúdicas en el primer año de educación general básica deberían ocupar gran parte de su tiempo al juego, ya que entretienen y sirven para descargar sus energías, atienden y perfeccionan las coordinaciones neuromusculares así como educan las manos y la visión.

Lo que se pretende es unir el placer del juego y la estimulación creativa que éste representa para el estudiante con el esfuerzo que manifiesta cuando desea aprender y la intención que el docente tiene con la actividad lúdica que plantea en el salón de clase. El presente trabajo de investigación pretende que los estudiantes de la carrera educadores de párvulos, apliquen los conocimientos teórico-prácticos, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional para alcanzar y demostrar sus capacidades en la aplicación de actividades lúdicas y su influencia en el proceso del interaprendizaje.

Está investigación es importante porque intenta dar a conocer el alcance de las actividades lúdicas como instrumento en el proceso de desarrollo integral del infante, de igual manera la necesidad de jugar en el mundo con un lenguaje conocido a través de experiencias tempranas. El mantener un equilibrio autónomo al tratar de alcanzar los juguetes lejanos le dan la posibilidad de ejercitarse en los movimientos de las piernas: cochecitos, pelotas, carritos.

Si en los dos primeros años el niño está encantado por los juguetes que activan sus capacidades motoras y se siente impulsado por la curiosidad a conocer características externas de objetos nuevos, en el tercer año se interesa cada vez más por una actividad de exploración y descubrimiento de propiedades materiales y funcionales que van existir en los años sucesivos. El niño amplía el horizonte de sus conocimientos y de su manera de expresarse a través de las actividades lúdicas, y éstas pueden considerarse sinónimos en la primera infancia.

En este sentido se justifica bajo dos aspectos: el teórico y metodológico. En cuanto al primer aspecto, la permanente revisión de diferentes campos bibliográficos, la investigadora conocerá y establecerá la importancia de las actividades lúdicas en el proceso educativo de niños del primero año de educación básica. En lo metodológico se demuestra por cuanto se colabora con un diagnóstico y un instrumento de recolección de datos.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES**

Revisados los archivos de la biblioteca de la Carrera Educadores de Párvulos se encontró:

“Aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años” tesis presentada por Cobeña Mendieta Jessica Alexandra (2013). La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica” tesis presentada por Julio Vicente Baque Guale (2013). Para la caracterización del nivel de conocimiento acerca de actividades lúdicas de los docentes y niños se cree conveniente utilizar los métodos de investigación aplicados en este trabajo: histórico lógico, inducción-deducción, análisis síntesis, empírico, encuesta, estadístico-matemático y la estadística descriptiva.

“El arenero como recurso didáctico para el desarrollo motriz en los niños de educación inicial”, tesis presentada por Zoila M. Rodríguez Orrala. (2012). En la actualidad, el campo de las competencias

intelectuales es muy importante; pero la sociedad moderna demanda individuos bien capacitados, que desarrollen un alto nivel de creatividad. Este proyecto enfoca la relación entre el arenero y los juegos como recurso didáctico para el desarrollo motriz de niños y niñas relacionado con el aprendizaje significativo en el área de educación inicial. El objetivo general del proyecto es determinar la importancia de la aplicación de estrategias metodológicas y la utilización de los recursos naturales, para favorecer la motricidad mediante la investigación bibliográfica y de campo, para propiciar aprendizaje significativo en el área de educación inicial.

“El juego lúdico como mediador didáctico del proceso del inter-aprendizaje de matemáticas para los estudiantes de cuarto año de educación básica”, presentada por José Bagua Mendoza (2012 - 2013). La mayoría de los niños del centro educativo indican que si les gusta trabajar con los juegos lúdicos durante el proceso de inter-aprendizaje, por tanto es necesario utilizar el juego lúdico en el área de matemática como en las demás asignaturas porque los niños se motivan y sus resultados pueden ser halagadores, además se explica que los materiales didácticos pertinentes son importantes para desarrollar las destrezas cognitivas.

“Metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal de niñas y niños del primer año”, presentada por Suntaxi Suntaxi Mariela Alexandra (2010). Analizar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la expresión corporal analizando varios factores, es lo que me llevó a la elaboración de este proyecto. Tomando en cuenta que la palabra expresión significa "deseo de manifestarse de alguna manera para decir lo que se piensa, lo que se siente o lo que se quiere", y este acto de comunicación puede llevarse a cabo por medio del cuerpo. La expresión corporal y el juego son términos muy unidos entre sí, ya que jugando el niño se comunica, al mismo tiempo que, se divierte dramatizando situaciones determinadas.

## **2.2 BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1 ACTIVIDADES LÚDICAS**

Un enfoque alternativo permite conciliar ambos extremos al considerar al juego como una actividad individual, espontánea y subjetiva, pero también social y culturalmente determinada. Desde esta perspectiva, se puede afirmar que si bien para el niño el juego tiene un fin en sí mismo, disfruta de esa actividad y no pretende alcanzar otros objetivos a través de la misma; para el docente y su acción educadora en este nivel: la actividad lúdica es un principio didáctico que orienta la enseñanza al facilitar la apropiación de conocimientos por parte de los niños a través de la intervención de docente.

Mientras que para el niño el juego es una actividad espontánea, para el docente es un principio didáctico, y toda propuesta de juego en el primer año debe basarse en algún tipo de finalidad educativa. En el caso específico de la escuela, la mediación que realiza el docente entre los objetos de conocimiento y sus estudiantes, se basa en la organización de la enseñanza. Las propuestas lúdicas planificadas por el educador son uno de los medios más eficaces para lograr dicha mediación. Todas las actividades que se realizan en el aula son presentadas a los escolares, de forma tal, que ellos mismos puedan abordarlas lúdicamente.

La gran mayoría de los docentes que se desempeñan en esta área aceptan de manera unánime la importancia de la actividad del niño, especialmente a través del juego, y generalmente consideran que todo en la escuela es juego. Sin embargo, muchas veces se proponen actividades que en apariencia parecen ser juegos cuando en realidad, conllevan una serie de posibilidades creativas, expresivas y de aprendizaje en relación con los estudiantes, que están inicialmente coartadas por las consignas del docente. Esta noción merece ser analizada ya que la misma puede

prestarse a equívocos si se entiende que cualquier acción, movimiento o actividad que el niño realiza puede considerarse un juego. La actividad del niño en el proceso de apropiación del conocimiento no siempre se manifiesta en acciones visibles, de hecho se pueden hacer determinadas acciones sin que estas conlleven a un aprendizaje o impliquen una acción activa por su parte.

En el sentido que aquí se propone, la idea de actividad del estudiante remite a una concepción de niño activo en la construcción del conocimiento, el que para aprender debe poner en juego todas sus competencias, saberes previos, recursos cognitivos, afectivos y culturales para poder apropiarse de determinado saber. El niño es activo en la medida en que se produce un movimiento interno en él, el que no necesariamente es observable. Según el autor comenta que “a cualquier edad aprender es una actividad que realiza el sujeto en función de sus recursos socioemocionales, cognitivos y afectivos”. (Spakowsky, 2009: 30)

Este autor hace referencia que la realización de algunas tareas escolares exige que el niño atienda a las explicaciones del docente; otras reposan sobre el principio de que el escolar debe establecer una serie de instrucciones precisas; otras otorgan una importancia crucial al hecho en el que el escolar elija lo que quiere hacer; otras, finalmente, se limitan a marcar una meta o un objetivo y el estudiante es invitado a buscar los instrumentos necesarios para alcanzarlo. En todos los casos se pretende que el niño sea activo pero es indudable que no lo es de la misma manera. Se puntualiza, tres tipos diferentes de actividad:

1. Actividad de efectuación
2. Actividad funcional
3. Actividad exploratoria o autoestructurante

### **2.2.1.1 LA ACTIVIDAD DE EFECTUACIÓN**

El objetivo de esta actividad consiste en facilitar la memorización y no generar una apropiación creativa de la misma por parte del niño. La actuación del pequeño se limita a la repetición; por lo tanto, no resulta necesario que el pequeño realice otro tipo de acción. La actividad de efectuación supone un determinado movimiento o producción del niño, no necesariamente conduce a un proceso activo de apropiación del saber. Es una actividad externa, siempre observable pues no existe una necesidad o motivación previa del educando.

Implica la realización de una tarea en respuesta a una consigna sin que intervenga un proceso activo de quien aprende, y esto remite a la idea del aprendiz imitativo que sólo necesita realizar mecánicamente una tarea para aprender su contenido. Por ejemplo, para aprender una canción se requiere la destreza, la habilidad o el conocimiento previo: saber la letra de memoria. No hay que olvidar que, dado que ésta actividad no necesita poner en juego las variadas competencias del niño, no puede considerarse en sí misma como una actividad propicia para la educación activa, ni tampoco una actividad lúdica.

### **2.2.1.2 LA ACTIVIDAD FUNCIONAL**

Al momento de jugar en los ambientes de aprendizajes, los niños deben elegir el sector en el cual desarrollarán su juego. Esta elección estará basada en los intereses y necesidades del niño en ese momento y sin duda, sus producciones durante el juego-trabajo tendrán relación con esos aspectos. Este tipo de actividad supone el interés del niño por aquello que realiza, el cual está basado en su actual momento de desarrollo, sus características culturales y sus necesidades coyunturales. Según este autor afirma que: “el criterio para definir una actividad

funcional es que responde al interés del alumno. El niño decide en función de sus necesidades qué es lo que quiere hacer”. (Coll, 2010: 311)

Para este autor es necesario conocer qué es lo que el niño quiere hacer, por lo tanto en el aula que tiene rincones se ha de convertir en un espacio de investigación y desarrollo de creatividad para los estudiantes, es así que los espacios para el juego trabajo son considerados la mejor forma de implementar en una unidad educativa.

### **2.2.1.3 LA ACTIVIDAD EXPLORATORIA O AUTOESTRUCTURANTE**

Este tipo de actividad puede caracterizarse, como aquella que consiste en aceptar un objetivo, cuyo origen puede encontrarse en sí mismo (en el niño) o en otra persona, y en organizar las propias acciones con el fin de alcanzarlo. Es decir que en este tipo de actividad, no es necesariamente el niño el que elige qué hacer, sino que elige las formas de llevarlo a cabo, al tener autonomía para organizar y llevar adelante sus acciones.

Las actividades autoestructurantes son por definición aquellas que permiten al estudiante el despliegue de todas sus potencialidades y se presentan como el espacio ideal para la construcción activa del conocimiento. En función de aquello, cuando se hace referencia a las actividades lúdicas en este nivel, se hace al pensar en aquellas propuestas que le permiten al niño un cierto grado de elección de los compañeros de juego, los objetos y las formas de llevarla adelante.

Sería importante que cada docente comenzara a analizar la *cantidad* y *calidad* de las actividades de juego realizadas con su grupo durante un período de tiempo, con el objetivo de evaluar su relación con el contenido a enseñar y así poder organizar y balancear las propuestas de manera adecuada.

### **2.2.3 LAS VARIABLES DEL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR**

No solamente los docentes, sino también padres, madres, abuelas, abuelos, hermanos mayores y todas aquellas personas que estén en contacto con los infantes pueden afirmar que los niños sanos juegan. Efectivamente, llevan a cabo esta actividad en diferentes ámbitos: en el patio de sus casas, en su habitación, mientras viajan en el autobús, cuando esperan con sus padres para realizar un trámite, o bien cuando visitan a su pediatra. En este sentido, cabe destacar que cualquier circunstancia, objeto o persona se puede transformar, para ellos, en una potencial situación para poder jugar.

Específicamente, en el caso del primer año, el juego constituye un elemento clave en la enseñanza de los pequeños. Debido a que es a partir del mismo, que el docente despliega su función educadora para que el niño pueda aprender. No obstante, cabe preguntarse: ¿qué es aquello que permite diferenciar una situación lúdica propia del ámbito escolar de una situación lúdica relativa a un ámbito externo? Frente a este interrogante, es posible responder sin lugar a dudas que dicha diferencia radica en la intencionalidad pedagógica a partir de la cual el docente propone e interviene en los juegos de sus estudiantes.

La intencionalidad pedagógica del docente, en ocasiones, suele ser desvalorada en relación con la complejidad progresiva de la acción educativa que caracteriza los subsiguientes niveles de enseñanza. No obstante, es preciso erradicar los prejuicios y valorar la labor de los maestros a partir de su propia complejidad y no en función de establecer una comparación con otros aspectos de la enseñanza que responden a la naturaleza radicalmente diferente. Por lo tanto, la intencionalidad pedagógica debe ser analizada mediante la propia complejidad que caracteriza este nivel, que requiere por parte de los docentes responsabilidad, compromiso, paciencia y afecto.

## **2.2.4 PROTAGONISMO DE LOS ACTORES**

Esta variable es fundamental ya que se refiere a las maneras de participación de los niños y el docente. La relación de interactividad que se establece entre ambos será la que facilite la situación de aprendizaje o la dificulte.

Los niños suelen elegir en cualquier actividad lúdica espontánea la multiplicidad de factores necesarios para llevarla a cabo: con quién jugar, qué jugar, a qué jugar y dónde hacerlo. Si se tienen en cuenta las oportunidades de aprendizaje que las situaciones de juego ofrecen a los niños, habrá que observar y considerar cómo estos despliegan su potencialidad lúdica en el contexto escolar. Su protagonismo se evidencia en las formas reales de realizar la tarea y en el compromiso afectivo, cognitivo, social y motriz que imprimen a cada actividad que el docente ofrece.

En el ámbito escolar se mantienen esas posibilidades, en mayor o menor medida, según las concepciones que el docente tenga del valor del juego y su participación en el mismo. Actualmente existe la discusión sobre cuál es el grado de participación que a cada uno le compete y especialmente cuál es la función del docente y sus intervenciones en el juego de sus escolares. En pocas palabras, en el juego las funciones del maestro no están tan claras como en otras actividades y se presenta como una dificultad encontrar el lugar que le corresponde.

### **2.2.4.1 CONTENIDOS**

Los contenidos que aparecen espontáneamente en el juego de los niños están relacionados con sus momentos de desarrollo afectivo y cognoscente y los docentes reconocen en las distintas edades intereses bien definidos y juegos típicos para cada edad. En el ámbito escolar, el docente, al basarse en esos intereses, planteará contenidos escolares

que propicien el abordaje por parte de los niños en conceptualizaciones, informaciones, pautas, valores, normas y habilidades social y curricularmente válidas para la inserción de los niños a la comunidad. Es así como el docente recorta, selecciona y planifica para poner en acción, a través del juego, los diferentes ambientes sociales, las características de los objetos de conocimiento y la variedad de contenidos escolares seleccionados para esa aula.

Según este autor manifiesta que:

Los contenidos permitirán al estudiante conocer y experimentar actividades y movimientos con su cuerpo, realizar hazañas que se constituyen en respuesta intrínseca o reacciones de los individuos, desarrollar un verdadero sentido de solidaridad y confraternidad, en acciones formativas, deportivas o recreativas con la aplicación de reglas sencillas. (Vaca, 2010: 22)

La formación del cuerpo fue una de las justificaciones más antiguas de la actividad física, deportiva y recreativa. En esta etapa la formación del cuerpo servía igualmente para la formación del espíritu-mente sana en cuerpo sano y en la actualidad el tener un aspecto agradable y fuerte.

#### **2.2.4.2 OBJETOS**

Los objetos se refieren a los elementos, instrumentos, accesorios, herramientas o juguetes que se utilizan en la actividad de juego. Clásicamente se establece la distinción entre materiales estructurados, es decir, aquellos que tienen un uso restringido por la naturaleza y funciones propias del material, y materiales desestructurados, o sea aquellos que por sus características permiten usos múltiples al niño. Además, en este punto es importante tener en cuenta la aparición de la función simbólica en el niño, lo que posibilita aún más que el pequeño recree la realidad de manera activa; por este motivo, los materiales de usos múltiples (desestructurados) se presentan como los más adecuados para favorecer en el niño los aprendizajes significativos.

Un aula debe ser un lugar agradable, no olvidar que los estudiantes pasan muchas horas del día en ese ambiente que debe producirles agrado, confianza, seguridad, interés. La decoración del aula convierte un espacio lúgubre y monótono en un ambiente de aprendizaje cálido, acogedor donde se multiplican las oportunidades para aprender y se estimula la creatividad.

Este autor opina que:

Trabajar con los niños, niñas y adolescentes en la creación de un entorno de aula agradable es muy beneficioso ya que tiene más significado para ellos. Pueden hacer pósteres para explicar cómo resolver problemas de matemática, o hacer una lámina de sus libros favoritos. (Hidalgo, 2009: 22)

#### **2.2.4.3 ESPACIO**

Los espacios aptos para el juego son múltiples y muy variados. Generalmente los docentes suelen privilegiar la sala y en especial los ambientes de aprendizajes. A la hora de designar el espacio será necesario tener en cuenta características de la actividad y los objetivos que con ella se persiguen y en función de ello será posible seleccionar espacios físicos más acordes a los mismos, los que muchas veces no coinciden con los del aula.

Según este autor considera lo siguiente:

Un recorrido por las instalaciones del jardín ofrecerá variados espacios propicios para las diferentes propuestas lúdicas; el parque puede transformarse en una isla inhóspita a la que hay que recorrer y descubrir o la cocina en un laboratorio para experimentar el mundo de las ciencias. (Harf, 2012: 317)

No siempre el aula es el espacio para llevar a cabo ciertas actividades lúdicas, ya que permiten en los niños explorar distintas acciones para desplazarse por ellos mismos y hacer que los objetos se desplacen. Los

pequeños recorren distancias, direcciones, sentido y amplitud de giros al extenderse el espacio próximo.

#### **2.2.4.4 TIEMPO**

El tiempo destinado a cada actividad lúdica está relacionado con:

1. Su duración por la que los docentes evalúan, en función del interés del grupo y el decaimiento del mismo, el logro de los objetivos.
2. Su secuencia por dar inicio y cierre a cada actividad, es una de las decisiones que se relacionan con las tareas del docente.
3. Su periodicidad por las diferentes situaciones lúdicas, que pueden realizarse en una oportunidad o ser retomadas en otras, en función de la evaluación que el docente realice de acuerdo a su utilidad.

#### **2.2.4.5 TAMAÑO DEL GRUPO**

Hace referencia a cómo está conformado el grupo para esa actividad: grupo total, pequeños subgrupos, parejas, individuos. De hecho, en una misma actividad la organización original puede variar. En realidad, el tamaño del grupo está relacionado con la cantidad y variedad de posibilidades de juego que presente la actividad lúdica propuesta.

#### **2.2.5 APRENDER A TRAVÉS DEL JUEGO**

El juego es la actividad característica de la infancia. La mayor parte del tiempo que el niño pasa despierto lo dedica a él, incluso se podría decir que el juego es el trabajo del niño. Cuando los padres hablan de sus hijos, indican a menudo juegos que desarrollan y obvian los otros comentarios. Sin duda, esto es reflejo del valor que tienen los juegos en la vida de los niños y lo ejemplificadores que son acerca de su personalidad. Según este autor expresa que: “El hombre solo es un hombre total cuando juega” (Schiller, 2009: 23). Esta frase de este filósofo muestra el gran valor e

importancia que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano, que parte desde el contacto sensorial del bebé con el objeto, hasta la ejecución de los grandes juegos.

### **2.2.5.1 EL JUEGO**

El niño puede realizar muchas actividades que le sean agradables, pero no siempre se puede considerar que éstas sean un juego. Este debe reunir al menos las siguientes características:

- Ser placentero.
- No tener ningún propósito o finalidad.
- Ser espontáneo y voluntario.
- Implicar cierta participación activa por parte del jugador.
- Guardar cierta relación con lo que no es juego, con situaciones de la vida cotidiana, como comprar y vender, la vida de la casa.

Este autor considera que:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2011: 26).

El objetivo de Huizinga, en pocas palabras, es demostrar que la cultura humana brota del juego: no se trata del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.

### 2.2.5.2 TIPOS DE JUEGO EN LA INFANCIA

A medida que el niño crece, su juego pasa por varias etapas:

- Juego sensomotor: Es el que se da hasta los dos años, época en la que el niño adquiere el control de sus acciones. En esta etapa, el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer de su dominio corporal y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el oído.

Este autor considera que:

Los niños pequeños pasan la mayor parte del tiempo jugando. El juego es para ellos lo que el trabajo y el ocio para el adulto. Jugando aprenden y ensayan las actividades que ven realizar a los adultos; en el juego se plasman sus logros y sus carencias, su desarrollo físico e intelectual; el juego les sirve para expresar su afectividad y avanzar en cuanto a su sociabilidad. (Claparède 2009: 155)

- Juego simbólico o representativo: Predomina entre los dos y los seis años. Durante esta etapa el niño adquiere la capacidad de poder representar sus experiencias a través de símbolos; por ejemplo, puede jugar con unos simples palos como si tuviera espadas o escopetas, o un trozo de tela puede convertirse en un maravilloso traje de fiesta.
- Juego con reglas: Se inicia hacia los cinco o seis años, edad en la que el niño ya comprende ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, lo que le permite seguir juegos en los que hay reglas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.
- Juego heurístico: Se inicia a los siete años. Son los juegos de invención y descubrimiento básicamente de naturaleza exploratoria o

autoestructurante que le permite al niño accionar libremente sobre los objetos y que a la docente le brindan la posibilidad de trabajar en forma organizada al aprovechar la actividad natural y espontánea del niño.

- Valores educativos del juego: Mediante el juego, el niño desarrolla tres dimensiones que son fundamentales en el desarrollo de su persona:
  - La dimensión intelectual: Las actividades propias de los juegos infantiles (tocar, comprobar, ensayar, tantear) permiten al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones precientíficas. A través del juego el niño afianza los conocimientos. Por ejemplo, un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad al jugar a recortar. El juego le permite consolidar notablemente hábitos y destrezas.
  - La dimensión afectiva: A través del juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad. El juego puede explicar actitudes y comportamientos del niño y ayudar a superar bloqueos psicológicos y dificultades de expresión, es decir, se puede utilizar con finalidad terapéutica.
  - La dimensión social: Mediante el juego el niño conoce los modelos sociales existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el mundo, le ayuda a dominarse a sí mismo (respetar las reglas de un juego) y a comprender a los demás, lo que sin duda le permite avanzar en su integración social.

En sus grupos, aprende a actuar dentro de unas reglas y a relacionarse con otros niños que incluso no le caen bien, habilidades sociales importantes para la vida moderna.

### 2.2.5.3 LOS LÍMITES EN EL JUEGO

Correr, saltar son actividades que aparecen continuamente en los juegos de los niños. Dentro de una casa es difícil que este tipo de actividades no generen conflicto. La pista de cuatro a cinco metros del pasillo, los sillones del salón y el dormitorio-cuarto de juego compartido no son los espacios idóneos para jugar. Sin embargo, en muchas ocasiones son los únicos existentes.

El niño está prácticamente juega todo el día; por lo tanto, el tiempo que permanece dentro de la casa también es tiempo de juego. No obstante, en muchas ocasiones a los niños se les impide jugar porque molestan a los adultos (mandarlos a ver la televisión suele ser una de las soluciones escogidas) o se les limitan excesivamente los juegos que pueden desarrollar. En el exterior también se les imponen demasiadas normas, porque resulta muy molesto o se cree que les puede resultar molesto a los demás. Quizás los padres ceden demasiado ante la presión social del no molestar.

Para este autor:

El juego es experimento en múltiples ámbitos: físico, intelectual, afectivo y social. Para poder experimentar, el niño necesita espacio y libertad. Si se ve siempre obligado a someterse a normas estrictas y a actuar bajo la supervisión de los adultos, se pierde gran parte de las funciones del juego. (López 2011: 256)

El niño debe jugar con todo tipo de materiales: agua, papel, plastilina, barro, si se quiere que desarrolle al máximo todos sus sentidos. Aprende a manipular y hay que darle la posibilidad de convertir el aprendizaje en un juego. A la mayoría se les restringe bastante su creatividad a la hora de jugar. Pocos son los que disfrutan de espacio, de

aire libre, de libertad, de materiales diversos, de soledad (sin que haya un adulto que les vigile) para jugar.

#### **2.2.5. 4 EL JUEGO INFANTIL**

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Estas actividades, a la vez que entretienen, sirven para descargar sus energías. Respecto a ellas, atienden y perfeccionan las coordinaciones neuromusculares así como educan las manos y la vista. El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo. Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

Jugar es la esencia de la vida de un niño, nadie necesita enseñar a un niño a jugar. Un bebé a las pocas semanas ya sabe hacerlo; sacude sus brazos, flexiona las piernas, fija la mirada con atención; arrulla, percibe el acercamiento de otros con pataleos. El juego es su actividad, su trabajo; el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior. El nivel preescolar, y la escuela, se sirven de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador. Es la misma causa por la que un gatito corre a un ovillo de lana, porque se mueve y más tarde correrá a una rata. Es un ensayo a vivir.

El niño con sus múltiples actividades indica: la carrera, la pelota y el salto, las flexiones. Trabaja como el gatito al hacer un ejercicio preliminar, de lo que realizará cuando sea adulto. Como el gatito, el niño realiza un juego evocativo porque sus actividades son heredadas de sus antepasados para usar y aplicar en un futuro no lejano. El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan

necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

Al tener en cuenta que la lúdica es una dimensión del desarrollo humano tan importante como la cognitiva, la social y la comunicativa, entre otras. Además, se precisa que la lúdica se refiere a la necesidad de sentir emociones placenteras asociadas al vértigo, la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa. Se puede ver como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, rasgos que afloran en las interacciones personales cotidianas, hacen que el sujeto tenga variadas perspectivas del mundo, facilitándole integrarse de diversas formas a la multiplicidad de espacios que socialmente se le presentan.

En ninguna circunstancia, el juego deja de ser la ocupación más importante del niño, para satisfacer las necesidades básicas del desarrollo, la naturaleza implanta señaladas inclinaciones al juego en todo niño que se manifiesta normal. La educación dirige y orienta los juegos para convertirlos en métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes. El juego profundamente absorbente, parece ser indispensable para el crecimiento mental.

Es así que los niños son capaces realizar juegos intensos, entretenidos e interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos; a medida que se cumple el proceso de crecer se gradúa los intereses y motivos de los juegos, si se toma por ejemplo la arena y él como elementos primogénios de juego, se vera que la arena goza de la atracción del niño hasta los dieciocho meses. Le interesa mucho y le gusta la flexibilidad de la arena para sus juegos y es capaz de entretenerse horas y horas al llenar y vaciar cubos pequeños y

recipientes; En este juego de tiempo, el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y visual y un concepto de dominación que informa su crecimiento mental.

Sus juegos futuros serán más completos pero tendrán el mismo efecto evolutivo que los anteriores. A medida que pasa el tiempo, el niño combina y completa el juego con la arena, modela torres, montañas, canales y toda suerte de trabajo creador, al mezclar la arena y el agua. Aquí el niño hace volar su imaginación y enriquece su campo de imágenes. De acuerdo a la edad, a los cinco años, complica y añade objetos, mezcla y combina, arena con agua; hace barro y luego guijarros que agrega ya sea al agua o al barro.

## **2.2.6 EL INTERAPRENDIZAJE**

El interaprendizaje es una acción recíproca entre dos o más individuos u objetos para conseguir aprendizajes significativos, a través de los cuales los participantes buscan lograr un objetivo común, pues sobre la base del diálogo, la confrontación de ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación se hacen instrumentos de trabajo permanente. No existe diferencia entre jugar y aprender, ya que cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se convierte en una excelente oportunidad para el aprendizaje; pero lo que para el niño es una actividad propia, placentera y apta para el aprendizaje, para el docente es una herramienta de trabajo. Sin embargo, el maestro sólo podrá disponer de esta herramienta de trabajo si se compromete afectivamente en la situación de juego, es decir, si puede disfrutar de jugar y si puede sensiblemente intervenir en la actividad lúdica de sus estudiantes.

No es posible jugar por obligación, no es posible transformar el juego en herramienta de trabajo si no se disfruta de la posibilidad de recrearse. El docente es quien prepara las condiciones para el juego,

desde lo material, desde la concepción del juego, pero también es quien a partir de su disponibilidad para acercarse y compartir ese momento con los niños puede crear o cerrar un escenario adecuado para la aparición de la actividad lúdica.

Las intervenciones del adulto son las que pueden establecer la diferencia entre cuidar a los niños, coartar los contenidos del entretenimiento, o estimular y favorecer el aprendizaje, reconocer los contenidos culturales diversos y sostener una actitud de apertura hacia lo impredecible que la situación de juego representa.

Según este autor manifiesta que:

Cierto es que de todas maneras, suele darse una cierta contraposición entre lo que declaramos (nuestras ideas en torno al juego) y lo que hacemos (nuestra forma de llevar la clase). Son como dos discursos contrapuestos: por un lado a nivel teórico, el juego aparece como un aspecto fundamental para el desarrollo del niño, para la ampliación de su experiencia y el logro de un desarrollo integrado, y por el otro, en la práctica, el juego es un recurso que utilizamos (o dejamos que se produzca) más bien poco y a veces con un sentido bastante desnaturalizado. (Zabalza, 2011: 325)

Es posible afirmar que el espacio de juego se basa en dos aspectos diferentes: uno externo-objetivo y otro interno-subjetivo. Dentro del espacio externo se puede hacer referencia al propio espacio lúdico, aquel lugar en que los niños juegan su propia actividad y que el docente prepara junto con los materiales. Dentro de lo que sería el espacio interno del juego está aquel espacio subjetivo de cada jugador y el del grupo en su conjunto.

La posibilidad de jugar, en el contexto escolar, no está sujeta únicamente a la voluntad de los jugadores. Jugar requiere de un tiempo y un espacio, dentro de la escuela, el permiso de juego depende tanto de una suerte de apropiación que el niño hace de aquellos momentos no planeados, como de la disponibilidad que le otorga el maestro al juego, en el diseño de las diferentes propuestas diarias.

### **2.2.6.1 TEORÍAS DEL JUEGO**

Se sabe que no se juega cualquier cosa en cualquier momento; cada tipo de juego es predominante en determinado momento de la vida, y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples. Los estudios sobre cómo juegan los niños durante la infancia intermedia revelan que los juegos, en este momento, presentan características diferenciales respecto de los de edades más tempranas. Sin embargo, a medida que el niño crece y se desarrolla, la cantidad de actividades lúdicas se disminuye paulatinamente.

Al disponer de menos tiempo, los niños desean pasarlo de manera tal que las actividades lúdicas les proporcionen el mayor gozo y diversión posibles. Dado que la capacidad de concentración aumenta a medida que transcurre la infancia intermedia, los infantes pueden concentrarse en un juego durante más tiempo en lugar de saltar de un juego a otro. Debido a su progresiva socialización y a la escolarización los juegos se hacen compartidos, y los escolares juegan cada vez más en grupos pequeños. Estos juegos en común son los llamados juegos organizados, que se caracterizan porque se juegan entre niños de la misma edad, se someten a reglas no arbitrarias, y predomina entre los jugadores una finalidad no competitiva.

La cantidad de compañeros de juego disminuye también con la edad. Limitan el número de integrantes del juego, pero dedican más tiempo a jugar entre ellos. Los juegos se hacen cada vez más específicos

según los sexos. En este momento, los niños son claramente conscientes de que hay juegos que no van a jugar.

Comenta este autor que:

Lo que en los adultos se expresa a través de los sueños, en los niños se expresa a través del juego. El niño juega por el placer que le produce. Es una actividad natural y espontánea. En el juego, el niño ignora los conflictos o, por el contrario, los resuelve. (Hurlock, 2012: 210)

Aunque la mayoría de los niños presentan características generales en cuanto a su actividad lúdica, pueden existir numerosas variaciones debidas a una serie de factores tales como diferencias de salud, desarrollo motor, inteligencia, posición económica, cantidad de tiempo libre, posición de cada niño en la estructura familiar. Desde una perspectiva global, el juego ha de constituirse en metodología sobre la que basar la acción educativa en el tiempo libre, lo cual implica:

- Respetar el desarrollo autónomo de la actividad lúdica por parte de los participantes, su ritmo y su evolución, adecuando las estrategias educativas al mismo.
- Articular y disponer los elementos metodológicos esenciales (espacios, materiales, tiempos y grupo) para favorecer un desarrollo óptimo del juego.
- Conocer recursos y ponerlos en práctica con los participantes desde una perspectiva lúdica y globalizadora, sin menoscabo del desarrollo autónomo del juego libre
- Asumir unas funciones educativas que permitan el aprovechamiento de la actividad lúdica como tal.

La actividad lúdica, propuesta y programada implica una iniciación en otras actividades, técnicas o recursos. Es el caso, por ejemplo de juegos grandes donde la dinámica del juego incluye trabajar técnicas como plástica, música y ritmo, deporte, naturaleza. La programación debe

contemplar la realización de actividades recreativas diferentes al juego, pero con una orientación al mismo. Es decir, las técnicas y/o recursos utilizados sirven para jugar. En el caso, por ejemplo, de un taller de construcción de juguetes, de elaboración de disfraces, o de cocina para una fiesta.

#### **2.2.6.2 FREUD Y EL JUEGO**

El psicoanálisis ha enfocado el juego desde el punto de vista simbólico. Sigmund Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes, y al símbolo como disfraz que se ponen los niños para ocultar la realización de sus deseos. Lo que en el adulto encuentra expresión a través de los sueños, en el niño se expresa a través del juego. Para Freud, el juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de los niños. Según el sabio austriaco, este juego no es más que la expresión misma del principio del placer.

Freud también reconoce que, en el juego, hay algo más que proyecciones del inconsciente y resoluciones simbólicas de deseos conflictivos. El juego tiene también que ver con experiencias reales, en especial si estas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía, sin la presencia de los acontecimientos reales, el niño llega a dominar la angustia que le produjeron originariamente como espectador pasivo.

Este autor manifiesta que:

Freud consideró el juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso lo vinculó a la expresión de los instintos, y en particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. (Linaza, 2008: 18)

Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables. El infante se convierte en actor y representa esos aspectos negativos de la realidad, al canalizar la angustia y re-construir lo que le ha sucedido en el pasado. Los acontecimientos traumáticos son dominados y se solucionan los conflictos personales.

### **2.2.6.3 PIAGET Y EL JUEGO**

Para Piaget, el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma. En ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño.

1. El juego es una actividad desinteresada, frente a otras actividades interesadas, como las tareas escolares, en las que la preocupación está puesta en el resultado.
2. El juego es natural y espontáneo, en oposición al trabajo o a la adaptación a la realidad.
3. El niño juega por el placer que le produce.
4. En el juego, el niño ignora los conflictos o los resuelve.
5. Para el niño, el juego implica una liberación de los conflictos.

Desde la perspectiva de Piaget, se clasificaron los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al período sensorio-motor; simbólico, correspondiente al período preoperacional o representativo; de reglas, perteneciente al período operatorio, y de construcción, tanto del período operatorio como del formal. Los juegos de reglas tradicionales tienen un importante componente motor (correr, saltar, tirar una pelota), y presuponen una representación colectiva del significado de sus acciones (ser el prisionero en un rescate, etc.).

Pero ambos aspectos, tanto el motor como el simbólico, están subordinados a la regla. Para este autor: “El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo” (Valiño, 2011: 47). Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores al utilizar objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el escolar reconoce la realidad, al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta.

#### **2.2.6.4 JUEGOS DE REGLAS**

En la edad de seis a siete años el niño comienza a desarrollar un juego que es puramente social, al que se le denomina juego de regla este es importante en el desarrollo de la socialización del mismo, son juegos como la mancha (con todas sus variedades), las escondidas, saltar a la soga, el elástico, la pelota, los cromos o figuritas, los dados, las cartas, son eminentemente sociales, caracterizados por reglas que los definen.

Su inicio depende del medio en el que se mueve el niño y de los posibles modelos que tenga a su disposición. En este tipo de juegos, se gana y se pierde de verdad. Piaget realizó una serie de estudios sobre las reglas del juego al hacer un paralelo con la moral, que al igual que el juego es un sistema de reglas. Al ser autores los propios jugadores, sostenía que ambos puntos están relacionados. Su estudio sobre las reglas se centra en dos aspectos. Por un lado, lo que denomina la práctica de las reglas, el tipo de normas que los sujetos utilizan y cómo las usan; por otro, la conciencia de las reglas, que se refiere al contenido de las normas y la manera en que los niños entienden que deben someterse a ellas.

Este autor expresa que:

Entre los cinco y los nueve años, las reglas son sagradas e intangibles. Tienen un origen adulto, y por ello no se pueden modificar a menos que se establezcan otras diferentes. En el caso de que se modificaran sin acuerdo mutuo, esas reglas no serían válidas. (Huizinga, 2010: 75)

#### **2.2.6.5 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN**

Están presentes en cualquier edad. Son juegos de habilidad y creación en los que se reconstruye el mundo con pocos elementos, y en los que las reglas consisten precisamente en eso: reproducir el mundo al hacer automóviles, aviones, grúas, barcos, edificios, personas. A medida que los niños crecen, quieren que sus construcciones se parezcan más al modelo de la vida real. Por ejemplo, hacer una grúa para que funcione de verdad o cocinar un pastel y seguir una receta pueden ser actividades muy divertidas, pero en la medida que tienen un objetivo de antemano y los resultados se evalúan en función de dicho objetivo, se alejan de lo que es solo juego para acercarse a lo que se llama trabajo.

Muchas veces son juegos solitarios, a los que tanto niños como adolescentes se dedican, aunque pueden hacerlo también desde una forma cooperativa. Desde las piezas de madera o de plástico hasta elementos más precisos, como los bloques educativos tipo Lego y sus distintas variaciones, son muchos los materiales que pueden utilizarse para hacer construcciones.

Según esta autora comenta que:

Cabe destacar que todo juego de construcción implica, entonces, que el niño pueda manejar un modelo mental y haya alcanzado una capacidad de representación avanzada (aunque copie modelo); la capacidad de construcción del pequeño se basa no sólo en su desarrollo motor, sino también en su desarrollo intelectual y en su nivel de habilidad. (Mora, 2012: 279)

Se considera que este tipo de actividad lúdica esta en apego del juego infantil aquel que llena y enriquece la vida del niño, quién obligado a adaptarse constantemente a la realidad y a las normas que impone la vida en comunidad, dispone de una nueva herramienta que le permite recrear la realidad de adaptarla a sus necesidades. Es así como este tipo de juego se transforma en un medio propio de expresión, en un sistema de significado que el niño mismo construye y adaptada a sus deseos, al constituir en definitiva lo propio de este juego; un sistema reproducción.

#### **2.2.6.6 LEV VIGOTSKI Y EL JUEGO**

El juego es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo. Para Vigotski, el juego es una de las maneras que tiene el niño de participar en la cultura. El juego resulta así una actividad cultural, regulado por la cultura misma, y genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo (ZDP). Todo juego implica la instalación de una situación imaginaria y la sujeción a ciertas reglas de conducta (reglas de juego).

La situación de juego puede considerarse como generadora del potencial de desarrollo, en la medida en que le implique al niño grados mayores de conciencia de las reglas de conducta y de los comportamientos previsibles dentro del escenario construido a tales fines, al atender siempre a las prescripciones sociales usuales para los roles representados. En los escenarios lúdicos, el niño ensaya comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter de previsión o preparación.

Vigotski da cuenta de la aparición de elementos comunes entre las situaciones de juego y las situaciones escolares. Por ejemplo:

- La presencia de una situación o un escenario imaginario (representación de roles).

- La presencia de reglas socialmente establecidas que regulan el comportamiento.
- La presencia de una definición social de una situación.
- La amplitud como elemento particular del juego, pues en este se proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.
- El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica; considera al juego como una actividad conductora que determina su desarrollo y evolución.

Es el doble juego de:

- Una puesta en ejercicio, en el plano imaginativo, de capacidades de planificar, figurarse situaciones cotidianas y representar roles.
- El carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego en tanto se trata de atenerse a reglas socialmente elaboradas, constituyen el motor para el desarrollo de la mente del niño. Tanto las reglas como el momento en que las mismas deben ser aceptadas, cumplidas o establecidas tienen que ver con la interacción entre los niños.

Al igual que en el aprendizaje escolar, el desarrollo no pasa por imitar cómo se comportan los otros durante el juego, sino por la internalización de las acciones relacionadas con cómo cada niño debe comportarse cuando juega. Esto último implica la toma de conciencia y el respeto por las normas sociales que regulan el comportamiento propio de cada niño y el de sus iguales. Para Vigotski, el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotski se ocupa sobre todo del juego simbólico, y destaca cómo los objetos adquieren valor y significado para el niño en el mismo juego y a través de la influencia de

los otros niños. En consecuencia, contribuyen aún más al desarrollo de la capacidad simbólica.

#### **2.2.6.7 JEROME BRUNER Y EL JUEGO**

Para Jerome S. Bruner (1915), el juego es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada. Según Bruner, el juego le permite al niño realizar una actividad sin preocuparse por los resultados de propia acción. Solo al concentrarse en la realización de la actividad el niño establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que le produciría frustración de no lograrlo.

En el juego, el niño puede alcanzar metas sin proponérselo, y sin frustrarse si no las alcanza, porque la propia realización de la actividad le resulta placentera. Es considerable la necesidad de favorecer una pedagogía lúdica en las aulas, que permita la creación de un clima positivo y motivador, caracterizado por actividades que despierten la imaginación del estudiante. El aula es uno de los lugares donde los niños tienen más oportunidades de jugar con otros niños de la misma edad, y ello brinda posibilidades didácticas extraordinarias que hay que aprovechar.

El docente, como adulto significativo, andamia y sostiene los logros de los niños a fin de poder trabajar con ellos aprendizajes de un nivel superior que manejan en su actual estructura cognitiva, por lo cual deben percibir los contenidos a aprender como un conjunto de problemas, con incógnitas a develar y relaciones por establecer. Pero, al mismo tiempo se les debe proporcionar un ambiente que facilite la utilización de recursos didácticos para la realización de un proceso de interaprendizaje exitoso.

## 2.2.7 METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos al realizar diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender y jugar. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños, y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

Para que el juego en los rincones cumpla con su intencionalidad pedagógica, la mediación del profesional es importante. Debe ser una mediación de calidad y asumir diferentes roles. El docente también puede ser un jugador más y puede interactuar con los infantes de diversas maneras. A veces, los niños invitan a su maestro a jugar con ellos como si fuera un compañero más. En ocasiones, el docente debe intervenir en el juego para redirigir los comportamientos inapropiados. Otras veces, el docente debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en la actividad. El adulto puede simplemente ingresar en un rincón y pedir a los niños que le cuenten sobre lo que van a

elaborar. En general, se recomienda que el docente evite liderar el juego en los rincones, únicamente cuando sea necesario y por un mínimo tiempo. El adulto siempre debe buscar maneras para animar a los niños a ser protagonistas de su juego.

### **2.2.8 RINCONES DE APRENDIZAJE**

Los rincones de aprendizaje son unas técnicas metodológicas, que consiste en distribuir con una intención determinada los espacios del aula. Supone crear espacios que den respuestas a las necesidades que los niños tienen de aprender, jugar y relacionarse. Se establecen por ejemplo, rincones de: construcción, científico, de la casa, artísticos.

- Rincón de construcción: Es donde el niño desarrolla su inteligencia espacial, el pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad, para preparar a la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al conocer las formas, tamaños y características de los objetos para realizar las construcciones.

Se pueden utilizar: tijeras, tubos de cartón, bloques y rodillo de plástico; cartulina, cajas de cartón, material apilable, pegamento, hilo, pintura, brochas, herramientas de juguetes, lija de grano fino, cinta adhesiva.

- Rincón de dramatización-hogar (Hogar, tienda u otros): En este rincón se le da al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones desarrollar pautas y normas de convivencia. A través de estos interaprendizajes el niño representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos.

Se pueden utilizar: en dramatización los disfraces, máscaras, pelucas, ropa de mujer y hombre, sombreros, calzados, túnicas, guardapolvo, herramientas plásticas, accesorios, maquillaje, tiza, pizarrón, espejos irrompibles, telones con escenografía mientras que en el rincón de la casa

pueden ser muñecos de plásticos con figura humana, muñecos o animales de peluche, electrodomésticos de juguetes (cocina, aspiradoras), utensilios (olla, sartén, vasos), muebles (mesa, silla, sillón) y otros (teléfono, radio.)

- Rincón de científico: Aquí el niño podrá, a través de la investigación y la experimentación descubrir las cualidades de los objetos y seres vivos.

Se pueden utilizar: probetas, tubos de ensayos, embudos, mortero, pipetas, cepillos limpia tubos, rotuladores, etiquetas, envases plásticos, colorante vegetal, sustancias (sal, tierra), papel absorbente y de filtro, algodón, semillas, broches, guantes.

- Rincón artístico: Sirve para el desarrollo creativo y la expresión libre del niño. Se aconseja que este sector se encuentre cerca al agua para que las herramientas utilizadas puedan lavar fácilmente.

Se pueden utilizar: papeles, cartulinas, plastilinas, cintas, masas, témperas, tiza de colores, acuarelas, lápices de colores, brochas, reglas, sacapuntas, tijeras sin filo y de punta redonda (lisa y dentada), sellos, esponjas, revistas y periódicos.

### **2.2.9 ROL DEL DOCENTE**

En este nivel educativo, coherente con las teorías sustentadas en la fundamentación, el docente, para poder permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar sus capacidades. La forma más importante de mediación es la de hablar, conversar y utilizar el lenguaje para tender puentes entre lo que los pequeños saben y lo que el docente espera que aprendan para enriquecer su comprensión del mundo. Para que esto sea posible, el docente debe tomar con seriedad el diálogo con sus estudiantes, debe ser auténtico respecto a lo que dice y a lo que

pregunta, debe mostrar un interés genuino por conocer y entender qué piensan y qué desean los escolares.

Estas son algunas maneras que puede utilizar el docente para enriquecer su mediación:

- Hacer preguntas abiertas que permitan a los niños contar y explicar lo que hacen. Pedir comentarios y preguntas que inviten a realizar nuevas actividades y a descubrir nuevos usos para los materiales disponibles. Aprovechar ocasiones que surjan espontáneamente o crear situaciones para introducir nuevo vocabulario que se refiera a los materiales y actividades que se desarrollan.
- Parafrasear o decir en otras palabras lo que expresan los niños para clarificar ideas, introducir nuevo vocabulario y modelar el lenguaje convencional. Por ejemplo, si un niño dice “me poní al revés el disfraz”, la maestra puede, con naturalidad y respeto, modelar la forma convencional del verbo y decir “te pusiste al revés el disfraz, ¿yo me puse bien el mío?”

El docente es quien prepara las condiciones para el juego, desde lo material, desde la concepción del juego, pero también es quien a partir de su disponibilidad para acercarse y compartir ese momento con los niños puede crear o cerrar un escenario adecuado para la aparición de actividad lúdica.

Según este autor comenta que

La posibilidad de jugar en el contexto escolar, no esta sujeta a la voluntad de los jugadores. Jugar requiere de un tiempo y un espacio. Dentro de la escuela, el permiso de juego depende tanto de una suerte de apropiación que el niño hace de aquellos momentos no planeados. (Sarle, 2009: 325)

Para este autor las intervenciones del adulto son las que pueden establecer la diferencia entre cuidar a los niños, coartar los contenidos del juego, (al censurar aquellos contrarios a su ideología) o estimular y favorecer el interaprendizaje, reconocer los contenidos culturales diversos y sostener una actitud de apertura hacia lo impredecible que la situación de juego representa.

## **BASES FILOSÓFICAS**

Es necesario recorrer cierto camino para ayudar a niñas y niños y también a la docente a tener una experiencia placentera y positiva en filosofía. Para este autor, “La filosofía da lugar, entre otras cosas, a que los individuos puedan desarrollar competencias para poder enfrentar situaciones de incertidumbre” (Fingermann, 2009: 14). Lo importante es que los pequeños no sólo formen una comunidad en la que aprendan a darse la palabra y a escucharse entre sí, que también construyan un entorno de seguridad física, intelectual y afectiva.

Para ello, es necesario que los niños trabajen y reflexionen sobre identidad personal y grupal en distintas dimensiones y espacios temporales. Al mismo tiempo, deberán aprender a hacer preguntas, a brindar y evaluar razonamientos (según su edad), a aportar ejemplos y contraejemplos, a extraer inferencias, a captar y expresar la condicionalidad del pensamiento, a traer a la superficie los supuestos de lo que se hace o dice, a establecer y confrontar criterios falsos y verdaderos, a reflexionar sobre la ambigüedad, a discriminar lo real de lo no real y, dentro de esta instancia, a reconocer lo seguro probable posible de lo que no se puede saber.

Las actividades con las que se trabajen estos contenidos deben ser enfocadas desde una constante lúdico-didáctica con un margen de fantasía inherente al mundo infantil, a fin de favorecer la disposición y la

actuación de las habilidades del pensamiento crítico y creativo que la filosofía se propone desarrollar en los niños. A fin de ayudar a los infantes a pensar (a largo plazo) de manera responsable, es necesario orientar el conocimiento y la energía no de arriba hacia abajo (como han aprendido los adultos de hoy), sino a ofrecer oportunidades para que cada uno exprese sus ideas y sus pensamientos, y para que escuche respetuosamente a otros cuyas opiniones puedan ser diferentes de las propias.

## **BASES PEDAGÓGICAS**

Dentro del enfoque pedagógico se alinea el marco constructivista del aprendizaje, donde es posible considerar los siguientes postulados:

- La construcción en el niño del doble proceso de socialización e individuación, o sea, construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.
- El niño es el que construye conocimientos y significados, y nadie puede sustituirlo en esta tarea.
- El docente puede y debe enseñar a construir, al ayudar a los niños en la construcción de los significados.

El desarrollo y crecimiento personal de los niños se logrará si el educador considera al aprendizaje no como una simple copia del contenido a aprender, sino como un proceso de construcción o reconstrucción donde los aportes de los niños juegan un papel decisivo. De este protagonismo como promotores de su propio aprendizaje, los niños se constituyen en miembros activos de su cultura e incorporan aquellos saberes significativos que los hacen ser también miembros únicos e irrepetibles de la sociedad.

Este doble juego entre el proceso de socialización y el desarrollo personal constituye el encuadre en el que se debe situar el proceso de

construcción de conocimientos. Se debe recordar que los contenidos que se transmiten existen como saberes culturales ya elaborados por la sociedad en general; por ejemplo, cuando se decide trabajar sobre un proyecto denominado **Mi vecindario**, lo hace desde un concepto socio-cultural de lo que significa ese vecindario. No implica la noción de cualquier vecindario, sino de aquel que se conoce y se quiere transmitir y compartir con los alumnos.

El concepto Mi vecindario es un saber ya elaborado por la cultura que rodea al docente; por lo tanto, los significados construidos por los niños se constituyen en un proceso de construcción compartida entre los docentes y los niños en torno a este concepto. Con estas consideraciones, el docente funcionará como alguien quien deberá no sólo promover la actividad mental constructiva de los niños, sino también orientarla hacia lo que fue culturalmente seleccionado como contenido de aprendizaje. Según este autor opina que: “Uno de los principales objetivos de la educación es potenciar y favorecer la construcción de las estructuras del conocimiento.” (Falieres, 2009: 304). El desarrollo mental, que se inicia al nacer y concluye en la edad adulta, es comparable al crecimiento orgánico pues, al igual que este, consiste en una marcha hacia el equilibrio.

## **BASES PSICOLÓGICAS**

Los psicólogos se han preocupado fundamentalmente de los juegos infantiles con fines terapéuticos, de la interpretación de los juegos para descubrir los complejos que yacen en el inconsciente. Mediante ciertos métodos de investigación, se puede poner de relieve algunos rasgos de carácter, así como determinados complejos afectivos. Para este fin los psicoanalistas utilizan algunos tests proyectivos y los juegos con títeres, al observar el comportamiento de los niños durante ese juego.

También hacen el análisis de sus dibujos, sus construcciones, sus creaciones artísticas y composiciones literarias. Pero este enfoque práctico de los psicoanalistas se limita exclusivamente a aquellos juegos de carácter simbólico que pudieran servir para formular un diagnóstico con fines terapéuticos. Como instrumento de la ludoterapia (terapia del juego) las actividades lúdicas se usan para establecer contacto con el niño; realizar una observación y obtener información para la evaluación inicial, diagnóstico o tratamiento; e interpretar los datos obtenidos.

Dentro del ámbito escolar, sin pretender que el maestro desempeñe el papel de psicoanalista, el juego permite discernir señales sobre posibles problemas a los que se está enfrentando el niño. Es importante que el maestro enfrente dichos conflictos, los resuelva, si está en capacidad de hacerlo o los remita al especialista adecuado. Al recordar que el cariño, la atención, la afectividad y el mismo goce lúdico resuelven muchos más problemas que los propios psicoanalistas. La personalidad es una atribución del niño, donde el juego es una actitud que caracteriza cualquier actividad de la infancia, porque el niño se entrega a él con toda su espontaneidad y entusiasmo.

Si el niño no juega es difícil que aprenda, todas las corrientes psicológicas modernas coinciden en afirmar que para el infante, el juego es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo emocional. Se han seguido con toda minuciosidad en el niño pequeño los pasos del desarrollo de algunas de las funciones subjetivas que compondría su personalidad, como el advenimiento del **yo**, representante del sujeto en su pensamiento consciente.

Este autor considera que:

Jugar constituye una de las actividades más placenteras del infante y una herramienta insustituible para sus primeros aprendizajes. Algunos docentes no han logrado entender las potencialidades del juego y con una actitud determinante frenan y paralizan la natural

evolución lúdica infantil en la etapa escolar y preescolar, sin considerar que al hacerlo, no solo arrebatan al niño a posibilidad de ser feliz sino su oportunidad de crecer en todas las dimensiones del ser humano. (Zabalza, 2010: 42)

Se ha destacado también que la personalidad no es tan sólo una suma de peculiaridades del carácter o el temperamento de cada niño, sino la estructura misma de su psiquismo. Varios registros conviven en él y se combinan de forma distinta a cada paso. El niño de cinco y seis años efectúa movimientos decisivos en la estructuración de su psiquismo. Debe tenerse siempre muy presente que la mayoría de estos cambios y progresos se realizan desde el jugar de manera inconsciente. En algunos niños y en determinadas circunstancias, la situación de evolución puede hacerse más o menos evidente para los padres o adultos que les observen, pero pese a su intensidad, caerá bajo la represión y al olvido.

## **BASES SOCIOLOGICAS**

A partir de los cuatro o cinco años, el niño empieza a sentirse mayor, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. A menudo, incluso, cuando juega solo, ha de inventarse un compañero de juegos ficticio a quien confiar sus impresiones. Aunque los juegos verdaderamente colectivos se encuentran ahora mismos prácticamente en los inicios, los niños dan los primeros pasos para llegar dentro de poco tiempo a juegos más complejos y de auténtica cooperación.

Según este autor comenta que:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo psicológico y social del niño. A través de él y con la ayuda de los juguetes el niño asimila la realidad exterior, distinguiéndola de su propio mundo interior. (Winnicott, 2010: 98)

A lo largo de todo este proceso, poco a poco descubrirán que al jugar participativamente al lado de otros compañeros se ayudan unos a otros a creer en la realidad del mundo ilusorio que crean con su imaginación. Además, en estas actividades colectivas cada participante encuentra su propio personaje, puede identificarse con él y al mismo tiempo tiene ocasión de ser imitado a su vez. Es decir, cada niño tiene la oportunidad de ser simultáneamente modelo e imitador.

En este período, el grupo que se forma no es todavía tan numeroso como lo será en etapas más avanzadas. Aunque algunos niños juegan bien a solas, casi todos prefieren jugar con otros compañeros de su misma edad; difícilmente, sin embargo, se agruparán más de dos o tres individuos. La composición de estos pequeños grupos, algunas veces más numerosos pero, por lo general, siempre reducidos, es muy variable. Inevitablemente, los intereses individuales prevalecen sobre los colectivos. Se considera que a los cinco y seis años el grupo óptimo es el de dos niños, que juegan juntos, no dudarán en excluir a un tercero, y si el grupo de tres se pone a jugar fuera de la vigilancia de los mayores, no transcurrirá mucho tiempo sin que dos de ellos se hayan unido contra el otro.

## **BASES LEGALES**

La Constitución Política del Ecuador, redactada en el año 2008, establece en su artículo 26 que "la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado", y en su artículo 27 agrega que "la educación debe ser de calidad". Adicionalmente, la sexta política del Plan Decenal de Educación determina que hasta el año 2015, se deberá mejorar la calidad y equidad de la educación e implementar un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sistema educativo. Sin embargo, estos mandatos no dicen explícitamente qué es calidad educativa.

Para establecer qué es una educación de calidad, se necesita primero identificar qué tipo de sociedad se quiere tener. pues un sistema educativo será de calidad en la medida en que contribuya a la consecución de esa meta. Por ejemplo, para ser conducente a una sociedad democrática, el sistema educativo será de calidad si desarrolla en los estudiantes las competencias necesarias para ejercer una ciudadanía responsable. En el caso ecuatoriano, según señala la Constitución, se busca avanzar hacia una sociedad democrática, soberana, justa, incluyente, intercultural, plurinacional y segura, con personas libres, autónomas, solidarias, creativas, equilibradas, honestas, trabajadoras y responsables, que antepongan el bien común al bien individual, que vivan en armonía con los demás y con la naturaleza, y que resuelvan sus conflictos de manera pacífica.

Adicionalmente, un criterio clave para que exista calidad educativa es la equidad. Equidad en este caso se refiere a la igualdad de oportunidades, a la posibilidad real de acceso de todas las personas a servicios educativos que garanticen aprendizajes necesarios, a la permanencia en dichos servicios y a la culminación del proceso educativo. Por lo tanto, de manera general, el sistema educativo será de calidad en la medida en que dé las mismas oportunidades a todos, y en la medida en que los servicios que ofrece, los actores que lo impulsan y los resultados que genera contribuyan a alcanzar las metas conducentes al tipo de sociedad que se aspira en el país, aportando con el material didáctico un insumo más hacia esa tan deseada educación de calidad con calidez.

Lo que se reafirma en el Régimen del Buen Vivir en su sección sexta en el título Cultura Física y Tiempo Libre, en el artículo 381 manifiesta que: “el Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas”. Además “garantizará los recursos y la Infraestructura

necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

Es importante que la Constitución 2008 consagre este derecho, pues como parte del Buen Vivir, las actividades de recreación son trascendentales para la población. Es importante tener en cuenta que el niño es la prioridad que tiene el estado y que todas las decisiones, iniciativas y soluciones que se tomen sobre ellos deben hacerse respetando su singularidad, ya que él es único y, como tal, tiene sus propias características e intereses, como ser: etnia, religión, idioma, gustos culturales, juegos favoritos.

### **2.3 IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

Variable independiente: Actividades lúdicas

Variable dependiente: Proceso de interaprendizaje

**Cuadro No. 1 Operacionalización de las variables**

Variables	Dimensiones	Indicadores
<p style="text-align: center;"><b>Independiente</b></p> <p>Actividades lúdicas. Son juegos convertidos en métodos y formas de trabajo para propiciar aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades Lúdicas</li> <li>- Tipos de juegos en la infancia</li> <li>- Las variables del juego en el contexto escolar</li> <li>- Beneficios de la aplicación de actividades lúdicas en el interaprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividades de efectuación</li> <li>- Actividad funcional</li> <li>- Actividad exploratoria o estructurada</li> <li>- De reglas</li> <li>- De construcción</li> <li>- De colección</li> <li>- De actividad motriz</li> <li>- Espacio</li> <li>- Tiempo</li> <li>- Tamaño del grupo</li> <li>- Normas de convivencia</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Dependiente</b></p> <p>Proceso de interaprendizaje. Es la acción mutua que mantienen, al menos, dos personas, al utilizar cualquier medio de comunicación, con la intención de influir positivamente y mejorar los procesos y rendimiento de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizajes</li> <li>- Acción mutua</li> <li>- Comunicación</li> <li>- Intención</li> <li>- Aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rincón del científico</li> <li>- Rincón de dramatización</li> <li>- Rincón de la casa</li> <li>- Rincón del artístico</li> <li>- Rincón de construcción</li> <li>- Interacción</li> <li>- Expresión</li> <li>- Planificación</li> <li>- Jean Piaget</li> <li>- Sigmund Freud</li> <li>- Lev Vigoski</li> <li>- Jerome Bruner</li> </ul>

**Fuente:** Recopilación Bibliográfica

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente estudio se lo realizó en la Unidad Educativa Fiscal Antonio Flores Jijón localizado en la Ciudad Victoria Monte Sinaí, Cantón Guayaquil, Parroquia Tarquí, Provincia del Guayas. Se aplicó el análisis cualitativo que se lo utiliza para extraer descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, encuestas, test. Se orienta a profundizar casos específicos y no a generalizar. Su preocupación no es prioritariamente medir, sino cualificar y describir el fenómeno social a partir de rasgos determinantes, según sean percibidos por los elementos mismos que están dentro de la situación estudiada.

##### **RECURSOS EMPLEADOS**

###### **Recursos humanos:**

- Directora, que cumple con sus funciones hace cuatro años.
- Docentes, en su mayoría son mujeres y con un título en el área de la educación.
- Estudiantes, de edades comprendidas entre 5 – 6 años.
- Padres de familia y representantes legales, de diferentes ocupaciones que corresponde a un nivel social medio.
- Estudiantes de la investigación, egresada de la Carrera de Párvulos.
- Consultora Académica, designada por la Comisión de Proyectos.

## RECURSOS MATERIALES:

- Libros
- Hojas
- Computadora
- Internet
- Información digital
- Fotocopia
- Pendrive
- Cámara fotográfica

### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación está dentro del enfoque cualicuantitativo y los tipos de investigación son: descriptiva, explicativa y bibliográfica.

**Descriptiva.** Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican con un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

Para este autor:

La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican con un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (Achig, 2011: 16)

La técnica utilizada para la recolección de datos en esta investigación es la encuesta la misma que se realizó a docentes, representantes legales para obtener información real sobre las actividades lúdicas que ejecutan los niños, como también si están

conscientes de que sea adecuado y beneficioso a corto y largo plazo durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

**Bibliográfica.** Es aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema. ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo? Esta indagación permite, entre otras cosas, apoyar la investigación que se desea realizar, evitar emprender investigaciones ya realizadas, tomar conocimiento de experimentos ya hechos para repetirlos cuando sea necesario, continuar investigaciones interrumpidas o incompletas, buscar información sugerente, seleccionar un marco teórico.

Para la realización de esta investigación los apoyos bibliográficos escogidos fueron utilizados para fundamentar los documentos durante el inicio de la investigación y durante todo el proceso investigativo en el cual se empleará información recopilada en libros, revistas libros en internet con los cuales se facilito la elaboración del marco teórico que serán aportes para este trabajo investigativo.

Por su parte el autor considera que:

La organización bibliográfica constituye la tarea más importante de la construcción de las técnicas bibliográficas, en la medida en que su estructuración facilita el manejo y tratamiento de las fuentes. Estas deben ser organizadas en función de los requerimientos teóricos y empíricos de la investigación, mediante un procedimiento metodológico. (Barrios, 2012: 223)

Al considerar a la investigación bibliográfica una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, además de que constituye una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes –teorías, hipótesis, experimentos, resultados, instrumentos y técnicas usadas- acerca del tema o problema que el investigador se propone investigar o resolver.

### 3.3 UNIVERSO Y MUESTRA

La población es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. La población estará conformada por la directora, los docentes y los representantes legales de la Unidad Educativa Fiscal Antonio Flores Jijón.

Al considerar el autor que:

El tamaño que tiene una población es un factor de suma importancia en el proceso de investigación estadística; y este tamaño viene dado por el número de elementos que constituye la población según el número de elementos la población puede ser finita o infinita. (Rodríguez, 2011: 9)

Esta investigación se la realizará en la Unidad Educativa Fiscal Antonio Flores Jijón ubicado en una zona urbana marginal donde se imparten conocimientos a niños desde inicial dos hasta primero de bachillerato. Si se lleva a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. La población será 461 personas entre autoridades, docentes, padres de familia y representante legales de la institución.

**Cuadro No. 2 Población**

ÍTEM	ESTRATOS	UNIVERSO
1	Autoridades	3
2	Docentes	38
3	Representantes legales	420
	<b>Total</b>	<b>461</b>

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

## MUESTRA

La muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población. La muestra será no probabilística opinático. Al hablar del ciclo del muestreo es necesario comenzar a dividir el concepto general de muestra en tres partes autoridades, docentes y padres de familia y representantes legales: la muestra invitada que se refiere al conjunto de todos los elementos de la población a quienes se les invita a participar en la investigación.

Según el autor comenta que:

La muestra es la parte de la población que se selecciona y de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuará la medición y la observación de las variables de estudio. (Andino, 2010: 86)

Para el trabajo de investigación se tomó una muestra poblacional de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón entre lo que se tomaron en consideración autoridades, estudiantes, docentes, padres de familia y representantes legales.

**Cuadro No. 3 Muestra**

ÍTEM	ESTRATOS	MUESTRA
1	Autoridades	3
2	Docentes	38
3	Representantes legales	42
	<b>Total</b>	<b>83</b>

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### 3.4 MÉTODOS Y TÉCNICAS

#### 3.4.1 MÉTODOS TEÓRICOS

- **Método Inductivo:** El método inductivo es un proceso analítico—sintético mediante el cual se parte del estudio de casos, hechos o

fenómenos particulares para llegar al descubrimiento de un principio o ley general que los rige.

- **Método Deductivo:** El método deductivo sigue un proceso sintético—analítico, es decir contrario al anterior; se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales, de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las cuales se aplican; o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

### 3.4.2 MÉTODOS EMPÍRICOS

Este método consiste en las captaciones pedagógicas, ya que en todo proceso de aprendizaje supone una construcción que se realiza mediante el desarrollo mental y que finaliza al adquirir un conocimiento nuevo.

Según este autor expresa que:

En una investigación se emplean los métodos lógicos o científicos, que están destinados a descubrir la verdad o confirmarla, mediante conclusiones ciertas y firmes. Estos métodos son el inductivo y el deductivo, que rara vez se emplean solos, ya que casi siempre se utilizan en forma combinada. (Chávez, 2009: 13)

Al aplicar los métodos científicos en esta investigación en las diferentes situaciones de enseñanza y de aprendizaje ayudará al proceso de organización de los esquemas de acción en estructuras de pensamiento que se desarrolla a lo largo de diferentes etapas como observar ciertos hechos asociados en el presente estudio.

### 3.4.4 TÉCNICAS

- **La Encuesta:** La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de

que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

### **3.4.5 HERRAMIENTAS ESTADÍSTICAS**

Para la ejecución de este proyecto las encuestas fueron elaboradas en base a la escala de Lickert, estas fueron sencillas y de fácil comprensión para los encuestados. Los resultados que se muestran a continuación son hechos reales del convivir diario. En las siguientes hojas también se observarán las preguntas, los cuadros para los gráficos y el análisis de cada una de ellas. Esta información se procesó mediante el sistema computacional del Microsoft Word y Excel donde se elaboraron cuadros y gráficos.

### **3.5 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Se utiliza las técnicas de la encuesta por lo que el instrumento a aplicar es el cuestionario que es un instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista. Posibilita observar los hechos a través de la valoración que hace de los mismos el encuestado o entrevistado, al limitar la investigación a las valoraciones subjetivas de éste. No obstante a que el cuestionario se limita a la observación simple, del entrevistador o el encuestado. Las preguntas utilizadas en la encuesta fueron elaboradas de manera sencilla con un lenguaje claro, de fácil comprensión y adecuado al nivel mental y cultural de las personas que van a contestarlas.

Las preguntas realizadas a la directora y docentes de la Escuela Fiscal Mixta Antonio Flores Jijón, se enlistan a continuación:

- ¿Cree usted que es necesario planificar actividades lúdicas para el primer año de educación básica?
- ¿Piensa usted que es importante implementar procesos de juegos para estimular el interaprendizaje en los niños?
- ¿Cree usted que el juego cooperativo es una alternativa posible para trabajar en las diferentes áreas curriculares?
- ¿Opina usted que los juegos representa un programa lúdico que favorece la comunicación entre los estudiantes?

- ¿Piensa usted que es necesario utilizar materiales que desarrollen el interaprendizaje?
- ¿Cree usted que debería existir un orden apropiado en la presentación de los materiales?
- ¿Piensa usted que los aprendizajes se pueden desarrollar a través de los materiales didácticos?
- ¿Considera usted que al utilizar materiales didácticos se estimula en el niño la imaginación y así promover el aprendizaje?
- ¿Opina usted que el niño al estar en contacto con nuevos materiales tendrá una experiencia muy enriquecedora?
- ¿Cree usted que se debe fomentar desde pequeño a utilizar materiales reciclados para proteger al planeta?

Listado de preguntas realizadas a los padres de familia y representantes legales de la Escuela Fiscal Mixta Antonio Flores Jijón.

1. ¿Cree usted que su hijo por medio de las actividades lúdicas desarrollará su creatividad?
2. ¿Piensa usted que el juego es una valiosa herramienta de aprendizaje en sus niños?
3. ¿Cree usted que el juego le permite a los infantes indagar del mundo que lo rodea?
4. ¿Opina usted que es recomendable que padres e hijos jueguen al menos una hora diaria?
5. ¿Esta de acuerdo en que si la docente utiliza el juego-trabajo como una actividad lúdica despertará en su hijo la inteligencia?
6. ¿Considera usted que el juego es un proceso que se realiza individualmente en cada niño?
7. ¿Le gustaría que en la unidad educativa se diseñe materiales didácticos con elementos de reciclaje?
8. ¿Cree usted que con la elaboración de juguetes con materiales reciclables ayude a sus hijos para alcanzar aprendizajes más significativos?
9. ¿Opina usted que con materiales reciclables encontrados en el medio su niño realizará actividades manuales?
10. ¿Considera que manipulando materiales de desechos se llevará al conocimiento lógico matemático en los niños?

**3.6 RESULTADOS DEL CUESTIONARIO APLICADO  
ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTORA Y DOCENTES DE LA ESCUELA  
FISCAL MIXTA ANTONIO FLORES JIJÓN**

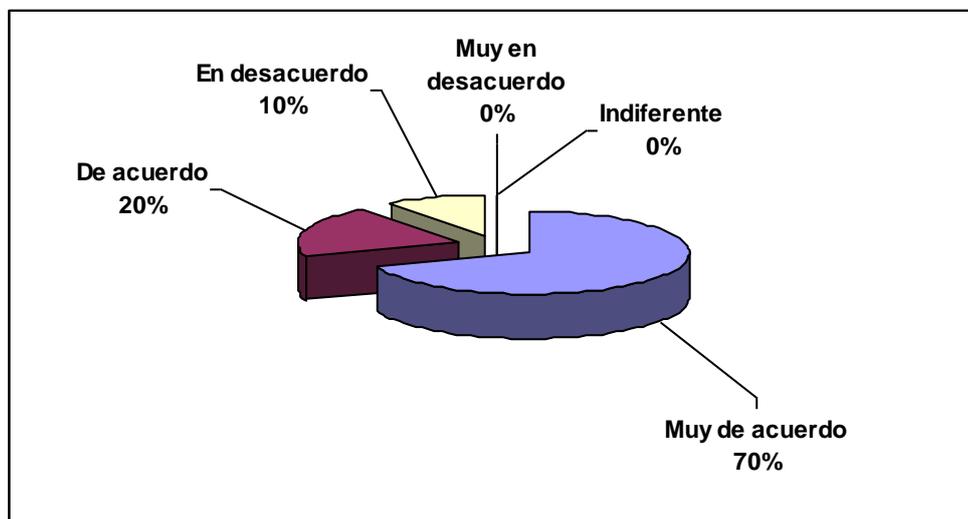
**1. ¿Cree usted que es necesario planificar actividades lúdicas para el primer año de educación básica?**

**Cuadro No. 4 Planificación de actividades lúdicas**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	29	<b>70%</b>
2	De acuerdo	8	<b>20%</b>
3	En desacuerdo	4	<b>10%</b>
4	Muy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
5	Indiferente	0	<b>0%</b>
	<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 1 Planificación de actividades lúdicas**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en lo necesario de planificar actividades lúdicas para estimular la atención de los niños, así como sus canales de comunicación y percepción, el 20% esta de acuerdo y el 10% en desacuerdo.

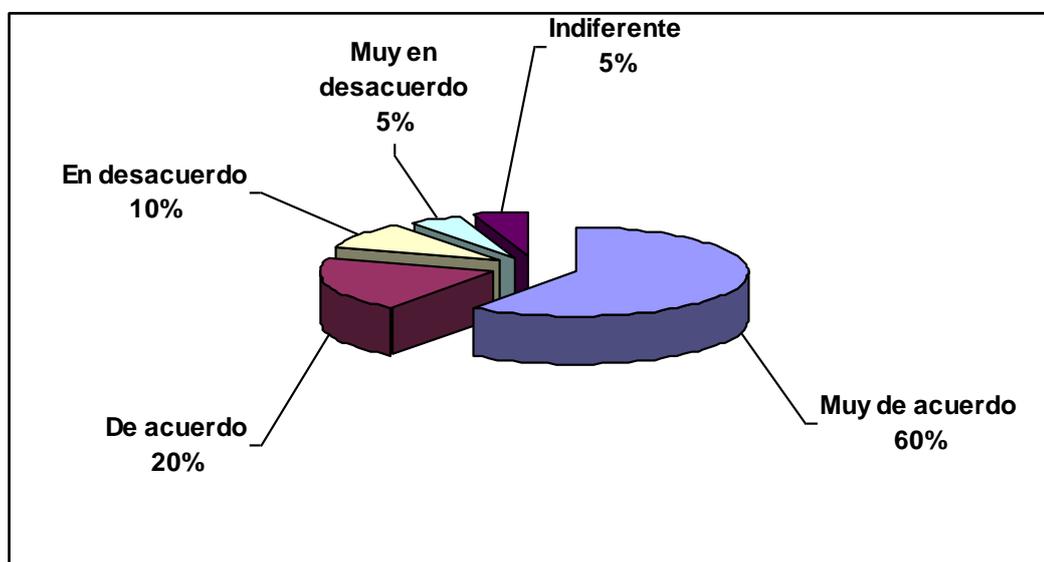
2. ¿Piensa usted que es importante implementar procesos de juegos para estimular el interaprendizaje en los niños?

**Cuadro No. 5 Estimular el interaprendizaje en los niños**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	25	60%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	2	5%
5	Indiferente	2	5%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 2 Estimular el interaprendizaje en los niños**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 60% de los encuestados contestaron que están de muy acuerdo en que es importante implementar procesos de juegos porque promueven el proceso de reflexión y el trabajo en equipo, el 20% está de acuerdo, el 10% está en desacuerdo, el 5% muy en desacuerdo y el 5% es indiferente.

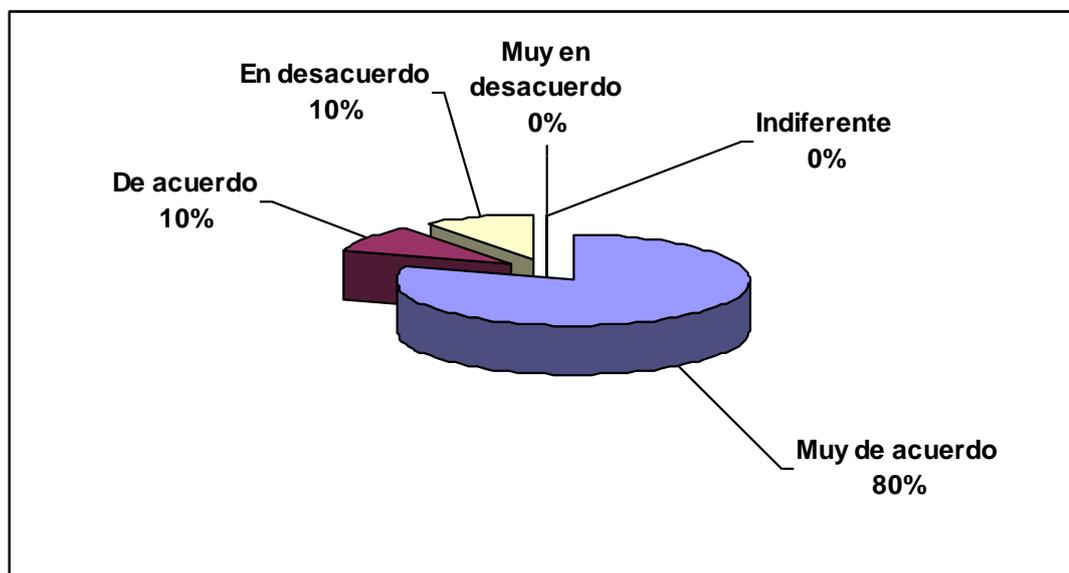
3. ¿Cree usted que el juego cooperativo es una alternativa posible para trabajar en las diferentes áreas curriculares?

**Cuadro No. 6 El juego cooperativo**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	33	80%
2	De acuerdo	4	10%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 3 El juego cooperativo**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy acuerdo de en que el juego cooperativo es una alternativa para trabajar en las diferentes áreas curriculares, porque implica agrupar a los estudiantes en equipos pequeños para potenciar el desarrollo de ellos, el 10% esta de acuerdo y el 10% esta en desacuerdo.

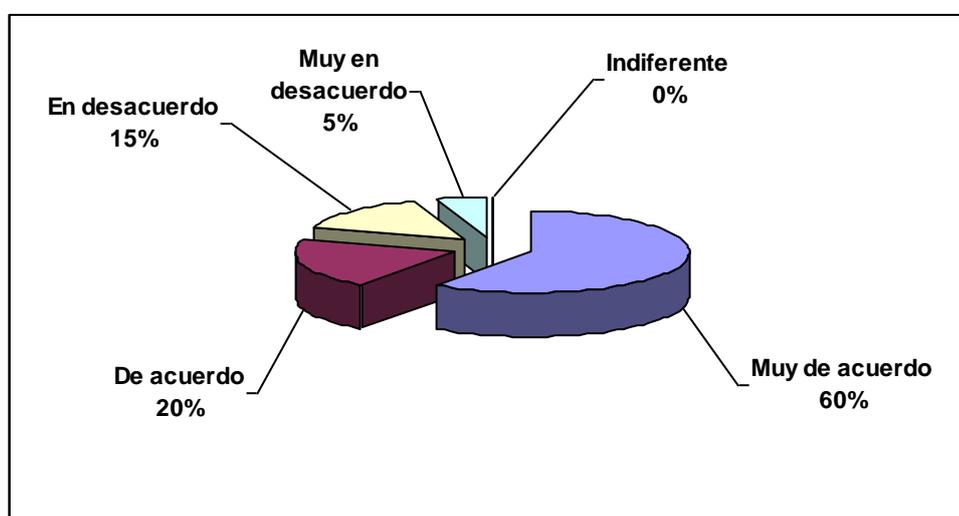
4. ¿Opina usted que los juegos representan un programa lúdico que favorece la comunicación entre los estudiantes?

**Cuadro No. 7 Programa lúdico**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	25	60%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	6	15%
4	Muy en desacuerdo	2	5%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 4 Programa lúdico**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 60% de los encuestados contestaron que están muy acuerdo de en que los juegos representan un programa lúdico ya que sirve para recrearse de manera espontánea y placentera del niño como primer escalón en el camino al conocimiento, el 20% esta de acuerdo, el 15% esta en desacuerdo y el 5% esta muy en desacuerdo.

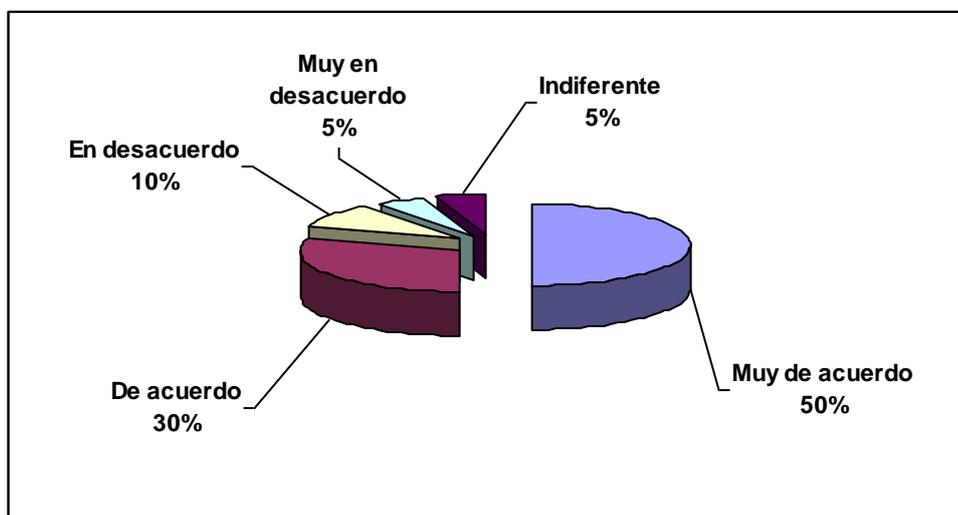
5. ¿Piensa usted que es necesario utilizar materiales que desarrollen el interaprendizaje?

**Cuadro No. 8 Usos de materiales reciclables**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	21	50%
2	De acuerdo	12	30%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	2	5%
5	Indiferente	2	5%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 5 Usos de materiales reciclables**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en utilizar materiales que desarrollen el interaprendizaje de los estudiantes en base a sus capacidades y disponibilidad de tiempo, el 30% está de acuerdo, el 10% está en desacuerdo, el 5% está muy en desacuerdo y el 5% es indiferente.

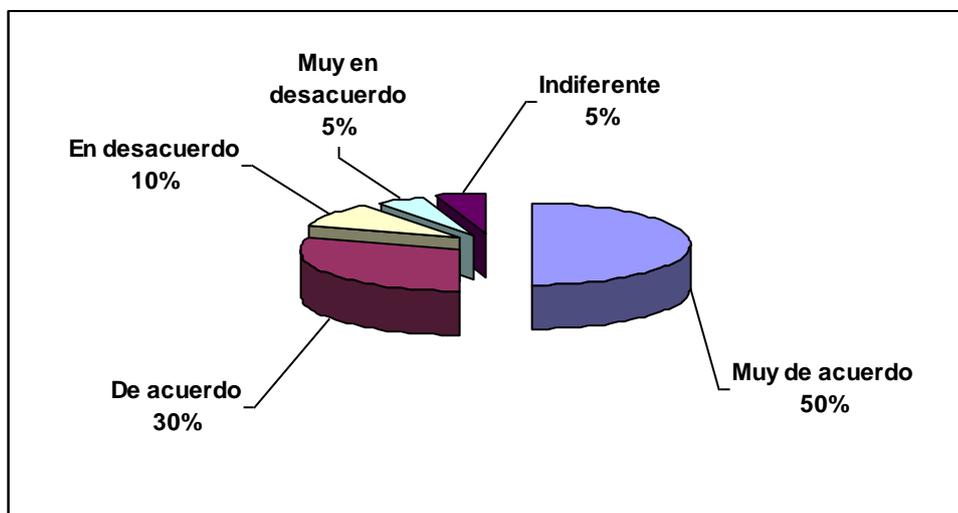
6. ¿Cree usted que debería existir un orden apropiado en la presentación de los materiales?

**Cuadro No. 9 Ordenar los materiales**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	21	50%
2	De acuerdo	12	30%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	2	5%
5	Indiferente	2	5%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 6 Ordenar los materiales**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que debería existir un orden apropiado en la presentación de los materiales para propiciar la reflexión sobre la vinculación del juego con la intencionalidad pedagógica, el 30% está de acuerdo, el 10% está en desacuerdo, el 5% está muy en desacuerdo y el 5% es indiferente.

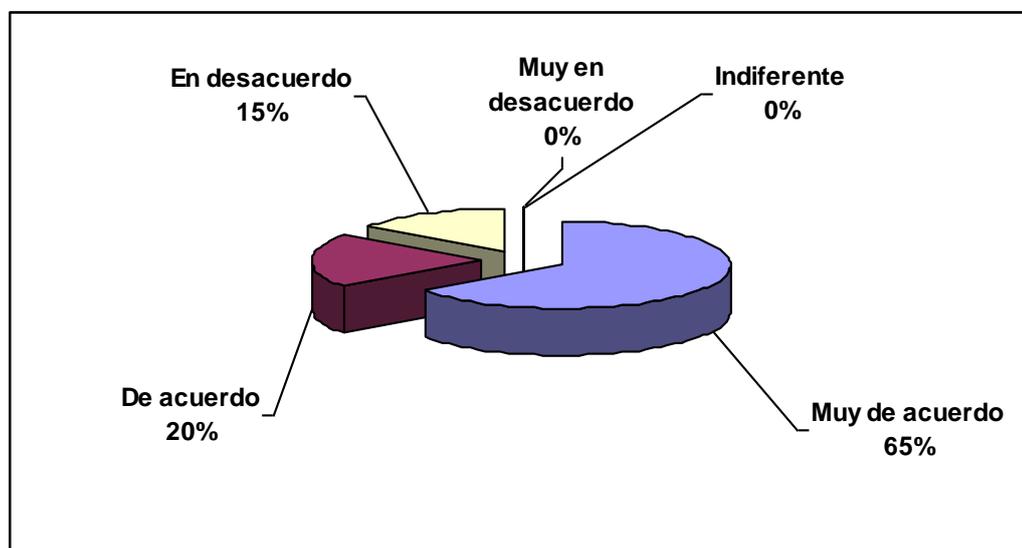
7. ¿Piensa usted que los aprendizajes se pueden desarrollar a través de los materiales didácticos?

**Cuadro No. 10 Los materiales didácticos**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	27	65%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	6	15%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 7 Los materiales didácticos**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 65% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que los aprendizajes se pueden desarrollar a través de los materiales didácticos ya que a través de ellos hacen más ameno el proceso de la enseñanza, el 20% está de acuerdo y el 15% está en desacuerdo.

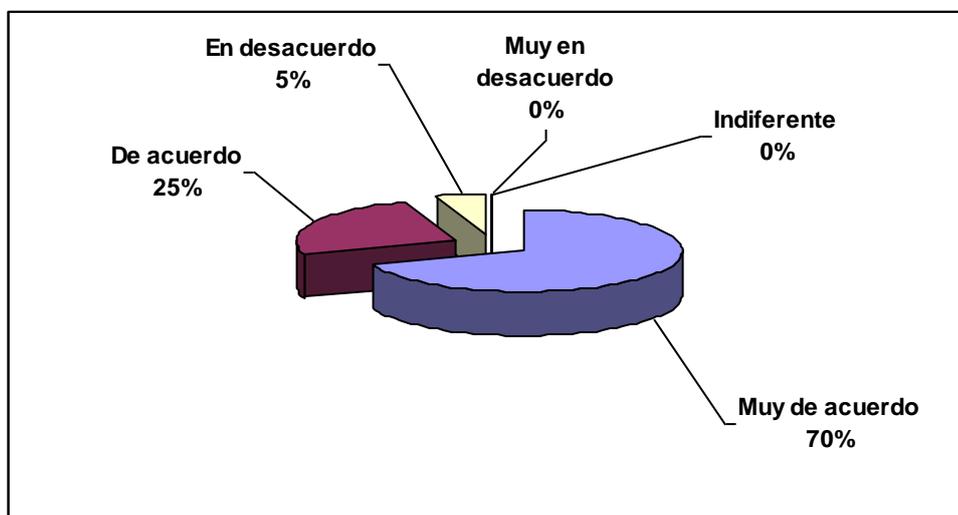
8. ¿Considera usted que al utilizar materiales didácticos estimula en el niño la imaginación y así promover el aprendizaje?

**Cuadro No. 11 Estimula la imaginación**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	29	70%
2	De acuerdo	10	25%
3	En desacuerdo	2	5%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 8 Estimula la imaginación**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que al utilizar materiales didácticos estimula en el niño la imaginación ya que sirven para facilitar la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, el 25% están de acuerdo y el 5% está en desacuerdo.

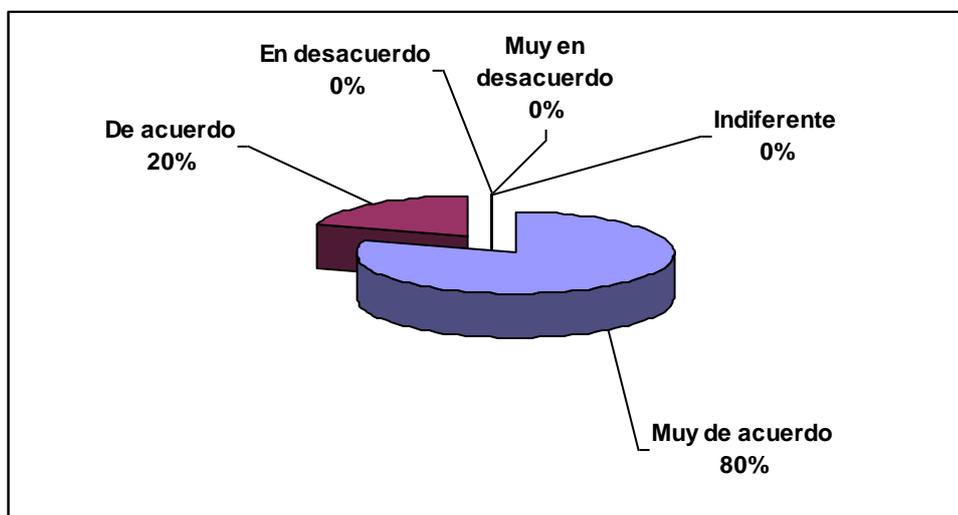
9. ¿Opina usted que el niño al estar en contacto con nuevos materiales tendrá una experiencia muy enriquecedora?

**Cuadro No. 12 El juego una experiencia enriquecedora**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	33	80%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	0	0%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 9 El juego una experiencia enriquecedora**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que el contacto con nuevos materiales generará una experiencia muy enriquecedora porque esto hace que aumente el interés del niño y la niña, el 20% está de acuerdo.

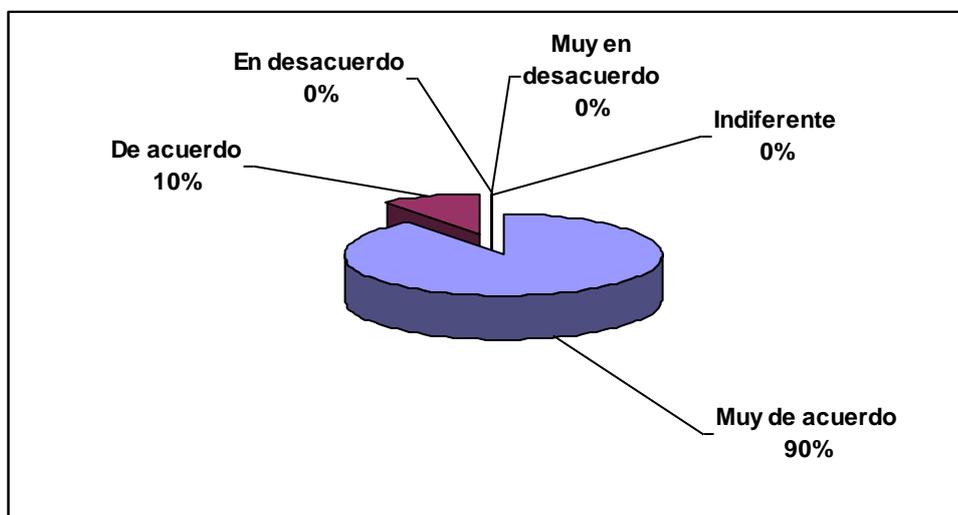
10. ¿Cree usted que se debe fomentar en el niño desde pequeño el uso de materiales reciclados para proteger al planeta?

**Cuadro No. 13 Fomentar el reciclaje**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	37	90%
2	De acuerdo	4	10%
3	En desacuerdo	0	0%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>41</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 10 Fomentar el reciclaje**



Fuente: Encuesta a la directora y docentes  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 90% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que se debe fomentar en el niño desde pequeño a utilizar materiales reciclados ya que es una corresponsabilidad que se debe cumplir con el planeta, el 10% está de acuerdo.

**RESULTADO DEL CUESTIONARIO APLICADO A PADRES DE  
FAMILIA Y REPRESENTANTES LEGALES DE LA ESCUELA FISCAL  
MIXTA ANTONIO FLORES JIJÓN**

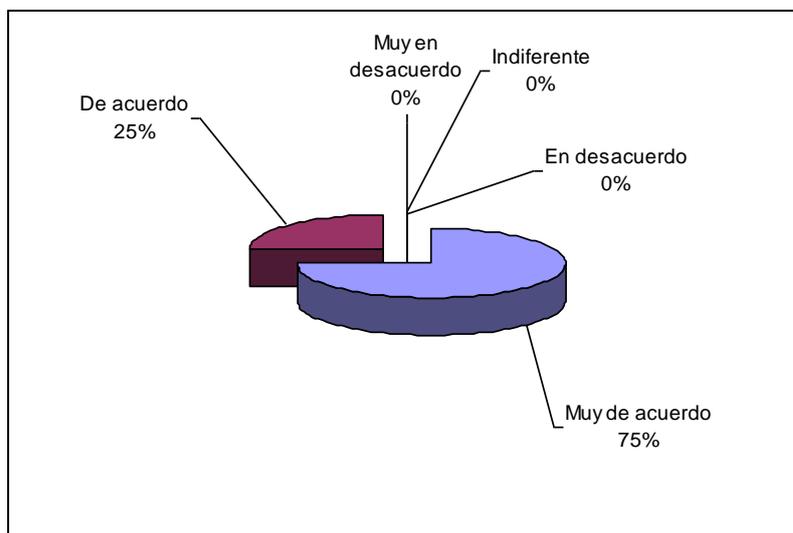
1. ¿Cree usted que su hijo por medio de las actividades lúdicas desarrollará su creatividad?

**Cuadro No. 14      Actividades lúdicas desarrollan creatividad**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	32	<b>75%</b>
2	De acuerdo	10	<b>25%</b>
3	En desacuerdo	0	<b>0%</b>
4	Muy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
5	Indiferente	0	<b>0%</b>
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 11      Actividades lúdicas desarrollan creatividad**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 75% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que por medio de las actividades lúdicas su hijo desarrollará su creatividad ya que estimulará su imaginación y el 25% está de acuerdo.

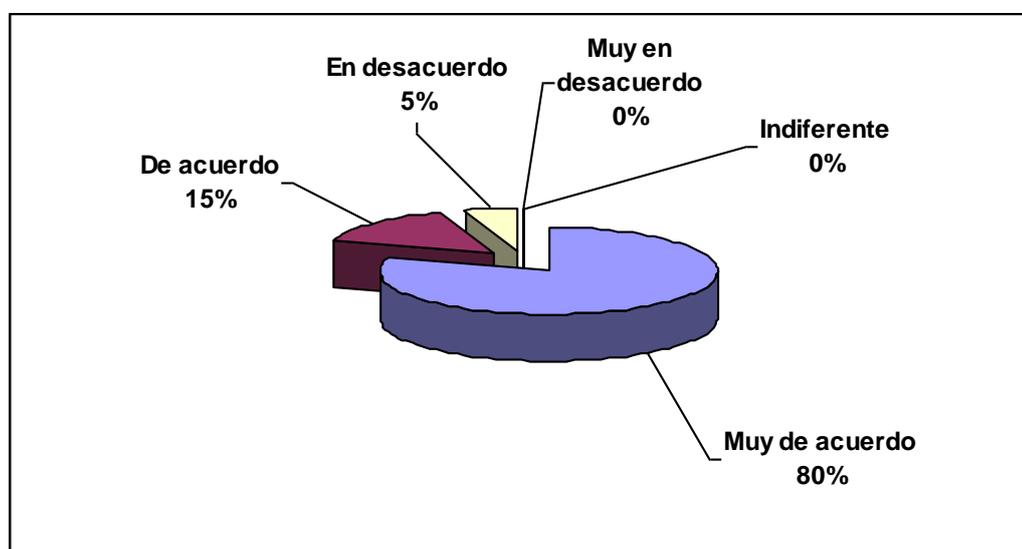
2. ¿Piensa usted que el juego es una valiosa herramientas de aprendizaje en sus niños?

**Cuadro No. 15 El juego y el aprendizaje**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	34	<b>80%</b>
2	De acuerdo	6	<b>15%</b>
3	En desacuerdo	2	<b>5%</b>
4	Muy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
5	Indiferente	0	<b>0%</b>
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 12 El juego y el aprendizaje**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego es una valiosa herramientas de aprendizaje porque los niños emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes, el 15% esta de acuerdo y únicamente el 5% en desacuerdo.

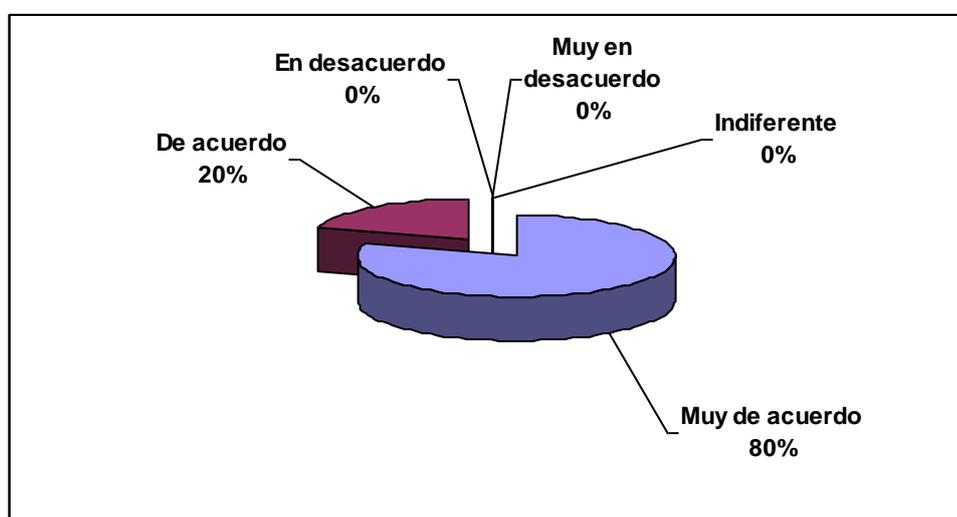
3. ¿Cree usted que el juego le permite a los infantes indagar del mundo que lo rodea?

**Cuadro No. 16 Descubrir el mundo por medio del juego**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	34	80%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	0	0%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 13 Descubrir el mundo por medio del juego**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego les permite a los infantes indagar del mundo ya que constituye su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo y el 20% esta de acuerdo.

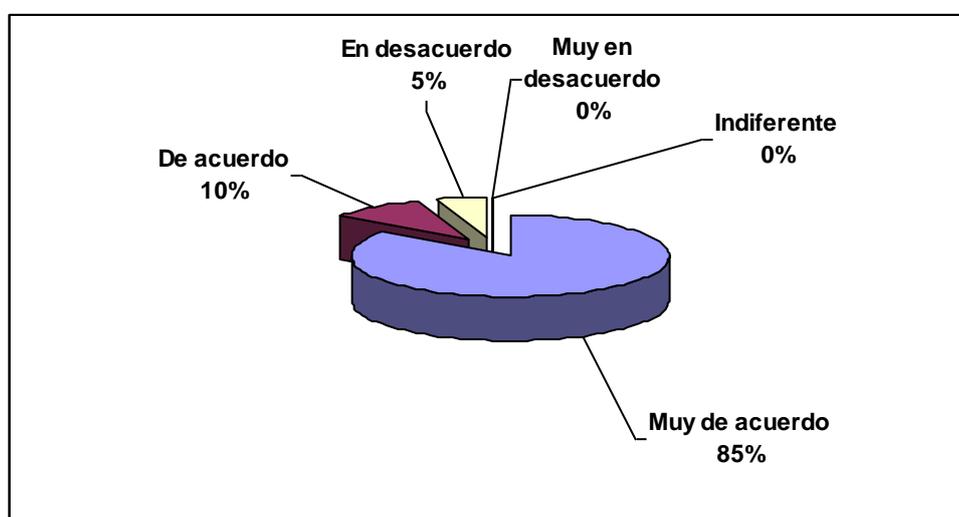
4. ¿Opina usted que es recomendable que padres e hijos jueguen al menos una hora diaria?

**Cuadro No. 17 El juego diario**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	36	<b>85%</b>
2	De acuerdo	4	<b>10%</b>
3	En desacuerdo	2	<b>5%</b>
4	Muy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
5	Indiferente	0	<b>0%</b>
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 14 El juego diario**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 85% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que es recomendable que padres e hijos jueguen al menos una hora diaria ya que fortalecen las relaciones intrafamiliares y promueven aprendizajes de manera no escolarizada, el 10% está de acuerdo y el 5% en desacuerdo.

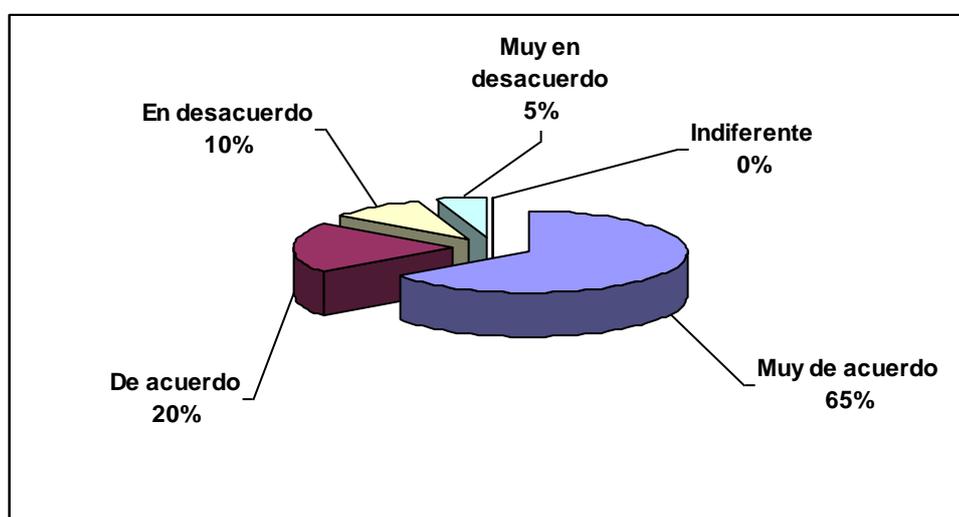
5. ¿Esta de acuerdo en que si la docente utiliza el juego-trabajo como una actividad lúdica despertará en su hijo la inteligencia?

**Cuadro No. 18 El juego trabajo**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	27	65%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	3	5%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 15 El juego trabajo**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 65% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que la docente utilice el juego-trabajo como una actividad lúdica ya que despertará en el niño la inteligencia para manejar sus emociones y relacionarse con los demás, el 20% esta de acuerdo, el 10% esta en desacuerdo y el 5% muy en desacuerdo.

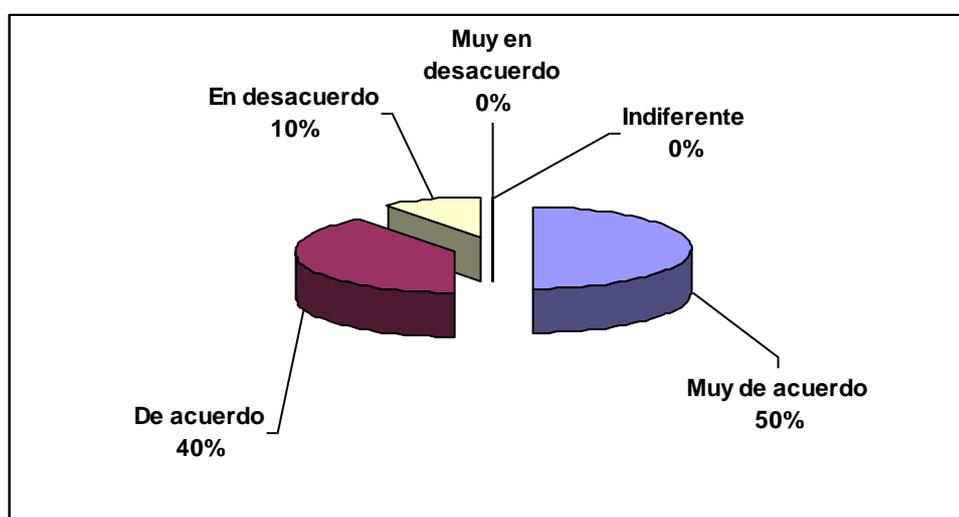
6. ¿Considera usted que el juego es un proceso que se realiza individualmente en cada niño?

**Cuadro No. 19 El juego individual**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	21	50%
2	De acuerdo	17	40%
3	En desacuerdo	4	10%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 16 El juego individual**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego es un proceso que se realiza individualmente en cada niño porque lo ayudan a reconocer sus diferencias individuales, el 40% está de acuerdo y el 10% en desacuerdo.

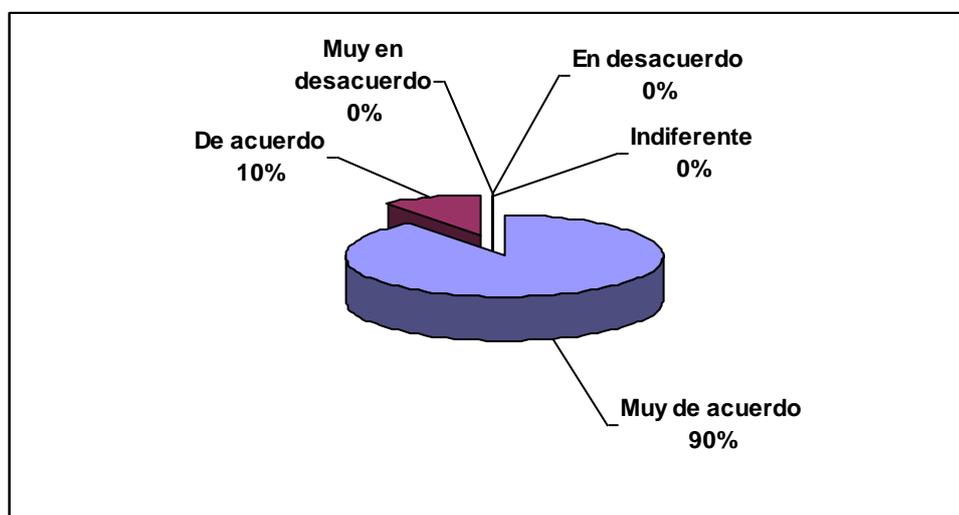
7. ¿Le gustaría que en la unidad educativa se diseñe materiales didácticos con elementos de reciclaje?

**Cuadro No. 20 Materiales didácticos reciclables**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	38	90%
2	De acuerdo	4	10%
3	En desacuerdo	0	0%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 17 Materiales didácticos reciclables**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 90% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que en la unidad educativa se diseñe materiales didácticos con elementos de reciclaje porque el juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales de varias maneras o de formas poco usual y el 10% está de acuerdo.

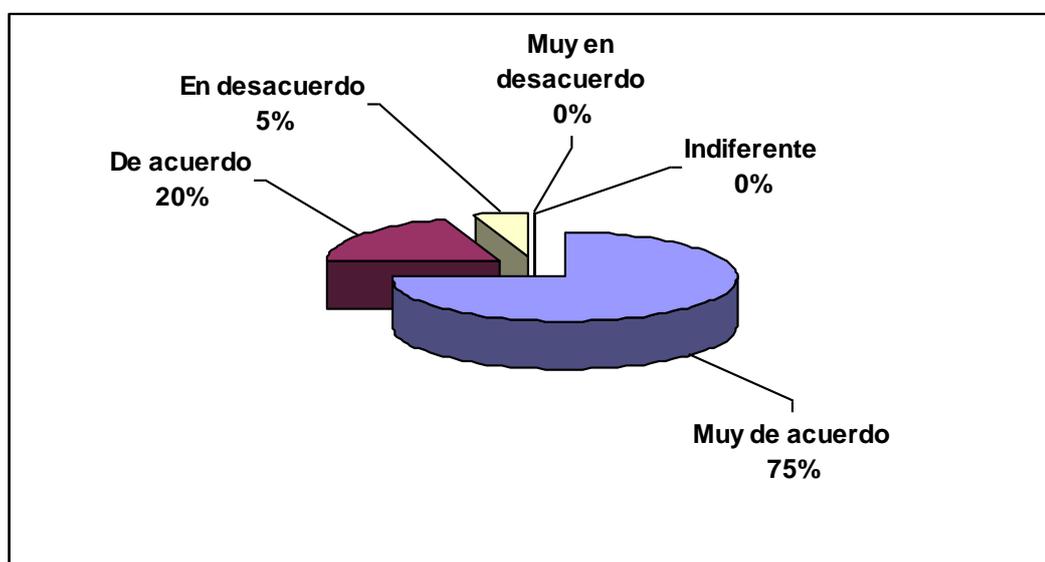
8. ¿Cree usted que con la elaboración de juguetes con materiales reciclables ayude a sus hijos para alcanzar aprendizajes más significativos?

**Cuadro No. 21 El aprendizaje significativo**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	32	75%
2	De acuerdo	8	20%
3	En desacuerdo	2	5%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 18 El aprendizaje significativo**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

### Análisis

El 75% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en la elaboración de juguetes con materiales reciclables porque ayuda a sus hijos alcanzar aprendizajes más significativos, el 20% está de acuerdo y el 5% en desacuerdo.

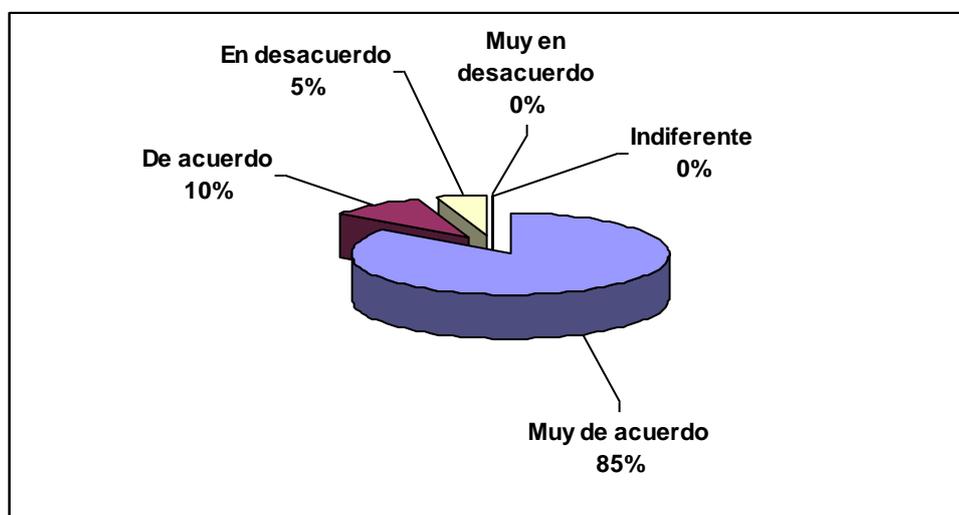
9. ¿Opina usted que con materiales reciclables encontrados en el medio su niño realizará actividades plásticas y manuales?

**Cuadro No. 22      Actividades plásticas y manuales**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	36	<b>85%</b>
2	De acuerdo	4	<b>10%</b>
3	En desacuerdo	2	<b>5%</b>
4	Muy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
5	Indiferente	0	<b>0%</b>
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 19      Actividades plásticas y manuales**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 85% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que con materiales reciclables encontrados en el medio su niño realizará actividades plásticas y manuales para darle al niño la oportunidad de crear constantemente sus conocimientos, el 10% esta de acuerdo y el 5% en desacuerdo.

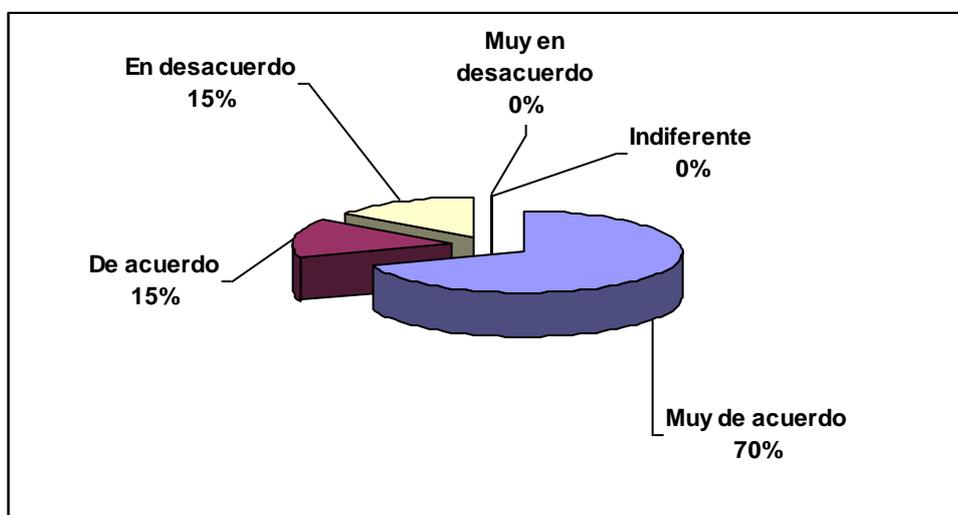
**10. ¿Considera que manipulando materiales de desechos se llevará al conocimiento lógico matemático en los niños?**

**Cuadro No. 23 Manipular materiales reciclables**

Ítem	Alternativa	Cantidad	Porcentaje
1	Muy de acuerdo	30	70%
2	De acuerdo	6	15%
3	En desacuerdo	6	15%
4	Muy en desacuerdo	0	0%
5	Indiferente	0	0%
<b>Total</b>		<b>42</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Gráfico No. 20 Manipular materiales reciclables**



Fuente: Encuesta a los padres de familia y representantes legales  
Elaborado por: Bajaña Suárez Janeth

**Análisis**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que manipulando materiales de desechos se llevará al conocimiento lógico matemático en los niños, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir, el 15% esta de acuerdo y el 15% esta en desacuerdo.

### **3.7 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

#### **DIRECTIVOS Y DOCENTES**

##### **Pregunta No. 1**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en lo necesario de planificar actividades lúdicas para estimular la atención de los niños, así como sus canales de comunicación y percepción.

##### **Pregunta No. 2**

El 60% de los encuestados contestaron que están de muy acuerdo en que es importante implementar procesos de juegos porque promueven el proceso de reflexión y el trabajo en equipo.

##### **Pregunta No. 3**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy acuerdo de en que el juego cooperativo es una alternativa para trabajar en las diferentes áreas curriculares, porque implica agrupar a los estudiantes en equipos pequeños para potenciar el desarrollo de ellos.

##### **Pregunta No. 4**

El 60% de los encuestados contestaron que están muy acuerdo de en que los juegos representan un programa lúdico ya que sirve para recrearse de manera espontánea y placentera del niño como primer escalón en el camino al conocimiento, el 20% esta de acuerdo, el 15% esta en desacuerdo y el 5% esta muy en desacuerdo.

##### **Pregunta No. 5**

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en utilizar materiales que desarrollen el interaprendizaje de los estudiantes en base a sus capacidades y disponibilidad de tiempo.

### **Pregunta No. 6**

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que debería existir un orden apropiado en la presentación de los materiales para propiciar la reflexión sobre la vinculación del juego con la intencionalidad pedagógica.

### **Pregunta No. 7**

El 65% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que los aprendizajes se pueden desarrollar a través de los materiales didácticos ya que a través de ellos hacen más ameno el proceso de la enseñanza.

### **Pregunta No. 8**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que al utilizar materiales didácticos estimula en el niño la imaginación ya que sirven para facilitar la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

### **Pregunta No. 9**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que el contacto con nuevos materiales generará una experiencia muy enriquecedora porque esto hace que aumente el interés del niño y la niña.

### **Pregunta No. 10**

El 90% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en que se debe fomentar en el niño desde pequeño a utilizar materiales reciclados ya que es una corresponsabilidad que se debe cumplir con el planeta.

## **PADRES DE FAMILIA Y REPRESENTANTES LEGALES**

### **Pregunta No. 1**

El 75% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que por medio de las actividades lúdicas su hijo desarrollará su creatividad ya que estimulará su imaginación y el 25% esta de acuerdo.

### **Pregunta No. 2**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego es una valiosa herramienta de aprendizaje porque los niños emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes.

### **Pregunta No. 3**

El 80% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego les permite a los infantes indagar del mundo ya que constituye su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo.

### **Pregunta No. 4**

El 85% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que es recomendable que padres e hijos jueguen al menos una hora diaria ya que fortalecen las relaciones intrafamiliares y promueven aprendizajes de manera no escolarizada.

### **Pregunta No. 5**

El 65% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que la docente utilice el juego-trabajo como una actividad lúdica ya que despertará en el niño la inteligencia para manejar sus emociones y relacionarse con los demás.

### **Pregunta No. 6**

El 50% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que el juego es un proceso que se realiza individualmente en cada niño porque lo ayudan a reconocer sus diferencias individuales, el 40% esta de acuerdo y el 10% en desacuerdo.

### **Pregunta No. 7**

El 90% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que en la unidad educativa se diseñe materiales didácticos con elementos de reciclaje porque el juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales de varias maneras o de formas poco usual.

### **Pregunta No. 8**

El 75% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo en la elaboración de juguetes con materiales reciclables porque ayuda a sus hijos alcanzar aprendizajes más significativos.

### **Pregunta No. 9**

El 85% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que con materiales reciclables encontrados en el medio su niño realizará actividades plásticas y manuales para darle al niño la oportunidad de crear constantemente sus conocimientos.

### **Pregunta No. 10**

El 70% de los encuestados contestaron que están muy de acuerdo que manipulando materiales de desechos se llevará al conocimiento lógico matemático en los niños, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

### **3.8 RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

**¿De que manera las actividades lúdicas promueven en el proceso de interaprendizaje?**

Las actividades lúdicas promueven el proceso de interaprendizaje a través de planificación realizada por el educador ya que son los medios más eficaces para lograr el conocimiento.

**¿Se considera que la actividad exploratoria permite en el niño desplegar sus potencialidades?**

Las actividades exploratorias son por definición aquellas que permiten al estudiante el despliegue de todas sus potencialidades y se presentan como el espacio ideal para la construcción activa del conocimiento.

**¿Cuál es el objetivo del juego y el desarrollo en el niño?**

El juego es la actividad característica de la infancia. La mayor parte del tiempo que el niño pasa despierto lo dedica a él, incluso se podría decir que el juego es el trabajo del niño ya que su objetivo es de afianzar los conocimientos.

**¿La elección de las actividades lúdicas debe ser espontánea en el estudiante?**

El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

**¿Cuáles son los tipos de juegos?**

Juegos sensomotores, juegos símbolos o representativo, juegos con reglas, juegos heurísticos.

### **¿A qué se denomina juegos de construcción?**

Están presentes en cualquier edad. Son juegos de habilidad y creación en los que se reconstruye el mundo con pocos elementos, y en los que las reglas consisten precisamente en eso: reproducir el mundo al hacer automóviles, aviones, grúas, barcos, edificios, personas.

### **¿Es importante que la intervención del adulto sea la que pueda establecer la diferencia entre cuidarlos?**

Las intervenciones del adulto son las que pueden establecer la diferencia entre cuidar a los niños, coartar los contenidos del juego, estimular y favorecer el interaprendizaje, reconocer los contenidos culturales diversos y sostener una actitud de apertura hacia lo impredecible que la situación de juego representa

### **¿Cómo se puede utilizar el juego para las actividades metodológicas?**

Las actividades metodológicas consisten en distribuir con una intención determinada los espacios del aula. Supone crear espacios que den respuestas a las necesidades que los niños tienen de aprender, jugar y relacionarse con los demás para un aprendizaje más activo.

### **¿En qué consiste la metodología juego trabajo?**

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos al realizar diversas actividades.

### **¿Cómo aprende el niño a través del juego?**

El juego del niño hace uso también de la fantasía que da vida a todas las cosas. Un cesto se puede convertir en una cuna para una muñeca, o en un barco, o en un plato de comida o en cualquier otra cosa que haga falta para el juego.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

#### **4.1 DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO CON ELEMENTOS RECICLABLES.**

#### **4.2 JUSTIFICACIÓN**

Los materiales educativos son recursos que apoyan el trabajo del docente en el aula. Han sido diseñados para generar actividades significativas y novedosas que permitan el logro de los objetivos educativos y el fortalecimiento de destrezas en los estudiantes. Los objetos a utilizarse en la propuesta son de materiales reciclables lo que se refieren a los elementos, instrumentos, accesorios, herramientas o juguetes que se utilizan en la actividad de juego. Clásicamente se establece la distinción entre materiales estructurados y material desestructurado es decir, aquellos que tienen un uso restringido por la naturaleza y funciones propias del material, y materiales desestructurados, o sea aquellos que por sus características permiten usos múltiples al niño.

Muchas veces las actividades lúdicas más enriquecedoras se realizan con materiales que por sus características poco cerradas permiten el despliegue de las potencialidades de los niños. La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños y niñas incluyen en sus juegos nacen de la propia epistemológica del ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

### **4.3 OBJETIVOS**

#### **General**

- Promover experiencias de aprendizaje a través de recursos didácticos elaborados con materiales reciclables para que despierten en el niño la imaginación, recreación y socialización.

#### **Específicos**

- Facilitar la implementación de material didáctico para ser utilizados dentro del aula, para que el docente promueva el aprendizaje a través de actividades.
- Fortalecer la calidad de los aprendizajes de los estudiantes en relación a la efectividad del material didáctico.
- Aplicar orientaciones metodológicas y estrategias mediante el acercamiento concreto al contenido curricular de las distintas áreas.

### **4.4 FACTIBILIDAD DE SU APLICACIÓN**

Este proyecto es factible porque cuenta con recursos económicos y humanos para su realización y ejecución, al tomar en cuenta que las características de los juguetes y objetos de juego es, sin lugar a dudas, un tema de gran importancia. Las docentes le dedican mucho tiempo y esfuerzo a la confección de dicho material, como elemento fundamental de la planificación curricular, que da origen a la necesidad de esos materiales.

Será necesario plantear que sentido tienen esos objetos para los niños, y qué necesidad tienen las docentes para presentarlos en las actividades de aprendizaje. Muchas veces las actividades más enriquecedoras se realizan con materiales que por sus características poco cerradas permiten la extensión de las potencialidades de los niños.

En ocasiones, los materiales más simples despiertan la curiosidad y el despliegue de todas las capacidades cognitivas de los estudiantes, más que aquellos materiales que desde sus propias características, tan definidas, limitan esas posibilidades.

Se considera que un objeto lúdico es todo aquel que permite al niño utilizarlo en sus juegos; un palito, una piedra, un cartón, un par de botellas, una lata de gaseosa, tapilla, pueden transformarse en juguetes por la sola voluntad del jugador que los incluye en su juego. De esta manera, es posible para los docentes y también los padres aplicar estos materiales con elementos reciclados en la actividad lúdica del niño. Un juguete clásico comprado en la juguetería permite al niño realizar con él todas las acciones, que quien lo creó le otorgó. Sin embargo, un material reciclable cualquiera que el niño elija para jugar podrá ser transformado y utilizado en todas las formas que a él mismo se le ocurran, lo que suma a que la presente propuesta sea viable.

#### **4.5 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Con esta propuesta se va a elaborar materiales con elementos reciclables con el propósito de despertar la creatividad y la imaginación en los niños con la finalidad de aprender y relacionarse con otros niños, al conocer el ambiente social, natural y desarrollarse como personas. Se ofrece a continuación una guía especialmente concebida con el propósito de crear y manipular juguetes didácticos elaborados con material reutilizado que se desechan en el hogar, en la escuela o en el trabajo. Con la finalidad de coadyuvar a la preservación del entorno ecológico.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Actividades	Recursos
<p><b>Teatro de títeres.</b> Se dará la explicación de cómo será su elaboración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cartón</li> <li>○ Pegamento</li> <li>○ Títeres</li> </ul>
<p><b>Guitarrita.</b> Confección del anotador con madera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Madera</li> <li>○ Tachuelas</li> </ul>
<p><b>Juego de descarga.</b> Se indicarán las instrucciones para su elaboración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Envases plásticos</li> <li>○ Cilindros gomaespuma</li> <li>○ Fomi</li> </ul>
<p><b>Maracas.</b> Proporcionará el material para trabajar individualmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vasos descartables</li> <li>○ Rollos de papel higiénico</li> <li>○ Pinceles</li> <li>○ Pinturas de varios colores</li> </ul>
<p><b>Sombrero elegante.</b> Se darán instrucciones de cómo elaborar el juguete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cartulina</li> <li>○ Barra de silicona</li> <li>○ Flores de papel o naturales</li> </ul>

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

# DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO



CON ELEMENTOS RECICLABLES

Autora: Bajaña Suárez Janeth

## PLAN DE CLASE No. 1

**Nombre del bloque:** Mis amigos y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** **Comprensión Expresión Artística**

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Expresar con libertad sus propias experiencias a través del desarrollo de la creatividad y la imaginación.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Estructuración del espacio.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Recreación plástica y expresiva</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Crear teatrín con cartón y otros materiales</p>	<p>Caja grande de cartón Pinturas Pegamento Pincel grueso Cortina de tela Títeres de dedo, de guante u otros.</p>	<p>– Desarrollar técnicas adecuadas</p>	<p>– Contar historias utilizando el teatro de títeres.</p>

## Teatro de títeres



**Edad sugerida:** 5 – 6 años.

**Fundón del Material Didáctico:** Estructuración del espacio. Relación parte/todo. Recreación plástica y expresiva.

**Materiales Reciclados:** Una caja grande, rectangular, de cartón rígido, retazos de tela para las cortinas.

**Materiales:** pinturas, pegamento, pincel grueso, títeres de dedo, de guante u otros.

### **Confección del Material Didáctico**

- Cortar la caja como se muestra en la figura y abrir una ventana en el lado ancho.
- Pintar el exterior de la misma.
- Cuando la caja esté bien seca preparar la cortina con dos rectángulos de tela y adherirla sobre la ventana.
- Asomar los títeres fuera de la ventana para dramatizar.

## PLAN DE CLASE No. 2

**Nombre del bloque:** Mis amigos y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Conocimiento del mundo natural y cultural

**Componente del eje:** Relaciones lógicas matemáticas

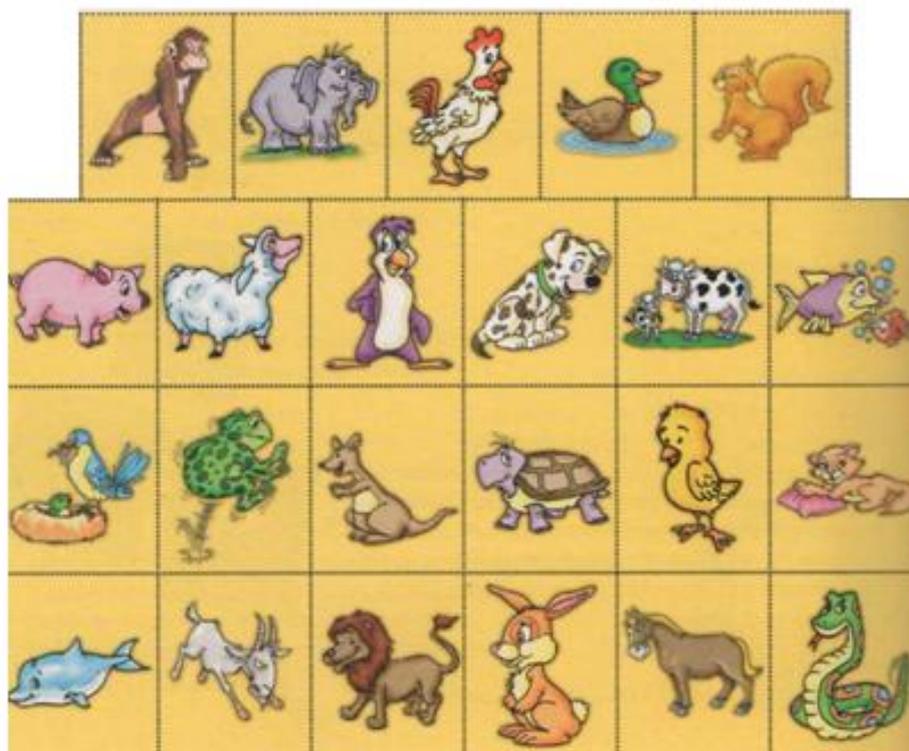
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
– Ordenar en grupos por sus semejanzas a través del proceso de clasificación.	<p><b>Etapa de anticipación</b></p> Construcción de estructura <p><b>Etapa de construcción</b></p> Noción de correspondencia <p><b>Etapa de consolidación</b></p> Construir lotería con cartón y fichas.	Cartón, pegamento, tijeras, bolsa oscura, tapas o fichas grandes para marcar en los cartones.	– Discrimina y usa cuantificadores	– Cumplir consignas del juego.

## Lotería de animales



**Edad sugerida:** 5 años.

**Fundón del Material Didáctico:** Construcción de estructuras lógico matemáticas.

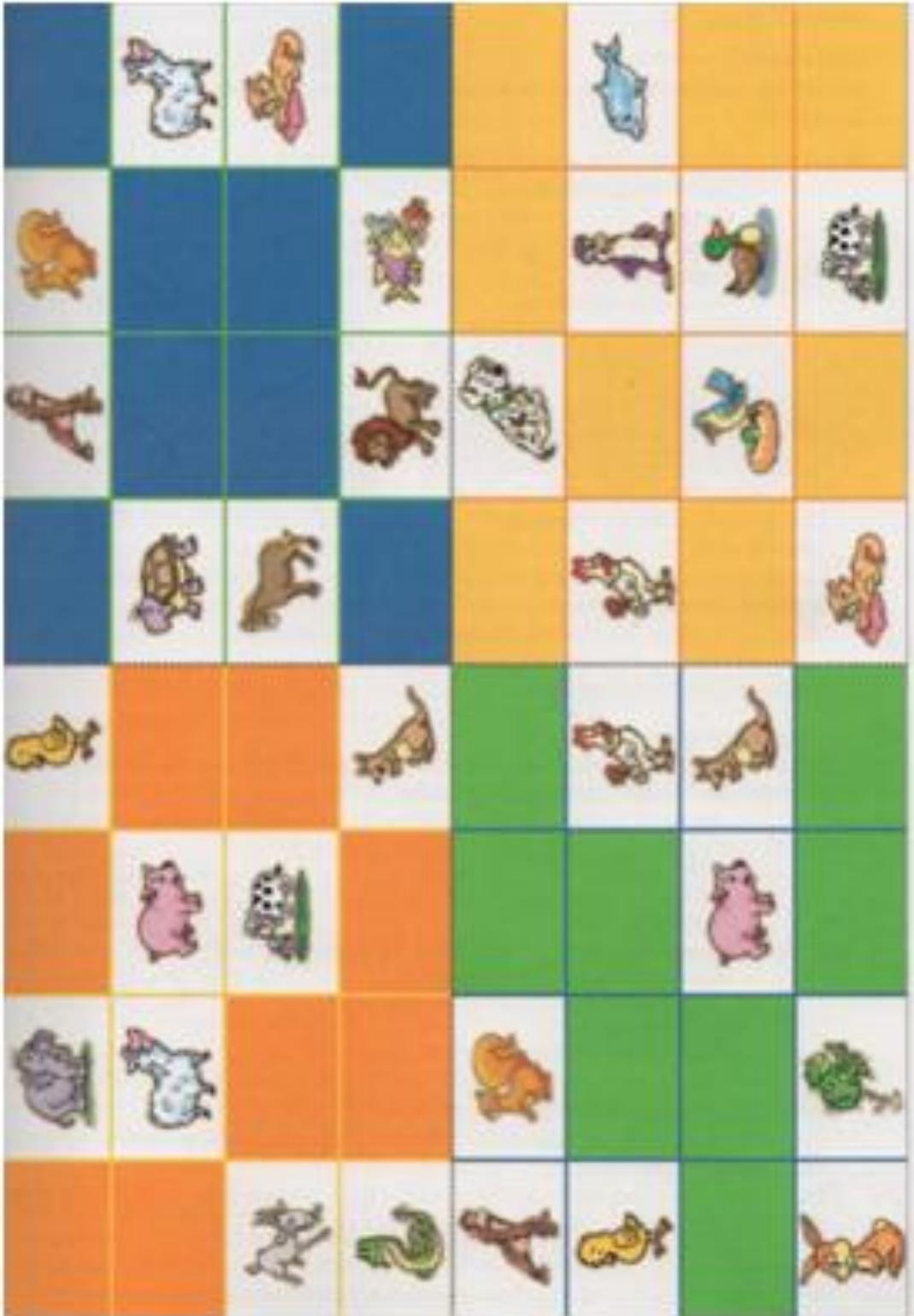
Noción de correspondencia. Recreación. Socialización.

**Materiales Reciclados:** Cartón, tapas o fichas grandes, cartones.

**Materiales:** Pegamento, tijeras, bolsa oscura.

### **Confección del Material Didáctico.**

- Reproducir a color las siguientes fichas y cartones.
- Pegar las fichas sobre cartón y luego recortarlas por la línea de puntos.
- Hacer lo mismo con los cuatro cartones.
- Entregar a cada niño o grupo de niños un cartón y tapas o fichas suficientes para marcar las figuras que salen.
- Colocar las fichas en una bolsa oscura para empezar a jugar.



### PLAN DE CLASE No. 3

**Nombre del bloque:** Mis amigos y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión Expresión Artística

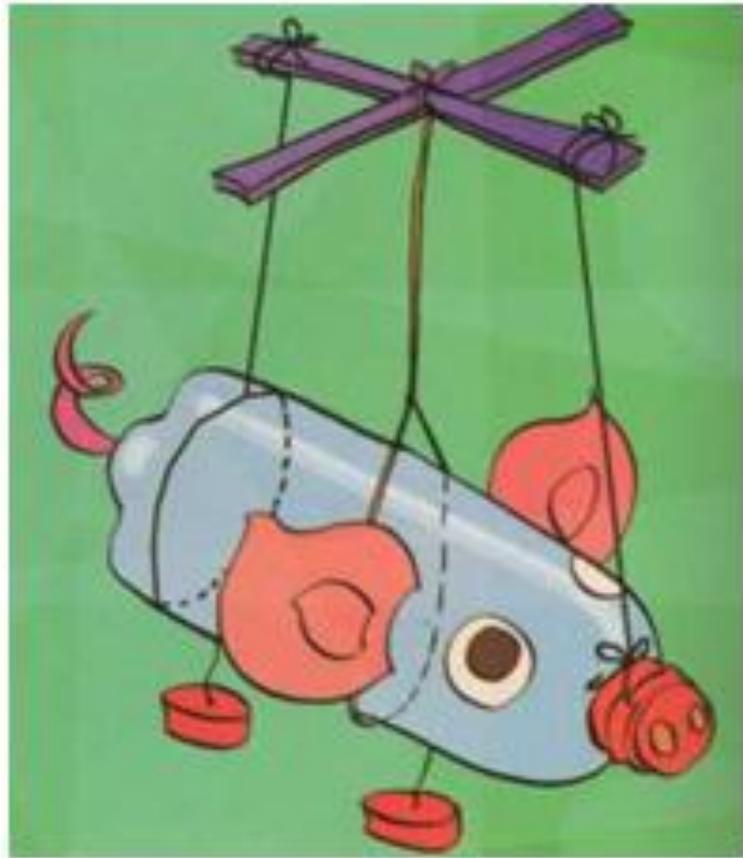
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
– Desarrollar su expresión libre y el poder de comunicar lo que ha expresado.	<p><b>Etapa de anticipación</b></p> Expresión plástica <p><b>Etapa de construcción</b></p> Recreación, competencia <p><b>Etapa de consolidación</b></p> Diseñar una marioneta con material plástico y cartón	Botella de plástico, carpetas de cartón, cordones, varita de madera, silicón, piola	– Desarrollar técnicas adecuadas	– Elaborar la marioneta al utilizar los materiales reciclables.

## Marioneta



**Edad sugerida:** 5 – 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Diferenciar tamaños y formas

**Materiales Reciclados:** botella de plástico, carpetas de cartón, cordones, varita de madera.

**Materiales:** silicón, piola.

### **Confección del Material Didáctico**

- En este caso el tamaño de la botella no es importante. La botella se utilizará acostada, el pico representará el hocico del animal. Con estas indicaciones, cada uno realiza el animal que quiera.
- Pueden utilizar cartulinas para las orejas, la cola y los detalles; para las patas se usará tapitas pegadas en las puntas de los cordones, pegadas a la botella. Para realizar la marioneta, atar la piola alrededor de la botella en una varita de madera para darle movimiento.

## PLAN DE CLASE No. 4

**Nombre del bloque:** Mis amigos y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión Expresión Artística musical

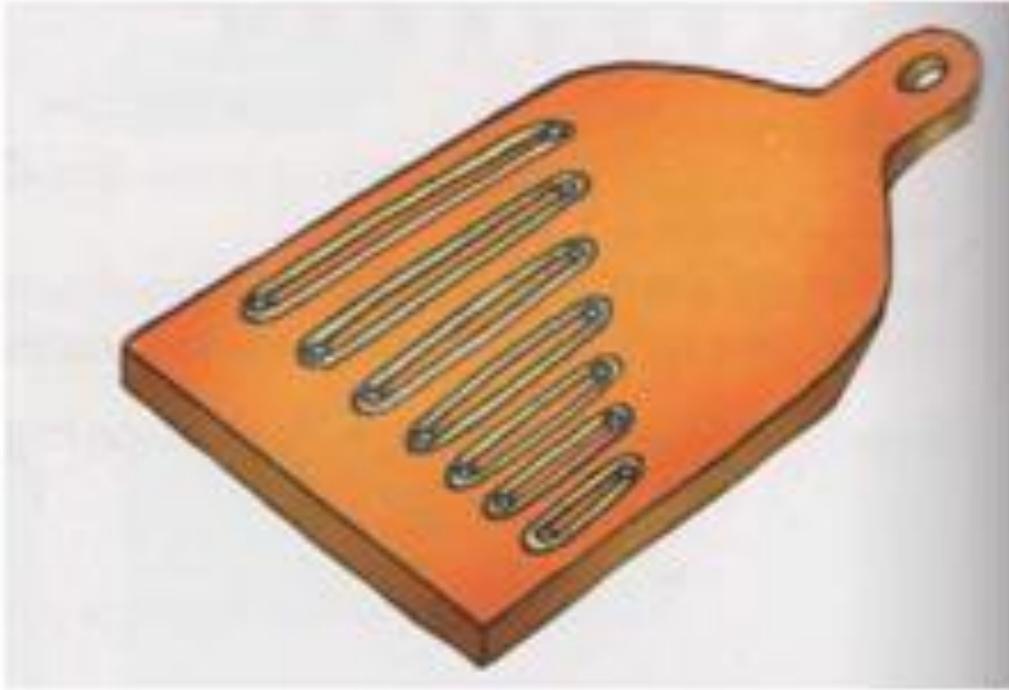
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Apreciación de la expresión artística</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Comprensión y expresión musical</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Recreación y estimulación de la inteligencia musical</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Confeccionar con elementos de reciclaje como madera, elástico</p>	<p>Base de madera pequeña, ligas o banditas elásticas iguales, martillo, tachuelas,</p>	<p>– Desarrollar técnicas adecuadas</p>	<p>– Construir instrumentos musicales que muestren con materiales reciclables y del medio.</p>

## Guitarrita



**Edad sugerida:** 5 años.

**Función del Material Didáctico:** Comunicación, expresión musical.  
Recreación Estimulación de la inteligencia musical.

**Materiales Reciclados:** Base de madera reciclable ligas o banditas elásticas.

**Materiales:** Martillo, tachuelas.

### **Confección del Material Didáctico**

- Clavar las tachuelas sobre la madera como muestra la imagen y luego enlazar las bandas elásticas.
- Hacer vibrar las cuerdas.

## PLAN DE CLASE No. 5

**Nombre del bloque:** Mis amigos y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Conocimiento del mundo natural y cultural

**Componente del eje:** Relaciones lógica matemática

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Hacer apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en los espacios</li> </ul>	<p><b>Etapas de anticipación</b></p> <p>Descarga física y emocional</p> <p><b>Etapas de construcción</b></p> <p>Organización mental para orientarse en el espacio.</p> <p><b>Etapas de consolidación</b></p> <p>Trabajar con materiales de desecho como envases plásticos.</p>	<p>Recipiente grande de plástico, cilindro de goma espuma, Varilla plástica, envases o contenedores plásticos, fomi para decorar, silicón líquido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Discrimina y usa cuantificadores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desplazar el cuerpo libremente para obtener la noción de equilibrio.</li> </ul>

## Juego de descarga



**Edad sugerida:** 5 – 6 años

**Función del Material Didáctico:** Descarga física y emocional. Relaciones espaciales.

**Materiales Reciclados:** Recipiente plástico, cilindro de gomaespuma, Varilla plástica, envases plásticos.

**Materiales:** Fomi para decorar, silicón líquido,

### **Confección del Material Didáctico**

- Para realizar el banco de descarga: invertir el recipiente y realizar calados sobre la base marcando previamente el tamaño de los elementos elegidos para introducirlos en el mismo.
- Para realizar los martillos: cortar el cilindro de gomaespuma, introducir la varilla de plástico justo en el medio y pegarla con silicón líquido. Esta servirá como mango.
- Decorar ambos elementos con figuras de fomi.

## PLAN DE CLASE No. 6

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica** ¿Cómo soy? características físicas y de carácter. Mi nombre. Lo que me gusta y me disgusta.

**Eje de Aprendizaje:** Conocimiento del mundo natural y cultural

**Componente del eje:** Relaciones lógica matemática

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Crear el boliche con envases plásticos, papel, pintura</p>	<p>6 envases de plástico expandido de igual tamaño, pintura acrílica verde, roja y amarilla, pinceles, recortes de papel, fomi, pegamento.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Ejecutar movimientos en lo que se evidencia equilibrio postural y coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes.</p>

## Bolicho para niños



**Edad sugerida:** 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Nociones espaciales. Psicomotricidad. Recreación. Expresión plástica.

**Materiales Reciclados:** tarrinas plásticas, recortes de papel.

**Materiales:** Pintura acrílica verde, roja y amarilla, pinceles, fomi, pegamento.

### **Confección del Material Didáctico**

- Invitar a los niños a que pinten tres envases de color verde, dos de color rojo y uno amarillo.
- Dejar secar y convertirlos en simpáticos personajes confeccionando los ojos, la nariz y la boca con los retazos de papel o fomi.
- Luego apilarlos como se muestra en la ilustración.
- Para jugar a arrojar se puede utilizar una pelotita de ping-pong.
- En grupos de 5 años invertir los recipientes para realizar juegos de embocar atribuyendo puntajes diferentes a cada color en particular.

## PLAN DE CLASE No. 7

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapas de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapas de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapas de consolidación</b> Utilizar cartón, botones, semillas</p>	<p>Dos vasos de cartón, tubo de papel, tijeras, goma cinta adhesiva, pinceles, pinturas de varios colores, objetos como semillas, botones, piedritas, fideos, granos de arroz.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Utilizar materiales del entorno para experimentar y solucionar problemas.</p>

## Maracas



**Edad sugerida:** 5 años.

**Función del Material Didáctico:** Expresión plástica y musical. Recreación. Estimulación de la inteligencia musical.

**Materiales Reciclados:** vasos de cartón, tubo de papel higiénico, objetos como semillas, botones, piedritas, fideos, granos de arroz.

**Materiales:** Tijeras, pegamento, cinta adhesiva, pinceles, pinturas de varios colores.

### **Confección del Material Didáctico**

- Realizar pequeños cortes en el extremo del tubo de papel y pegarlo en la base de uno de los recipientes.
- Llenar el otro vaso con los elementos que se deseen (semillas, botones, piedritas, etc.)
- Unir los recipientes y cerrarlos con cinta adhesiva. Pintar y decorar el tubo y los vasos.

## PLAN DE CLASE No. 8

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

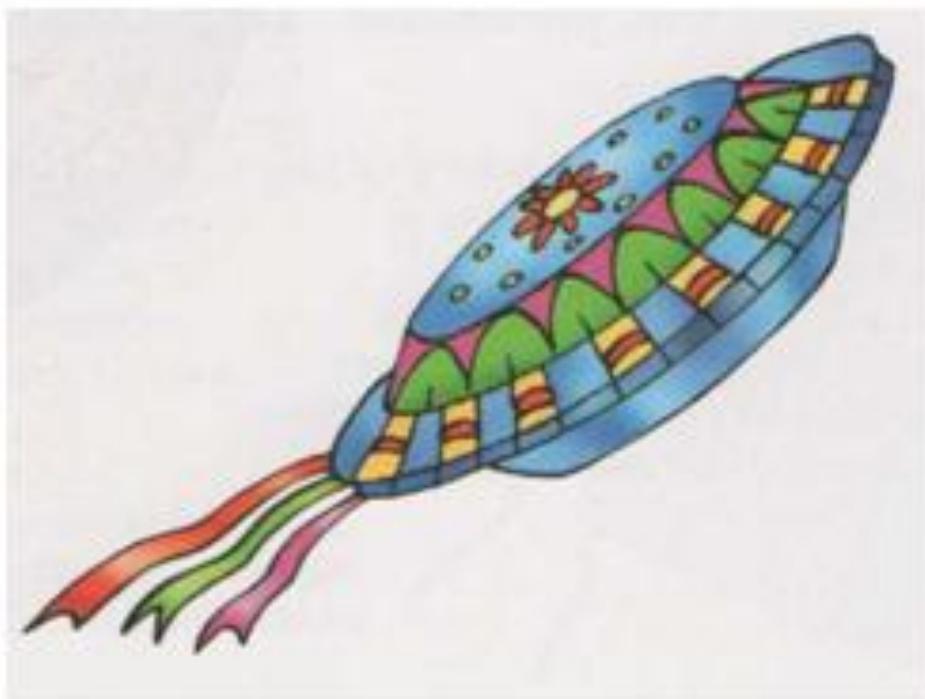
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapas de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapas de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapas de consolidación</b> Crear la pandereta con platos desechables, pedazos de tela, semillas.</p>	<p>Dos platos o bandejas descartables, pintura acrílica en varios colores, fomi, pinceles, aguja gruesa, cinta de tela o listón, fideos, piedrecillas, semillas</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Identificar sonidos determinados o musicales.</p>

## Panderos y panderetas



**Edad sugerida:** 4-5 años.

**Función del Material Didáctico:** Expresión plástica y musical. Recreación y socialización. Estimulación de la inteligencia musical.

**Materiales Reciclados:** Dos platos descartables, cinta de tela o listón, fideos, piedrecillas, semillas, botones, granos de arroz.

**Materiales:** Pintura acrílica en varios colores, fomi, pinceles, aguja gruesa.

### **Confección del Material Didáctico**

- Decorar los platos con pinturas de colores y dejarlos secar.
- Colocar dentro de uno de los platos el objeto sonoro elegido (se pueden utilizar por ejemplo los fideos, granos de arroz y semillas).
- Unir ambos platos atravesando por los bordes la aguja enhebrada con cinta o listón.

## PLAN DE CLASE No. 9

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

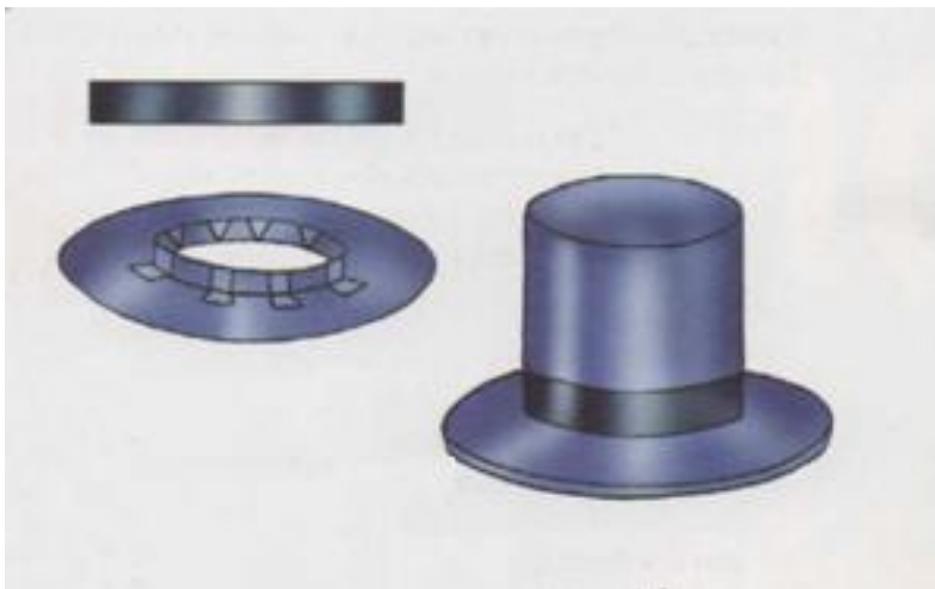
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</li> </ul>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b>  Para elaborar se necesita cartón reciclado</p>	<p>Carpetas de cartón, tijeras, pegamento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Participar en actividades plásticas para desarrollar la imaginación y la creatividad.</li> </ul>

## Sombrero de copa



**Edad sugerida:** 5 – 6 años

**Función del Material Didáctico:** Juego sociodramático. Comunicación.  
Competencia lingüística.

**Materiales Reciclados:** Carpetas de cartón, pedazo de cinta.

**Materiales:** tijeras, pegamento.

### Confección del Material Didáctico

1. Para hacer el ala del sombrero recortar un círculo de 25 cm de diámetro y calarle otro de 14 cm en el centro. Realizar cortes de 1 cm todo alrededor del círculo interior, como se muestra en la imagen.
2. La copa se hace con un rectángulo de cartulina de 52 x 15 cm. Cerrarlo como un tubo y pegarle el ala en la parte inferior ayudándose con los cortecitos que se hicieron. Tapar con un círculo de cartulina de 16 cm de diámetro.
3. Adornar con una tira de cartulina, una cinta de tela o un listón.

## PLAN DE CLASE No. 10

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

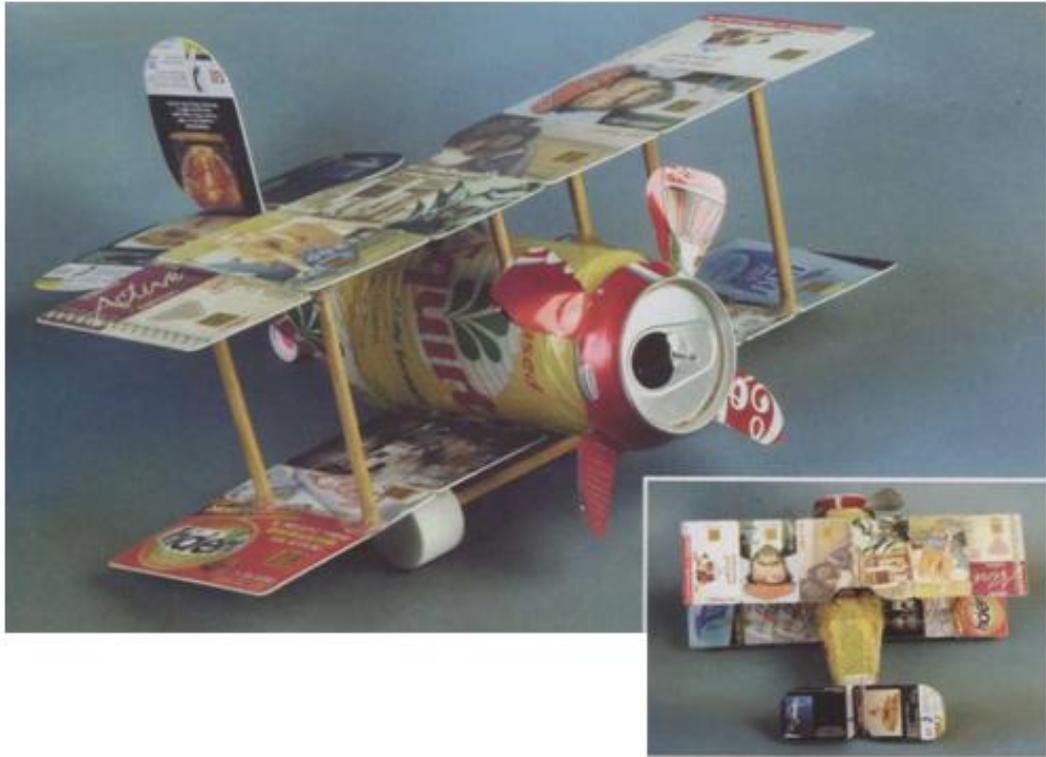
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</li> </ul>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b>  Elaborar con los materiales reciclados como latas de aluminio</p>	atas de aluminio, tapilla de cola, Tarjetas telefónicas, palillos de chuzo, alambre, un palo de helado, pistola de silicona, barra de silicón	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desarrollar la observación para potenciar la libre expresión, el tiempo y la autonomía.</li> </ul>

## AVIONETA



**Edad sugerida:** 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios (forma, color, longitud y tamaño).

**Materiales Reciclado:** Latas de aluminio, tres tapilla de cola, 20 tarjetas telefónicas, 6 palillos de chuzo, alambre, un palo de helado.

**Materiales:** pistola de silicona, barra de silicón.

### **Confección del Material Didáctico**

1. Cortar la lata. La primera será para la hélice y la segunda la cola del fusilaje.
2. Pegar la lata dos a la lata tres, armar las alas y la cola
3. Ensamblar todas las partes.
4. Formar la avioneta

**PLAN DE CLASE No. 11**

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

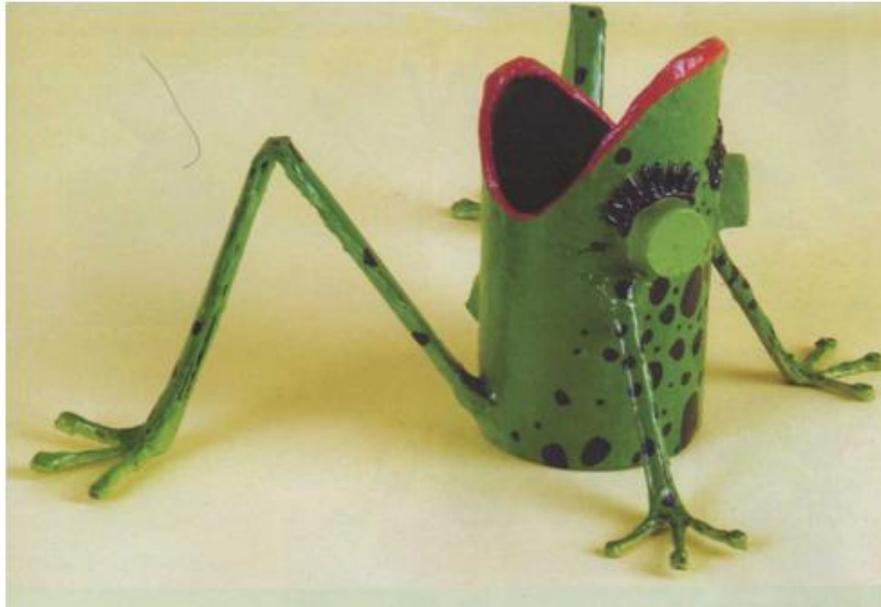
**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

<b>Destreza con criterios de desempeño</b>	<b>Proceso didáctico</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro</b>	<b>Actividades de evaluación</b>
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Realizarlo con tubos de cartón, alambre, tapillas</p>	<p>Tubos de cartón del papel higiénico grande, alambre, taparroscas, periódico, pistola de Silicón, barra de silicón, pinturas y cartón goma.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Expresar y representar en forma creativa el mundo, el entorno mediante la combinación de la técnica del armado.</p>

## Rana Organizadora



**Edad sugerida:** 5- 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios (forma, color, longitud y tamaño).

**Materiales Reciclados:** 2 tubos de cartón del papel higiénico grande, alambre, taparrosas, papel periódico y cartón

**Materiales:** Pistola de Silicón, barra de silicón, pinturas.

### **Confección del Material Didáctico**

- Cortar uno de los tubos de cartón.
- Pegar el tubo cortado sobre el otro en la parte inferior, pegar un pedazo de cartón.
- Formar con el alambre las patas y manos y pegarlas a los tubos.
- Pegar las dos tapillas en la parte posterior con la ayuda del silicón.
- Dar forma a los detalles (dedos, pestañas, labios)
- Usar la goma y papel para forrar los tubos de cartón y pegar las patas y manos (repetir lo mismo hasta que quede resistente).
- Pintar y decorar a gusto.

## PLAN DE CLASE No. 12

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Confeccionarlo con material reciclable como cartón corrugado, papel.</p>	<p>Cajas de cartón corrugado, pegamento papel, juego de geometría, tijeras, pinturas acrílicas pinceles</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Identificar colores, formas, texturas, tamaño y ubicación.</p>

## Fantástico Castillo Medieval



**Edad sugerida:** 5- 6 años.

**Función del material didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios.

**Materiales Reciclados:** Cajas de cartón corrugado, piedras, varitas de madera, papel periódico.

**Materiales:** pegamento, juego de geometría, tijeras, pinturas acrílicas en varios colores, pinceles de diferentes gruesos.

### **Confección del Material Didáctico**

- Sacar los moldes y transferir a las cajas de cartón, se puede variar las medidas, al depender del tamaño que se desee el castillo.
- Corta los espacios de las puertas de cada una de las paredes y guárdalas. Corta tiritas de cartón y pégalas en cada una de las paredes en el lugar , éstas te servirán de soporte
- Pegar las cuatro paredes grandes y pequeñas alrededor del piso y colocar el techo, apoyadas en los soportes.
- Unir los dos pisos del castillo después armar la escalera y pegarla al techo y a una de las paredes. Pegar los recortes de las puertas a manera de ventanas y pintar y decora el castillo a tu gusto

**PLAN DE CLASE No. 13**

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

<b>Destreza con criterios de desempeño</b>	<b>Proceso didáctico</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro</b>	<b>Actividades de evaluación</b>
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b>                      Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b>                      Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b>                      Crear con materiales de cartón, semillas, papel, clavos</p>	<p>Cartón, carpeta de cartón, semillas, fideos pequeños, clavos pequeños, goma, papel periódico y pinturas varias.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Discriminar el sonido musical del ruido por medio de sonidos fuertes, débiles, graves y agudos.</p>

## Palos de lluvia



**Edad sugerida:** 5- 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios.

**Materiales Reciclados:** Cartón, carpeta de cartón, semillas, fideos pequeños, papel periódico.

**Materiales:** Clavos pequeños, goma, y pinturas varias.

### **Confección del Material Didáctico**

- Se construye los tubos de cartón, los que se cierran de un lado y del otro.
- Colocarlos en un círculo de cartón para que del sonido.
- Poner arroz, semillas o fideos pequeños.
- Cerrar el extremo y clavar los clavitos que sobresalen en el ancho del cartón.
- Luego pegar por capas los pedazos papeles y pasar una brocha engomada.
- Pintar con los colores de preferencia.

## PLAN DE CLASE No. 14

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapa de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapa de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapa de consolidación</b> Elaborar la manualidad con caracoles de mar, tornillos, conchas</p>	<p>Caña, caracoles de río, de mar, de laguna, vidrios, tornillos, diferentes metales, pequeñas conchas.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Englobar nociones referentes a la relación sujeto objeto; objeto entre si; objetos estáticos y en movimiento</p>

## Llamadores



**Edad sugerida:** 5- 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios.

**Materiales Reciclados:** caña, caracoles de río, de mar, de laguna, vidrios, pequeñas conchas.

**Materiales:** Vidrios, tornillos, diferentes metales.

### **Confección del Material Didáctico**

- Los llamadores son objetos de los cuales penden determinados elementos que al colgarse en espacios donde el viento los mueve, chocan entre sí y provocan sonidos que dependen de las cualidades físicas del elemento que conforma el llamador. Son muchos y muy variados los materiales que se pueden utilizar. Siempre es necesario un elemento base de donde se cuelgan es objetos por medio de hilos, es importante probar que éstos provoquen algún tipo de sonido al chocar.

## PLAN DE CLASE No. 15

**Nombre del bloque:** Mi familia y yo

**Situación Didáctica:** Cómo es mi familia y quienes la forman. Como es cada uno de los miembros de mi familia.

**Eje de Aprendizaje:** Comunicación verbal y no verbal      **Componente del eje:** Comprensión y expresión artística

**No. de niños-as:** 35

**Docente:** Prof. Janeth Bajaña

1 año de EGB

Destreza con criterios de desempeño	Proceso didáctico	Recursos didácticos	Indicador esencial de evaluación / indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>– Describir las distintas manifestaciones artísticas.</p>	<p><b>Etapas de anticipación</b> Conversar sobre actividades que realiza con su familia.</p> <p><b>Etapas de construcción</b> Observar y describir obras de arte.</p> <p><b>Etapas de consolidación</b> Utilizar placas radiográficas, piedras, papel</p>	<p>Placas de radiografías desteñida con cloro, papel celofán, cartón, conchas, piedras, papel brillante, adornos de mar.</p>	<p>– Utilizar con creatividad las destrezas grafoplásticas.</p>	<p>– Identificar y seleccionar objetos de acuerdo a características y criterios específicos.</p>

## La Pecera



**Edad sugerida:** 5- 6 años.

**Función del Material Didáctico:** Reconocer semejanza y diferencias entre objetos del medio, de acuerdo a los criterios.

**Materiales:** Placas de radiografías, cartón, conchas, piedras, adornos de mar.

**Materiales:** Papel celofán, papel brillante.

### **Confección del material didáctico**

- Se trabajará en la realización de una pecera y de la flora marina, se pueden realizar en grupo y trabajar libremente, tanto la idea (la forma de la pecera), como los materiales que variarán. Se los orientará en la posibilidad de búsqueda de materiales reciclables transparentes que reemplacen al vidrio, por ejemplo acetato o placa radiográfica desteñida con cloro, o papel celofán. La base se puede confeccionarse en cartón, puede contener arena o representarla por ejemplo con polen o harina de maíz; se colocará piedras y algas, también estrellas de mar y ostras.

## CONCLUSIONES

- El uso de materiales y recursos son los soportes didácticos y simbólicos para la realización de las actividades de los niños. Los cuales relacionan directamente con el interaprendizaje y los objetivos que se desean alcanzar; también dependen de las posibilidades de los objetos que se dispongan.
- En la etapa infantil, el juego ocupa una posición central en el horario escolar y en las rutinas diarias. Estas actividades grupales le permiten al niño acercarse al conocimiento del entorno mediante el juego, la música y los cuentos.
- Para lograr el cambio de una actividad a otra se utilizarán con frecuencia recursos lúdicos; durante los momentos de juego libre el niño puede representar la realidad con los recursos didácticos que se encuentran en el medio ambiente y estos le permiten el desarrollo de la creatividad mediante las construcciones, las pinturas, y otras actividades.
- El juego en las escuelas sólo tiene sentido dentro de un proyecto educativo global, que planifique y organice toda la actividad escolar al incluir en la recreación como una parte esencial de la misma, hasta en los aspectos más cotidianos y elementales.

## RECOMENDACIONES

- Los docentes deben incluir en su planificación didáctica la motivación, el interés y la curiosidad en los niños por el tema que se desarrolla, para apoyar las actividades que se realizan.
- Reconocer el valor formativo de la actividad lúdica, sobre todo en las etapas más tempranas del desarrollo del niño, han provocado su progresiva introducción en la mayoría de los programas educativos dirigidos a la infancia.
- Programar con el juego, es sin duda uno de los métodos principales de las últimas reformas educativas implantadas en el país se han extendido estos planteamientos también a otras etapas, de forma que la actividad lúdica cada vez tiene más cabida en el ámbito escolar.
- Jugar y aprender son aspectos muy cercanos, puesto que hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones puramente lúdicas. Mediante el juego, el niño conoce aspectos esenciales del medio natural, social y cultural en el que vive.

## BIBLIOGRAFÍA

Aparici, R; García, A. (2011). *El material didáctico de la UNED*. Madrid: ICE-UNED

Aranda, R. (2013). *Estimulación de aprendizajes en la etapa infantil*. Editora CISSPRAXIS S.A. Barcelona – España

Barreto, J. (2009). *Gran Libro de la maestra de preescolar*. Ed. Euroméxico. México

Barrios A. (2012). *Metodología de la investigación 2*. Editorial Rijabal S.A. Guayaquil - Ecuador

Bruzzo M. (2009). *Escuela para educadores. Enciclopedia de pedagogía práctica*. Editorial Lexus. Buenos Aires – Argentina

Cañizares, J. (2012). *Ejercicios y juegos por parejas*. Ediciones Deportivas S.L.

Di Caudi M., (2011). *Metodología de la expresión lúdica*. Editorial Don Bosco. Quito – Ecuador

Feldman, R. (2009). *Desarrollo Psicológico a través de la vida*. Editorial Pearson. México

Fernández, J. (2010). *Los materiales didácticos de Educación física*. Editorial Deportiva S.L.

García A.; Lull J., (2010). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex S.A. Madrid – España

Hernández, R. (2012). *Metodología de la investigación*. Tercera Edición, Editorial Mc Graw Hm. México

Manrique, A. (2011). *La actividad lúdica en el aula*. Editorial La Paz. Primera Edición. Colombia

Merino M.; Campo S. (2009), *Guía de Apoyo para el Material Didáctico*, Inscripción N°: 107.596 (Jornada: Modelo Educativo Monterrey)

Ministerio de Educación (2009). *Inclusión educativa*. Programa de mejoramiento docente. Ecuador

Montoya, M. (2011). *Investigación Científica*. Editorial Freire. Riobamba 4ta

Navarro J. (2009). *Psicología del niño y el adolescente*. Editorial Océano Multimedia. Barcelona – España

Olivito M.; Zilberger D. *Movimiento, Juego y Comunicación*. Ediciones Novedades Educativa. Buenos Aires - Argentina

Ostrovsky I.; Erbiti A., (2009). *Didáctica grupal. Estrategias de aprendizajes colaborativo*. Primer nivel. Editorial Lexus. Buenos Aires – Argentina.

Peña, A. (2013). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*. (Narcea. S.A. de ediciones Madrid).

Porstein, A. (2009). *La expresión corporal*. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires - Argentina

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

	<b>Año</b>	<b>Pág. Cita</b>	<b>Pág. Tesis</b>
Barbosa	(2009)	19	4
Zabalza	(2006)	266	4
Huizinga	(2010)	262	5
Spakowsky E.	(2009)	30	13
Coll C.	(2010)	311	15
Vaca R.	(2010)	22	18
Harf R.	(2012)	317	19
Hidalgo J.	(2009)	22	19
Schiller	(2009)	23	20
Huizinga J.	(2011)	26	21
Claparède E.	(2009)	155	22
López	(2011)	256	24
Zabalza M.	(2011)	325	28
Hurlock E.	(2012)	210	29
Linaza	(2008)	18	31
Valiño G.	(2011)	47	32
Huizinga J.	(2010)	75	33
Mora	(2012)	279	34
Fingermann J.	(2009)	14	41
Sarle P.	(2009)	325	41
Falieres N.	(2009)	304	43
Zabalza M.	(2010)	42	45

Winnicott D.	(2010)	98	46
Achig L.	(2011)	16	51
Barrios A.	(2012)	223	52
Rodríguez	(2011)	9	53
Andino E.	(2010)	86	54
Chávez P.	(2009)	13	55

# **Anexos**



**DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

Cuestionario para la directora y docentes del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón.

**Objetivo:**

- Obtener información sobre la importancia de las actividades lúdicas para estimular el interaprendizaje por medio de la elaboración de materiales didácticos reciclables.

**Instrucciones:**

Marque un sólo casillero con una **X**, esta encuesta es anónima por lo tanto no escriba su nombre.

– Muy de acuerdo (MA)
– De acuerdo (DA)
– En desacuerdo (ED)
– Muy en desacuerdo (MD)
– Indiferente

ÍTE M	PREGUNTAS	MA	DA	ED	MD	I
1	¿Cree usted que es necesario planificar actividades lúdicas para el primer año de educación básica?					
2	¿Piensa usted que es importante implementar procesos de juegos para estimular el interaprendizaje en los niños?					
3	¿Cree usted que el juego cooperativo es una alternativa posible para trabajar en las diferentes áreas curriculares?					
4	¿Opina usted que los juegos representa un programa lúdico que favorece la comunicación entre los estudiantes?					
5	¿Piensa usted que es necesario utilizar materiales que desarrollen el interaprendizaje?					
6	¿Cree usted que debería existir un orden apropiado en la presentación de los materiales?					
7	¿Piensa usted que los aprendizajes se pueden desarrollar a través de los materiales didácticos?					
8	¿Considera usted que al utilizar materiales didácticos se estimula en el niño la imaginación y así promover el aprendizaje?					
9	¿Opina usted que el niño al estar en contacto con nuevos materiales tendrá una experiencia muy enriquecedora?					
10	¿Cree usted que se debe fomentar desde pequeño a utilizar materiales reciclados para proteger al planeta?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS**

Cuestionario para los padres de familias y representantes legales del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Antonio Flores Jijón.

**Objetivo:**

- Obtener información sobre la importancia de las actividades lúdicas para estimular el interaprendizaje por medio de la elaboración de materiales didácticos reciclables.

**Instrucciones:**

Marque un solo casillero con una sola **X**, esta encuesta es anónima por lo tanto no escriba su nombre.

– Muy de acuerdo (MA)
– De acuerdo (DA)
– En desacuerdo (ED)
– Muy en desacuerdo (MD)
– Indiferente

ÍTEM	PREGUNTAS	MA	DA	ED	MD	I
1	¿Cree usted que su hijo por medio de las actividades lúdicas desarrollará su creatividad?					
2	¿Piensa usted que el juego es una valiosa herramientas de aprendizaje en sus niños?					
3	¿Cree usted que el juego les permite a los infantes indagar del mundo que lo rodea?					
4	¿Opina usted que es recomendable que padres e hijos jueguen al menos una hora diaria?					
5	¿Esta de acuerdo en que si la docente utiliza el juego-trabajo como una actividad lúdica despertará en su hijo la inteligencia?					
6	¿Considera usted que el juego es un proceso que se realiza individualmente en cada niño?					
7	¿Le gustaría que en la unidad educativa se diseñe materiales didácticos con elementos de reciclaje?					
8	¿Cree usted que con la elaboración de juguetes con materiales reciclables ayude a sus hijos para alcanzar aprendizajes más significativos?					
9	¿Opina usted que con materiales reciclables encontrados en el medio su niño realizará actividades plásticas y manuales?					
10	¿Considera que manipulando materiales de desechos se llevará al conocimiento lógico matemático en los niños?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## FOTOS

### VISTA PRINCIPAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO FLORES JIJÓN



UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO FLORES JIJÓN



ENTRADA PRINCIPAL DE LA INSTITUCIÓN

## REALIZANDO LAS ACTIVIDADES CON LOS NIÑOS



LOS NIÑOS PARTICIPANDO EN LA ACTIVIDAD DE LOS TÍTERES



REALIZANDO UNA ACTIVIDAD

## LAS ENCUESTAS



CON LOS REPRESENTANTES LEGALES



DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANTONIO FLORES JIJÓN