

CAPITULO I. DEL PROBLEMA

11. Tema de investigación

LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL, DE LA ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA DEL CANTÓN BABAHOYO, PERÍODO LECTIVO 2015 – 2016.

1.2. Marco contextual

1.2.1 Contexto internacional

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que

el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

1.2.2 Contexto nacional

En el Ecuador los juegos recreativos, sin duda alguna constituyen un pilar importante a través de la historia, en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de la provincia de Los Ríos, es por ello que es importante que estos sean rescatados día tras día, ya que en la actualidad muchas de las familias se interesan por que sus hijos realicen otras actividades o en otros casos estos no les toman interés en los niños , debido a esto muchos de los estudiantes se dedican a acciones que no están de acuerdo a su edad sin que estas traigan beneficios a futuro, es así que los juegos recreativos se han visto opacadas por modas extranjeras que se han impuesto en nuestro país.

Con el paso de los años en el Ecuador se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural.

Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular en el Ecuador, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de la tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos tradicionales.

1.2.3 Contexto local

En el Cantón Babahoyo, la aplicación los juegos recreativos se desarrolla en muy pocas partes de la ciudad, los eventos que conlleven a la unidad de los Babahoyenses son muy escasos es estas épocas e incluso en las escuelas de la ciudad los maestros encargados de esta área han aportado muy poco a continuar con la práctica de los juegos recreativos, es decir muy pocos de ellos realizan estas actividades en sus horas clases.

Los docentes se han dedicado hacer ejercicios que no forman parte en gran escala de la formación de los estudiantes, es allí donde se debe dar una solución adecuada a esta problemática es decir, que la hora clases este animada por estos juegos que sirven de recreación, y permite que se relación mejor entre amigos y compañeros, los valores que se pierden también forman parte del problema ya que los niños se dedican a realizar acciones fuera de las que la edad les correspondía realizar.

En consecuencia la práctica de juegos recreativos son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos recreativos que son de gran ayuda para motivar la clase.

1.2.4 Contexto institucional

Es así que se ha determinado que los juegos recreativos en la escuela “Ruperto Gaibor Olalla”, de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos no son motivadores y muy poco se los practica en los años de educación básica de manera correcta, según los datos obtenidos en la observación, se determina las diferentes dificultades de los estudiantes en el desarrollo motriz que no son socializadas en la actualidad y pierden el interés y por ende su desarrollo de las habilidades y destrezas.

Toda esta problemática en el ámbito del desarrollo infantil del Centro de estudios en general es multicausal ya que se debe a factores ambientales, familiares, económicos, sociales, pero sobre todo a la falta de una intervención educativa adecuada que lleve inmerso a los juegos y en especial a los juegos recreativos y tradicionales ecuatorianos que tiene muchas habilidades psicomotrices que requieren los niños y niñas para un desenvolvimiento equilibrado en su vida y por supuesto en sus aprendizajes.

1.3. Situación problemática.

La sociedad actual, los avances de la ciencia, la tecnología y las estrategias didácticas han determinado que se pretenda la formación de individuos con nuevas capacidades y destrezas; pero antes, como hoy día, tenemos que considerar los vacíos de conocimientos y estrategias, los juegos que se promueven por falta de sustento bibliográfico y técnico

hace pensar en una interrelación mediocre en donde superficialmente se lo tratamos y desarrolla.

Una de las estrategias motivadoras es el juego, ya que es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, y amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

A nivel educativo, el juego es considerado como una estrategia didáctica que permite a los niños y adolescentes adquirir conocimientos en las diferentes áreas del saber. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, los niños crecen a través el juego.

En esta unidad educativa, una de las razones principales por las que no sucede un aprendizaje adecuado, tiene que ver con que los docentes no usan el juego como recurso pedagógico, lo cual repercute en el desempeño escolar de los estudiantados.

La tarea que tiene que desempeñar el niño y niña de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben de reprimir la sensación volver a ser niños otra vez, esto ayudará en el aprendizaje de los niños.

Principalmente nuestro campo de la educación está enfocado a buscar la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego, el mismo que servirá como base para fomentar la ambientación escolar y de esta manera los niños puedan expresar sentimientos y emociones.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

1.4. Planteamiento del problema.

1.4.1 Problema general.

¿De qué manera los juegos recreativos inciden en el aprendizaje de los niños y niñas en la educación inicial de la escuela “Ruperto Gaibor”, del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, periodo lectivo 2015 - 2016?

1.4.2 Sub – problemas derivados

- ¿Qué estrategias que contribuyan a la formación integral de los niños y niñas de educación Inicial en el proceso enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cómo los docentes pueden utilizar las estrategias de enseñanza en base a juegos recreativos de la educación inicial de la escuela “Ruperto Gaibor Olalla”, de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos?
- ¿Cómo la implementación del juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes pueden contribuir en la enseñanza – aprendizaje en la educación infantil?

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación Espacial:

La investigación se realiza en la Escuela Ruperto Gaibor Olalla del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

1.5.2. Delimitación Temporal:

Esta investigación se realizó entre el periodo comprendido entre Julio del 2015 y Febrero del 2016.

1.5.3. Unidades de Información:

- Director
- Profesores.
- Padres de familia.

1.6. Justificación.

Es absolutamente necesario este trabajo investigativo ya que despertará el interés de los docentes sobre el tema, el mismo que se aplicará en los niños a través de estrategias y actividades recreativas para el desarrollo personal y social del mismo. La investigación contribuye a solucionar problemas de motivación y adaptación con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas de guías de juegos que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles.

El docente parte del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear.

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor

precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter y mejor precisión.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente. El juego es una actividad recreativa, donde intervienen uno o más participantes. Las condiciones para ejecutar este tipo de juego es que se realice en forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los niños.

Los beneficiados de este trabajo será la institución educativa, los docentes, padres de familia y los mismos estudiantes, ya que con un manual que se propone se podrán resolver muchos problemas que acontece por la falta de juegos recreativos para una buena motivación y estar predispuestos al aprendizaje.

1.7. Objetivos de investigación.

1.7.1 Objetivos General:

Determinar Juegos Recreativos y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial, de la Escuela "Ruperto Gaibor

Olalla”, de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, periodo lectivo 2015 – 2016.

1.7.2. Objetivos Específicos:

- Seleccionar las mejores estrategias que contribuyan a la formación integral de los niños y niñas de educación Inicial en el proceso enseñanza- aprendizaje.
- Capacitar a los docentes en las estrategias de enseñanza en base a Juegos Recreativos de la educación inicial de la Escuela Ruperto Gaibor Olalla.
- Implementar los juegos como estrategias didácticas en la prácticas educativas de los docentes pueden contribuir en la enseñanza – aprendizaje de la educación inicial?.

CAPÍTULO II.

2.1 MARCO TEÓRICO.

2.1.1 Marco conceptual

Juegos recreativos.

Es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes.

Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse

un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación.

Aprendizaje.

Para (Vigotsky), el aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de investigación

Teoría sobre el Juego

La etapa preescolar es de importancia en el desarrollo del niño, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, lanzar y capturar. Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

En relación con el estudio del juego, hay diversidad de autores que se afianzan en Piaget (1995), Vigotski (1983), entre otros investigadores que han escrito sobre su naturaleza, fin e importancia que tiene tanto en el ámbito educativo como en el socio cultural, que de una u otra forma están asociados al desarrollo integral del niño.

Al respecto, Huizinga, citado por Puentes (1995), señala que "el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, según reglas libremente aceptadas; tiene un fin en sí misma acompañada de sentimiento de tensión alegría" (p. 4).

Por otra parte, Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social" (p. 9).

Infiere el autor que según estas definiciones el juego se concibe como una actividad creadora, auto educativo, que origina intereses, satisface necesidades, produce placer, entretenimiento y aprendizaje, convirtiéndose en un medio, a través del cual el niño expresa sentimientos, adquiere conocimientos, se socializa, organiza, desarrolla y afirma su personalidad.

Estas interpretaciones son conocidas como teoría sobre el juego, destacando los aportes de Stanley, citado por Puentes (1995), el cual apoyándose en las teorías de Piaget (1995), señala la teoría del descanso o recreación, ésta "considera al juego como una actividad que libera a la persona humana de problemas, inquietudes y cansancio, viene a ser un recreo después del trabajo" (p. 14).

Con respecto a la teoría del exceso de energía o energía superflua de Spencer citado por Salas (2002), sostiene que el "juego es un gasto de energía que el niño posee en exceso" (p. 22). Aprovechar esta energía a través del juego didáctico, facilita en los niños experiencias que conectadas con sus necesidades, intereses y motivaciones, le ayuda a aprender y desarrollarse.

La teoría de la recapitulación sostiene que "los juegos son una reminiscencia (recuerdos) de las actividades, que en el transcurso de las civilizaciones, se han sucedido en la especie humana".

Estos autores interpretan al juego como un ejercicio de entrenamiento en las acciones propias del adulto, durante el juego

simbólico el niño imita al adulto en muchas de sus acciones, y finalmente en la teoría de la autoexpresión, la misma refiere que por medio del juego el encuentra expresar sus necesidades y satisfacerlas. Es por ello que el juego es la expresión vivencial de experiencia, lo que conlleva al niño y niña a conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea a través de sus emociones, percepciones y participación en el mismo.

Es por ello, que esta teoría es una de las de mayor importancia, ya que parte del hecho de que el juego es la clave fundamental en la infancia, por cuanto éste, facilita que el individuo aprenda a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para de esta forma, iniciar su proceso de socialización e interacción con el medio.

El Juego Infantil

El objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida.

En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que

viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño.

Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "de todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal.

La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión. Al respecto Dávila (1987), plantea: "que todo esfuerzo sea adaptado al desarrollo y edad del niño. Que todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros".

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego. Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales Hernández (2002), señala las siguientes:

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar, el juego proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Fuentes (2002), señala que "las entidades: cognitivas, lenguaje y psicomotriz se encuentran sustentadas en las bases socio afectivas que rodean al niño desde el mismo momento en que nace"

Actualmente los juegos son de gran utilidad en el medio educativo y funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que el objetivo principal del juego en escuela, es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza-aprendizaje creativa.

Según Moytes (2000), refiere las siguientes características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.

- Es voluntario y espontáneo.

Aprendizaje

(Bruner) dice, que «cada generación da nueva forma a las aspiraciones que configuran la educación en su época. Lo que puede surgir como marca en nuestra propia generación es la preocupación por la calidad y aspiraciones de que la educación ha de servir como medio para preparar ciudadanos bien equilibrados para una democracia».

Como idea general podríamos decir que Bruner se plantea los siguientes interrogantes:

- ¿Cómo se aprende?
- ¿Se puede enseñar cualquier cosa a cualquier edad?
- ¿Cómo podemos ayudar desde fuera al que aprende?

Cómo se aprende

"El alumno que aprende física es un Físico y es más fácil para él aprender física comportándose como físico que haciendo cualquier otra cosa".

Bruner está preocupado en inducir una participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje, sobre todo teniendo a la vista el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento.

(Burner)La actividad intelectual es en todas partes y niveles del Sistema educativo la misma, ya sea en la Universidad o en pre-escolar. Lo que un hombre de ciencia hace en su escritorio o laboratorio o lo que hace un crítico literario al leer un poema, es del mismo orden que lo que hace cualquiera que aprende o se dedica a actividades semejantes, si es que ha de alcanzar su entendimiento. La diferencia es de grado y no de clase.

La Formación del docente de educación inicial en los actuales momentos.

Es reconocido el hecho de que la primera infancia constituye una etapa de crucial significación para el desarrollo de la personalidad del individuo, y que además, posee características propias que la distinguen de cualquier otra etapa del desarrollo. Aportes que han surgido del campo de la psicología, y de forma más reciente, de la neurociencia, han contribuido a una nueva concepción del niño y la niña de hoy.

Es a partir de estas características, y de la atención que debe brindársele a la nueva generación, que se requiere de docentes que sean capaces de trabajar con el nivel de educación inicial. La formación de docentes que sean capaces de trabajar con niños y niñas cuyas estructuras físicas y psíquicas están en plena construcción, deja ver lo complejo que puede ser su proceso de formación, y que en los actuales momentos, se está revisando en diversos países, afortunadamente.

Dentro de esta revisión que reflejan la situación actual de los procesos de formación docente se podría señalar un estudio de Fujimoto y Cormack (s.f.), en el que destacan que una de las cuestiones más relevantes encontradas sobre la formación de docentes para los más pequeños, tenía que ver con la diversidad de niveles de formación, es decir, las exigencias para ejercer en éste campo van desde ser un profesional universitario.

Una de las interpretaciones que podría tener esta situación, es que pareciera que trabajar con los más pequeños es algo sencillo, para lo que no se requiere una formación universitaria, con altas exigencias académicas y estudios especializados.

Otro aspecto arrojado en el estudio, tiene que ver con la formación heterogénea del nivel de competencia del educador infantil, donde se observan los currículos de formación de docentes centrados en la atención para niños y niñas de tres a seis años, sin considerar los años previos; y en los que no se han actualizado los contenidos de acuerdo al nuevo rol que se demanda de estos profesionales.

Hecho que afortunadamente, está cambiando, pues actualmente se ha generado una discusión sobre la atención pedagógica que se debe brindar a los niños y niñas de cero a tres años, incluso desde su período gestacional; además del rol social que se espera desempeñe el docente de este nivel.

La capacidad de aprendizaje de los niños

Su mente es como una esponja, ávida de conocimientos que se adquieren prácticamente sin esfuerzo. Así, los padres nos maravillamos al ver que nuestros hijos pequeños han aprendido las cosas en un abrir y cerrar de ojos, nos corrigen el acento y lo emplean con total naturalidad cuando les pedimos que respondan lo hacen con naturalidad.

El cuerpo del niño hace parte de su repertorio de aprendizaje y conocimiento, por medio de él descubre al mundo y sus capacidades, y empieza a establecer una comunicación con los demás. La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje, y se preocupa de las perturbaciones en el proceso, para establecer medidas educativas y correctivas.

El niño es el protagonista de su propio aprendizaje, el papel del adulto consiste en ofrecerle las pautas y materiales necesarios para que pueda escribir su propio guion. Esto se consigue por medio de propuestas, no de imposiciones.

Si el adulto intenta satisfacer las necesidades de los niños antes de que éstas aparezcan, el niño se convertirá en un receptor pasivo, sin posibilidad de experimentar. Si, por el contrario, el adulto no atiende las necesidades que se le solicitan, corre el riesgo de propiciar cansancio y

desmotivación hacia nuevos aprendizajes. Encontrar la medida por medio de juego, ahí está el reto.

Diversión con propósitos

- El juego es el mundo del niño, por eso mismo se convierte en una herramienta valiosa cuando se le incorpora la intención clara de que haya un desarrollo adecuado para cada etapa. Permite incorporar conceptos como la autoestima, el autocuidado, la solidaridad, la salud, la autonomía y la introyección de las normas.
- El hogar es el primer escenario para el movimiento, de ahí que dedicar cada día media hora o una hora al juego con intención debe ser un propósito de los padres.
- El plantel educativo es un espacio ideal para fomentar la actividad física con movimientos como trepar, correr, deslizarse, saltar y arrastrarse, en los descansos entre clases, y no reducirla a las horas de la clase de educación física, porque, en general, su intensidad dentro del plan de estudios no es la suficiente para el desarrollo adecuado de los niños.
- Después de los siete años se empiezan a trabajar las cualidades físicas coordinativas y se recomiendan programas de iniciación deportiva.

Tipos de aprendizaje en los niños.

- **Habitación.** Aprendizaje asociativo un organismo establece una asociación entre dos sucesos. Condicionamiento clásico y el condicionamiento operante.
- **Cognitivo**, centrado en los procesos del pensamiento que están inmersos en el aprendizaje.
- **Condicionamiento clásico** se incluye el comportamiento reflejo (o voluntario), animal o la persona aprende a responder a algún estímulo previamente neutro. Cuando éste es asociado repetidamente con un estímulo incondicionado.
- **Condicionamiento operante.** Existen dos tipos básicos de reforzadores: positivos y negativos. Los positivos son recompensas. Los negativos son estímulos desagradables que incrementan. Los refuerzos primarios satisfacen necesidades tales como la alimentación, la sed o el sexo. Los refuerzos secundarios son aprendidos, llegan a convertirse en refuerzo a través de su asociación con refuerzos primarios.
- **El comportamiento supersticioso** tiene lugar cuando un organismo es reforzado accidentalmente. El moldeamiento las recompensas se dan a aquellos comportamientos que se acercan progresivamente al comportamiento deseado. La generalización se refiere a la acción de responder de manera parecida a estímulos similares. La discriminación se refiere a la acción de responder a un estímulo concreto y no responder a otro similar (aunque no idéntico).

- **El castigo** una conducta es seguida por un suceso desagradable. El propósito del castigo es reducir la respuesta.

Los psicólogos se han interesado recientemente por los aspectos cognitivos del aprendizaje. Dos tipos de aprendizaje cognitivo son el aprendizaje latente y el aprendizaje por observación. El latente no demostramos el aprendizaje hasta que estamos motivados. Por observación aprendemos observando e imitando el comportamiento de un modelo.

¿Cómo aprenden los niños y las niñas de educación Inicial?

Aprenden a través de: el juego.

Es importante que la acción educativa en el nivel inicial, esté orientada a la familia y en particular a los padres y/o personas encargadas de cuidarlos con orientaciones e información que permitan ayudar a reconocer las necesidades e intereses de los niños y de las niñas, para ayudarlos a desarrollar su autonomía y socialización.

El desarrollo integral y aprendizaje de los niños y las niñas del nivel inicial, están estrechamente asociados a las experiencias directas que viven sin que se limite su movimiento, exploración e interacción con sus pares y adultos.

El juego es una actividad primordial en la vida del niño porque dinamiza los procesos de aprendizaje y desarrollo evolutivo de manera espontánea. Durante los primeros ocho años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Estas conexiones aumentan gracias al juego, porque a través de él se movilizan sus emociones, les brinda placer, alegría y gozo.

El movimiento y la experiencia directa.

Son fundamentales en el desarrollo de todo niño y toda niña, porque son vehículos de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores. A través de las vivencias directas ejercitan una actividad física fundamental, aprenden acerca del mundo y desarrollan las capacidades que van adquiriendo para la socialización.

Es importante que la acción educativa en el nivel inicial, esté orientada a la familia y en particular a los padres y personas que los cuidan con orientaciones e información que permitan ayudar a reconocer las necesidades e intereses de los niños y de las niñas, para ayudarlos a desarrollar su autonomía y socialización.

El desarrollo integral y aprendizaje de los niños y las niñas del nivel inicial, están estrechamente asociados a las experiencias directas que viven sin que se limite su movimiento, exploración e interacción con sus pares y adultos.

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema investigado, entre éstas las siguientes:

Arroyo y Soares (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías" en Perú.

La metodología empleada en el estudio fue el método general, el método científico y como método específico el experimental. Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

Duran (2003), desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar". La metodología empleada en el estudio in comento obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al

azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros.

Tales razones precisaron la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños.

Gispert (2010), desarrolló un trabajo de investigación sobre la implementación de actividades físico-deportivas y recreativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida en las guarderías del Municipio Atures, Estado Amazonas.

El objetivo general consistió en realizar esta propuesta, los objetivos específicos fueron los siguientes: desarrollar un diagnóstico sobre la orientación y trabajo metodológico que se realiza en las

guarderías; profundizar en las limitaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta etapa.

Diseñar una propuesta de actividades físico-recreativas para la formación y desarrollo de las habilidades motrices básicas; implementar bases de un plan de acción para un adecuado proceso de intervención en las guarderías. La metodología empleada fue un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo.

Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo.

2.1.2.2 Categoría de análisis

Psicomotricidad.

El término psicomotor es impreciso, al englobar a la vez capacidades como la comprensión, comunicación, comportamiento y la ejecución motriz; todas ellas unidas para conseguir el desarrollo motor, cognitivo, social y del lenguaje del niño. El niño sano adquiere estas capacidades de una forma armónica, global y progresiva.

Cuando se habla de estimulación temprana, no se está hablando de algo mágico, sino de algo con una fundamentación teórica y práctica,

que indica que una buena y adecuada estimulación produce en los niños un adecuado desarrollo de sus capacidades.

Teoría sobre el Juego

La etapa preescolar es de importancia en el desarrollo del niño, se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de la adquisición de las habilidades motrices básicas: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, reptación, lanzar y capturar.

Estas habilidades motrices no sólo aparecen por efecto de maduración biológica, sino también a través de la actividad práctica del niño en el medio que lo rodea.

El Juego Infantil

El objetivo principal del juego es buscar el recreo, el desarrollo de las capacidades motoras, la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida.

En la etapa infantil el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.

Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar... proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

El juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre las cuales se encuentran: cognitiva de Jean Piaget, aprendizaje significativo de Ausubel, sociocultural de Vygotsky, psicología social de Bandura, han tratado de explicar el significado de esta actividad.

Los resultados arrojados por las investigaciones realizadas con anterioridad por psicólogos, sociólogos, pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y

fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz).

En el presente trabajo de investigación se proponen algunos juegos tradicionales con el fin de fomentar el desarrollo integral de los niños del nivel inicial, de la escuela Ruperto Gaibor Olalla del Cantón Babahoyo.

En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar.

En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

Para Zambrano (1990), "el juego resulta un medio esencial de organización de la personalidad". La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente, pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que

surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Por las consideraciones anteriores se hace necesario que a los docentes se les oriente constantemente respecto al desarrollo de las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas mediante las cuales pueden apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones, como estrategia metodológica para facilitar el desarrollo integral del niño.

En el orden de las opiniones anteriores se puede afirmar que en su mayoría los docentes no emplean estrategias de aprendizaje que se adapten a la realidad y entorno sociocultural de los niños y despierten su interés hacia los juegos tradicionales, mayormente desconocidos por los niños.

Asimismo, los juegos tradicionales se han visto limitados en su uso, al reducirse los pocos espacios en las escuelas, y por ende su uso como recurso didáctico para fortalecer el desarrollo integral de los niños de edad preescolar.

2.1.3 Postura teórica

El aspecto pedagógico relacionado con los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de los juegos, se encuentra representada en el enfoque Constructivista La casa (2004) afirma lo siguiente:

El punto común de las actuales elaboraciones constructivistas está dado por la afirmación de que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes.

Siguiendo este planteamiento, el proceso de aprendizaje en el sujeto no es el resultado de una copia de la realidad, sino de una interacción del mismo con esa realidad, interacción que le permite interpretarla y reinterpretarla construyendo en forma autónoma y espontánea los contenidos a aprender.

Biehler y Snowman (2004) afirman, por su parte, que el Constructivismo concibe al proceso de aprendizaje “....no como producto del ambiente o de las disposiciones de cada persona, sino de una construcción autónoma que se va produciendo día a día como resultado de la interacción Esta manera de concebir el aprendizaje plantea en el niño niña. Deja de ser un ente receptivo y repetitivo de los contenidos de aprendizaje, para asumirse como un sujeto constructor, a través de una

interacción permanente con las personas de su entorno y con el ambiente que le rodea.

Estas prácticas se llegan a consolidar a través de los juegos que se fomentan en el contexto del aula de clases, en las actividades recreativas y culturales que se suscitan en la escuela, en los espacios naturales y los de la comunidad, de tal forma que los conocimientos no se transmiten de manera mecánica, ni explícita, sino a través de lo que se denomina desarrollo de la capacidad intrínseca de comprender gradualmente las sutilezas socio-culturales que rigen la comunidad” (Lave, citado por Sancho y Fernández 2002, p. 21).

2.2 Hipótesis

2.2.1 Hipótesis general

Los juegos recreativos inciden en el aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial de la escuela “Ruperto Gaibor Olalla”, de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, período lectivo 2015 – 2016.

2.2.2 Hipótesis derivadas

- Las mejores estrategias de proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen a la formación integral de los niños.

- Capacitando a los docentes en cuanto a la implementación de juegos recreativos se mejorará la enseñanza de los niños y niñas de educación inicial de la escuela Ruperto Gaibor Olalla, de la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos.
- Implementando los juegos como estrategias didácticas en la prácticas educativas se contribuiría a que los niños y niñas aprendan de una manera activa y funcional.

2.2. 3 Variables.

Variable Independiente

Juegos recreativos

Variable dependiente

Aprendizaje

Variable independiente: Juegos recreativos

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
La influencia del juego recreativo	El juego	<ul style="list-style-type: none"> a. Desarrollo Integral. b. Diversión. c. Destrezas. d. Habilidades. e. Relaciones sociales. f. Coordinación Motriz. g. Adaptación 	<ul style="list-style-type: none"> a) Estabilidad emocional. b) Relaciones satisfactorias Habilidades sociales. c) Relación con gente de la misma edad. d) Comprensión y apoyo

Variable dependiente: Aprendizaje

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
Desarrollo Intelectual	Aprendizaje	a) Estrategia. b) Aprendizaje Significativo. c) Proceso. d) Educación. e) Didáctica. f) Cultura. g) Destrezas.	a) Desarrollo Afectivo b) Desarrollo Psico-social c) Desarrollo Motriz d) Forma de comunicación f) Potencial creativo g) Favorece la imaginación, y la fantasía.

CAPITULO III

3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

El capítulo que a continuación se relaciona, recoge sistemáticamente los resultados del proceso investigativo:

Un primer momento recoge los análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a la muestra poblacional con la que se trabajó: Docentes, y padres de familias. El objetivo de este primer momento permitió conocer e identificar los aspectos relevantes de los juegos recreativos y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas.

En segundo lugar, se relaciona la propuesta de intervención y su implementación con un conjunto de actividades que se desarrolló en la propuesta de tesis.

De igual manera presenta las conclusiones que hacen referencia general sobre las tendencias investigativas encontradas sobre el problema, al igual que las recomendaciones sugeridas.

3.1.2 Análisis e interpretación de datos.

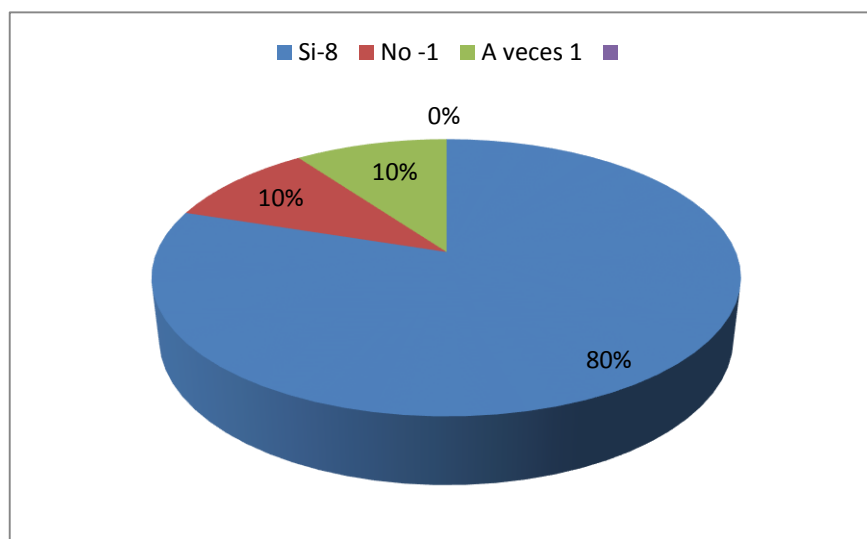
CUADROS ESTADÍSTICOS, APLICADAS LOS PROFESORES DE LA ESCUELA “RUPERTO GAIBOR OLALLA”, DE LA CIUDAD DE BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

1.- ¿Forma equipos de trabajo para planear juegos en los que se expresen sentimientos de afectividad?

Cuadro # 1

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	8	80	1	10	1	10

Gráfico # 1.



Análisis.

El 80%, de los profesores encuestada contesta que si se forman equipos de trabajo para planear juegos en los que se expresen sentimientos de afectividad, la respuesta del 10% fue de no se forman equipos de trabajo y el 10% restantes responden a veces.

Interpretación

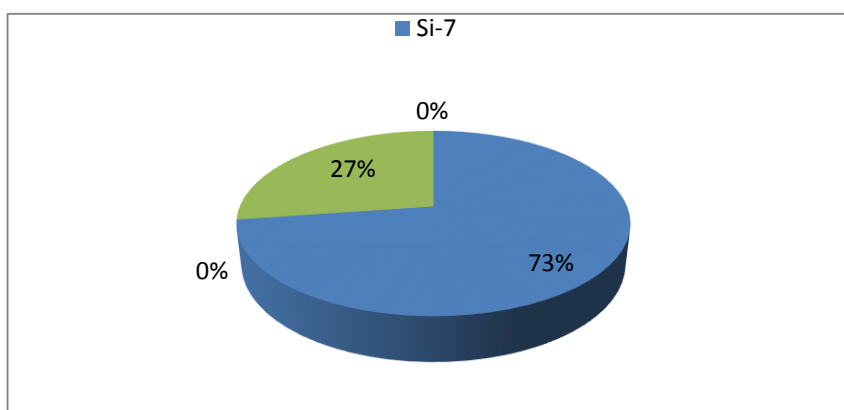
Se puede interpretar que los profesores estiman importante formar equipos de trabajo para planear los juegos, ya que esto permite desarrollar sentimientos de afectividad en el niño.

2.- ¿Con qué frecuencia los profesores de la escuela realiza juegos recreativos que implican movimiento?

Cuadro # 2.

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	7	73	-	-	3	27

Gráfico # 2



Análisis

El 73 %de los profesores de la escuela si realizan juegos recreativos con los alumnos y solo el 27 % lo realizan sola a veces.

Interpretación

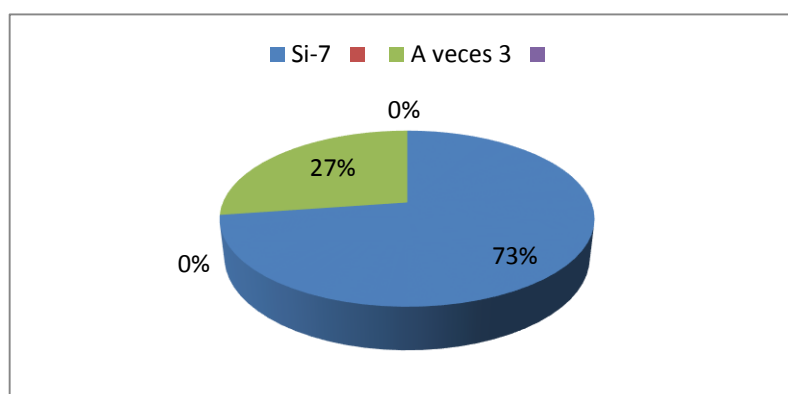
Se puede interpretar que es alta la probabilidad que el personal docente realizan juegos en el aula con los alumnos

3.- ¿Con qué frecuencia los profesores de la escuela realiza juegos recreativos que implican movimiento?

Cuadro # 3

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	7	73			3	27

Gráfico # 3



Análisis

El 73 %de los profesores de la escuela realizan juegos recreativos con los alumnos y solo el 27 % lo realizan a veces.

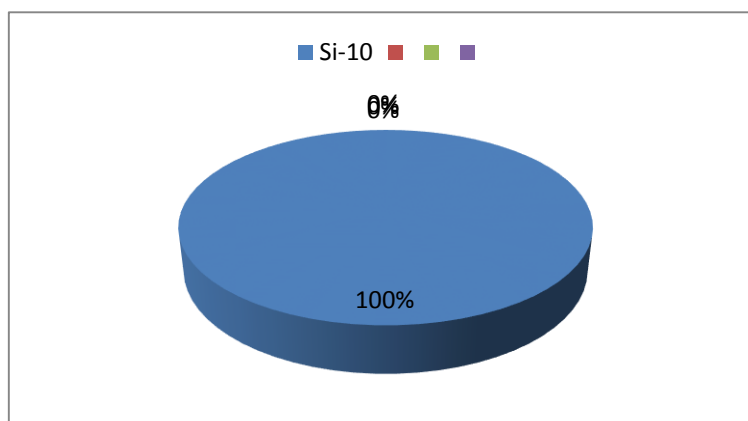
Interpretación

Se puede interpretar que es alta la probabilidad que el personal docente realizan juegos en el aula con los alumnos que implican movimientos.

4.- ¿Cuándo el niño juega comparte sus conocimientos y destrezas para con los otros niños?

Cuadro # 4

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	10	100				



Análisis

De acuerdo a las encuestas aplicadas a los profesores el 100%, contesta que siempre los niños cuando juegan si comparten sus conocimientos y destrezas con sus demás compañeros.

Interpretación

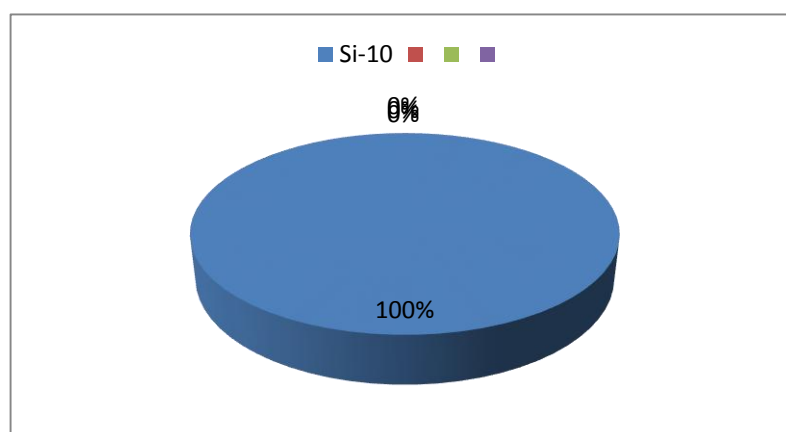
Los niños cuando juegan si comparten sus conocimientos y destrezas cuando juegan entre sí.

5.- ¿Los niños cuando juegan lo hacen de forma libre y espontánea?.

Cuadro # 5

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	10	100				

Gráfico # 5



Análisis

El 100% de los docentes encuestados manifiestan que los niños cuando juegan lo hacen de forma libre y espontánea.

Interpretación

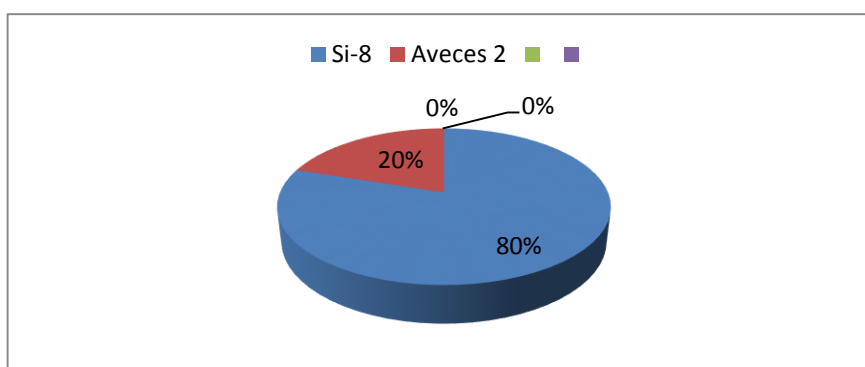
Los niños de la escuela universo de estudio cuando juegan con sus demás compañeros lo hacen de manera libre y espontánea, haciendo que los juegos sean placenteros.

6.- ¿Los juegos tradicionales que se realizan en la escuela divierte al niño?

Cuadro # 6

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	8	67			2	33

Gráfico # 6



Análisis

De acuerdo con la respuesta emitida por el 80% de los docentes los juegos tradicionales que realizan en la escuela si divierte a los niños el 20% responden los divierten a veces.

Interpretación

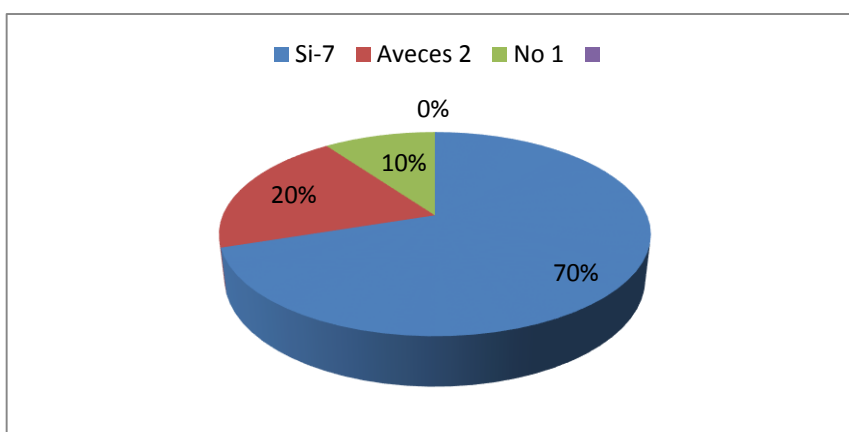
Se puede interpretar que es alta la probabilidad de que niñas y niños disfruten con los juegos tradicionales que realizan en el plantel educativo.

7.- ¿Los niñas y niños pueden comunicase mejor mediante los juegos que realizan en el aula de clase?

Cuadro # 7

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Profesores	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
10	7	70	1	10	2	20

Gráfico # 7



Análisis

Los docentes el 80% de los niños, si se pueden comunicar mejor mediante los juegos que se realizan en las aulas de clases, 10% responden no y el 20% a veces.

Interpretación

En su mayoría los niños pueden comunicarse mejor mediante los juegos que realizan en el aula de clase.

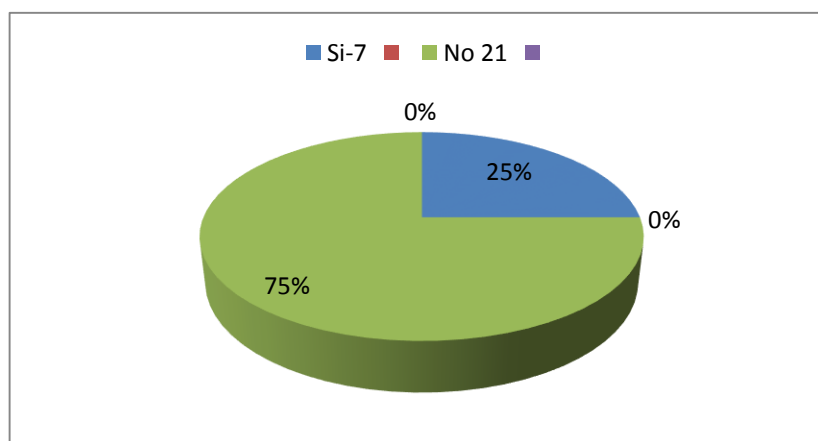
CUADROS ESTADÍSTICOS SEGÚN ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA, DE LA ESCUELA “RUPERTO GAIBOR OLALLA, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

1.- ¿Se utiliza el juego como estrategia para facilitar el desarrollo integral del niño de edad preescolar?

Cuadro # 8

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	7	25	21	75	-	-

Gráfico # 8



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 25%, responden que si se utiliza el juego como estrategia para facilitar el desarrollo integral del niño de edad preescolar el 75% responden no los utiliza.

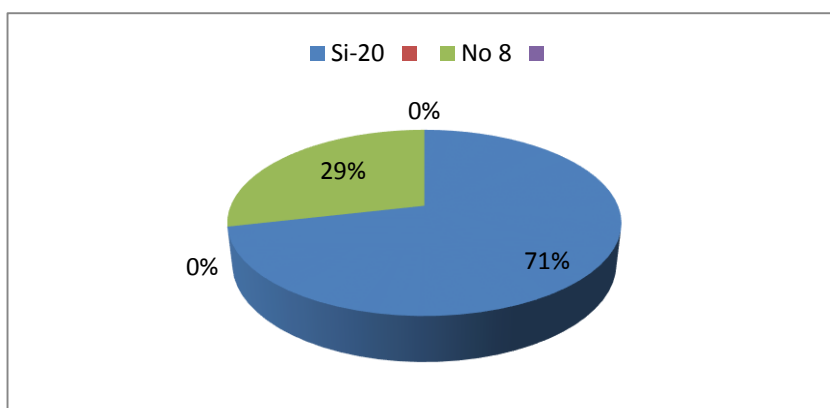
Interpretación. El juego si es utilizado como estrategia para facilitar el desarrollo integral del niño de edad preescolar.

2).- ¿El diseño de una alternativa pedagógica basada en el uso de los juegos tradicionales conduce al fortalecimiento del desarrollo integral de los niños de edad preescolar (4 a 6 años)?.

Cuadro # 9

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	8	29	20	71		

Gráfico # 9



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 71% piensa que el diseño de una alternativa pedagógica facilitaría el aprendizaje en los niños, mientras que el 29% dice que no le facilitaría.

Interpretación

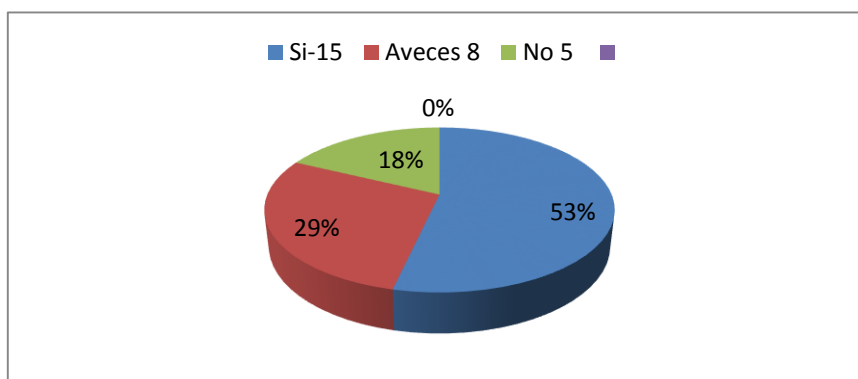
Se puede interpretar que la escuela o las maestras no tienen un diseño pedagógico en la escuela basada en los juegos.

3.- ¿Los juegos tradicionales facilitan el desarrollo integral de los niños de edad preescolar?

Cuadro # 10

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	15	53	5	29	8	18

Gráfico # 10



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 53% manifiestan los juegos tradicionales que realizan las niñas y niños facilitan el desarrollo integral en la etapa preescolar mientras que el 29 % responden a veces y el 18 % piensa que no.

Interpretación

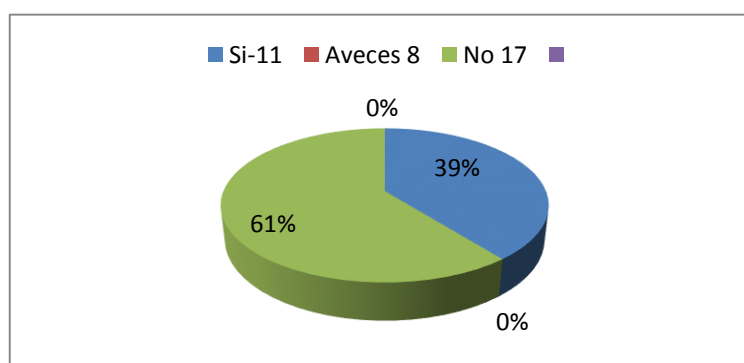
Los juegos tradicionales para la mayoría de los padres de familia si facilitan el desarrollo integral de los niños de edad preescolar.

4).- ¿Se encuentran los docentes de educación preescolar, lo suficientemente capacitados y actualizados para el desarrollo de los juegos tradicionales?

Cuadro # 11

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	11	53	17	39		

Gráfico # 11



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 53% manifiestan que los docentes si están capacitados y actualizados para desarrollar en los niños los juegos tradicionales el 39% de los padres responden no están capacitados en las estrategias de los juegos tradicionales.

Interpretación

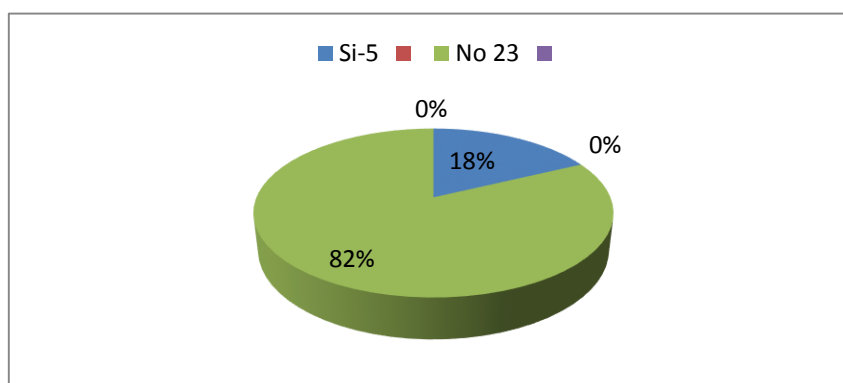
Se puede interpretar que a los docentes deberían capacitarse y actualizar los conocimientos en las estrategias de juego para fortalecer el aprendizaje en los niños.

5).- ¿Para facilitar el desarrollo integral de los niños de los preescolares existe en la escuela los recursos didáctico para realizar los juegos tradicionales?

Cuadro # 12

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	5	18	23	82		

Gráfico # 12



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 82 %, la escuela no cuentan con los recursos didáctico para la enseñanza mediante los juegos y el 18 % de los padres piensan que la escuela si cuentan con los recursos didácticos.

Interpretación

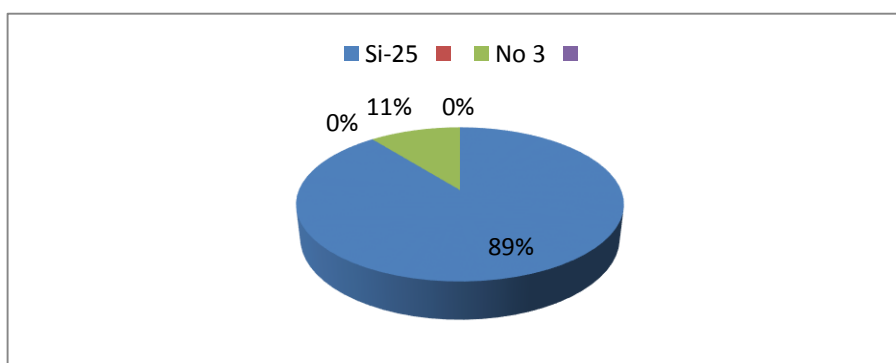
La escuela no cuenta con los recursos didácticos para la realización de los juegos tradicionales en el aula, por lo que se tendrían que realizar gestiones para conseguirlos. Para que el personal docente si utiliza material didáctico adecuado.

6.- ¿Es factible desde el punto de vista pedagógico implementar juegos tradicionales en el preescolar?

Cuadro # 13

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	25	89	3	11	-	-

Gráfico # 13



Análisis

La opinión de los padres de familia el 89% está de acuerdo y es factible desde el punto de vista pedagógico implementar juegos tradicionales en el preescolar y el 11 % no están de acuerdo en implementar los juegos como estrategia pedagógica.

Interpretación

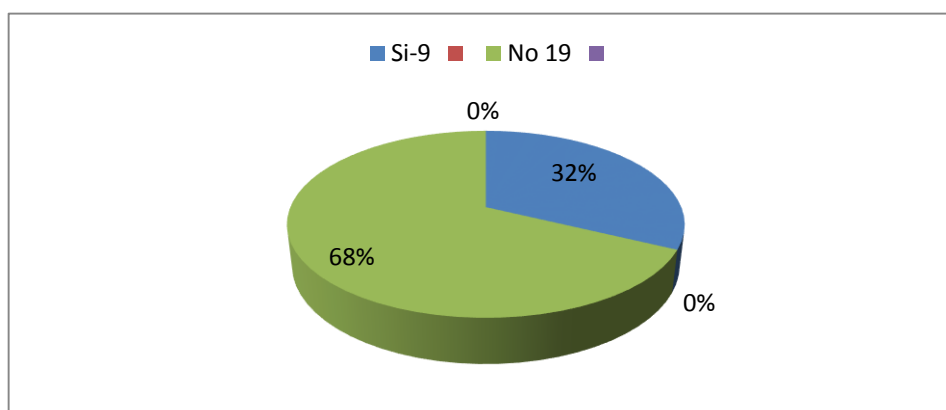
Se puede interpretar que los padres de familia piensan que las maestras mediante los juegos tradicionales podrían mejorar la pedagogía para una mejor enseñanza.

7.- ¿Los juegos son utilizados por los profesores para motivar a los alumnos al estudio?

Cuadro # 14

ESCUELA RUPERTO GAIBOR OLALLA						
Padres de Familia	SI		NO		A VECES	
	#	%	#	%	#	%
28	9	32	19	68		

Gráfico # 14



Análisis

De acuerdo con los padres de familia el 68% las maestras no utilizan los juegos para motivar a las niñas y niños, mientras que el 32% si utiliza los juegos las maestra para motivar a los niños al estudio.

Interpretación

Interpretando el gráfico nos damos cuenta que no todos los docentes utilizan los juegos tradicionales para motivar a sus estudiantes al aprendizaje.

3.2 Conclusiones específicas y generales.

3.2.1 Conclusiones específicas.

- Se puede comprobar que las maestras utilizan los juegos recreativos para fomentar la participación en el niño para propiciar el aprendizaje.
- Las docentes tiene un amplio conocimiento y planifican actividades de los juegos que se realizan, las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación; es por ello que sería importante que las maestras analicen los juegos que están planificando y los encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativos.
- **Es indispensable que tanto autoridades, como maestras hagan el compromiso de utilizar de forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades de juegos, y por sobre todo deben sentirse a gusto al realizar estas actividades, entendiendo que el único fin es lograr que las niñas y los niños adquieran conocimientos en forma divertida.**
- **Que es muy importante que las maestras aprovechemos esta metodología, ya que ellas y ellos adquieren con mayor facilidad los conocimientos pues lo hacen de manera divertida y agradable.**

3.2.2. Conclusión general.

- **La mayoría de las maestras no están utilizando los recursos didácticos porque la escuela carece de ellos y que sería muy importante que la maestra reciba capacitación y actualización de los conocimientos acerca de los recursos que brinda el juego en el aprendizaje y que se deben de realizar más seguido en el aula para que el niño tenga un aprendizaje más divertido y significativo.**

3.3 Recomendaciones específicas y generales.

3.3.1 Recomendaciones específicas.

- **En el ámbito educativo sería enriquecedor que los docentes renueven estratégicamente su pedagogía actualizándose de manera constante y oportuna y en especial en lo referente a los juegos recreativos para llevar a los estudiantes un mejor y provechoso aprendizaje y es por ello, que se sugiere el empleo del juego para trabajar en las aulas escolares, permitiendo la socialización del niño y sus padres, alcanzando gran desempeño en actitudes y mayor desarrollo de habilidades que presenta la acción del juego.**
- **Trabajar lúdicamente en cada aula ayudara a conocerse más entre cada uno de los miembros quienes interactúan, y así se podrá**

conocer varios puntos de vista y se aprenderá a respetarse entre sí y a respetar al prójimo en sociedad.

3.3.2 Recomendaciones generales.

- Se sugiere la actitud activa de los docentes frente a cada uno de los niños, reconociendo que cada niño es diferente y único, y sabiendo cómo llegar a cada uno de ellos.
- Sería muy importante que la maestra reciba capacitación y actualización de los conocimientos acerca de los recursos que brinda el juego en el aprendizaje y que se deben de realizar más seguido en el aula para que el niño tenga un aprendizaje más divertido y significativo.
- Por todo lo expuesto es merecedor recomendar el uso del juego educativo dentro de las aulas escolares, tanto por su valor pedagógico como por su liberación que conlleva la acción del juego

Se recomienda que los docentes utilicen el juego como recurso pedagógico, para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Ruperto Gaibor Olalla.

CAPÍTULO IV.

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN.

4.1.1 Alternativa obtenida

Se concienció a los niños y niñas que los juguetes para los diferentes juegos que se utilizan no sólo son los productos así comercializados, sino también cualquier objeto que sirva de soporte para la acción del juego. Muchos materiales de la vida cotidiana ofrecen posibilidades sorprendentes para el juego infantil: ruedas, tapones, carretes de hilo, cajas, etc.

Y al mismo tiempo, se hizo énfasis que con la utilización de material de desecho, aprendan a valorar la importancia del medio ambiente y que conozca, utilice y valore el mundo que les rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa.

4.1.2 Alcance de la alternativa

- Que se conozca, utilice y valore el mundo que nos rodea, desde una perspectiva de respeto, en el cual las cosas no valen por su precio, y donde no tiene cabida el despilfarro.
- Inculcar el afán de aprovechar las cosas, como contraposición a esta sociedad de consumo.

- Desarrollar la imaginación y posibilitar el desarrollo de la capacidad de transformar la realidad.
- Percibir, a través de la manipulación de los materiales que se utilizan para los juegos, las exigencias de cada material, sus diferencias, e ir adquiriendo una serie de nociones como plano, volumen, equilibrio, diseño.
- Buscar la diversión, y hacer ver a los pequeños, la posibilidad de tener juegos y juguetes contruidos por ellos mismos con la ayuda y dirección del docente. Comprender que cualquier objeto de desecho sirve para confeccionar un nuevo juguete.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

El La propuesta de tesis a través del juego mejoro paulatinamente los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción; una experiencia significativa y beneficiosa para los niños y las niñas, ya que los distintos juegos implementados lograron motivar, despertar en los niños y las niñas el interés que finalmente los conllevó a la comprensión y asimilación de la adición y la sustracción desarrollando competencia y habilidades en la aplicación y uso de estas en situaciones del el contexto social.

Es una estrategia impactante e innovador puesto que el juego; promueve el interés y dispone a los niños y a las niñas hacia un aprendizaje significativo.

Está claro que la dinamización de la estrategia didáctica a través del proyecto desarrollado desde el juego como eje central de las actividades significativas permite facilitar la comprensión y asimilación de la adición y la sustracción en los niños y las niñas; demostrando así la incidencia del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, mejorando la motivación hacia su aprendizaje.

4.1.3.1 Antecedentes.

El juego puede llevar al niño a un aprendizaje sin que sea necesario llenarlo de contenidos formales tal y como lo ha hecho la pedagogía tradicional donde el maestro era la única autoridad en el aula y el estudiante un ser pasivo; aquí el aprendizaje se determinaba por la capacidad del estudiante por adaptarse al maestro y a asimilar toda la información que éste le proporcionaba.

Considerando que el niño es un ser que está en constante actividad, se puede decir que las experiencias que el adquiere al interactuar con su entorno, le ayudan a desarrollarse tanto cognitiva, social y emocionalmente.

Hoy en día existe una metodología que hace hincapié en utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, que es la pedagogía lúdica, la cual le permite al niño ser el protagonista de su propio aprendizaje, el juego al ser una actividad que el realiza como propia, se convierte a la vez en un instrumento primordial para el proceso de enseñanza aprendizaje; favoreciendo de esta manera el ámbito educativo en el cual el niño se desarrolla.

4.1.3.2 Justificación

Se consideró de suma importancia en esta investigación para dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, de la educación infantil, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

El hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje.

Asimismo, es importante considerar a la enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intra subjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles.

Igualmente, es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza.

En la escuela de educación básica, el juego individual del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando.

El propósito de este proyecto se justifica porque se propone estrategias para un mejor y activo aprendizaje de los niños y niñas, y así mismo sirva de aporte a los docentes de educación inicial.

4.2 Objetivos

4.2.1 General

Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en la educación infantil.

4.2.2 Específicos

- **Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil.**
- **Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil.**
- **Valorar al juego como estrategia didáctica para la educación infantil.**

4.3 Estructura general de la propuesta

Juegos para el aprendizaje

RONDA DEL RELOJ

Objetivo:

1. **Desarrollar el pensamiento lógico, reflexivo y crítico.**

Materiales:

1. **Una cuerda.**

GRÁFICO N° 1



Desarrollo del juego

1. Se forma una ronda.
2. Se amarra la soga a un poste.
3. En el centro de la ronda estará una niña o niño, quién hará girar la soga al ras del suelo a su alrededor.
4. Los niñas y niños ubicados en la ronda saltarán la soga a medida que dicen las horas (es la una, son las dos, son las tres.....)
5. Cada niña o niño saltará el número de veces que marque el reloj.
6. La niña o niño que pisa la soga pierde y sale del juego.
7. Gana quien quede al último en la ronda del reloj.

Sapitos saltarines

Objetivo:

Desarrollar y reforzar la nociones de espacio (cerca-lejos, adelante atrás, izquierda-derecha).

GRÁFICO N°2



Materiales:

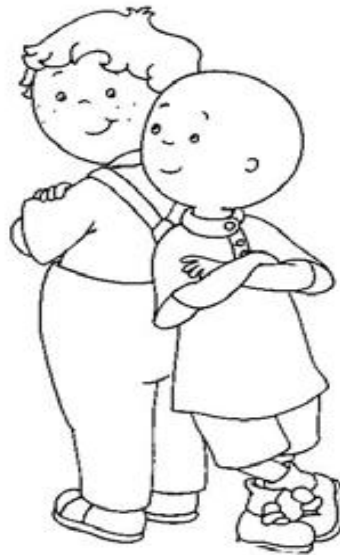
Hojas de papel periódico o revistas.

Desarrollo del juego

1. Sobre una hoja de papel periódico o revista colocada sobre el piso
Deberán realizar diferentes saltos (con el pie derecho, pie izquierdo,
Con los pies juntos, etc.).
2. Según la consigna que dé la maestra desplazarse para adelante, -
Atrás, cerca- lejos,

ADIVINA ADIVINADOR

GRÁFICO N°3



Desarrollo del juego

1. Organizar al grupo en parejas.
2. Un jugador se pone a espaldas del otro.
3. Este último apoya en la espalda del compañero un número cualquiera de dedos.
4. El que está de espaldas deberá adivinar la cantidad de dedos que tocan su cuerpo.

CACERÍA DE NÚMEROS

Objetivo:

1. Desarrollo de su sentido numérico.
2. Razonamiento matemático.

Materiales:

1. Tres huevitos de plástico que abren y cierran (o algo similar).
2. Botones.
3. Bolsitas o redecillas de plástico.

GRÁFICO N°4



Desarrollo del juego:

1. Formar una ronda con todas las niñas y niños, ir girando de izquierda a derecha mientras cantamos. Agua de limón vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará.
2. Se repite el coro dos veces y al final la maestra da la consigna de formar grupos de por ejemplo cuatro personas.
3. Los participantes deberán formar grupos de cuatro o del número que indique la maestra.
4. Las niñas o niños que se quedan solos o forman mal la cantidad pierden y salen del juego.

EL LOBO**Objetivo:**

Reconocer acciones antes y después.

Identificar las nociones cerca y lejos

Materiales:

Disfraz para el lobo

GRÁFICO N°5



Desarrollo del Juego:

1. Invitar a las niñas y niños que formen un círculo y se tomen de la mano.
2. Elegir a una niña o niño que hará de lobo y se quedará a un costado
3. Las niñas y niños de la ronda giran cantando: “Juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo aparece, enteros nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?; y el lobo contesta: “me estoy bañando”.
4. Las niñas y niños continúan haciendo la ronda y el lobo continúa contestando: “estoy desayunando”, “estoy poniéndome la camisa”, entre otros hasta que finalmente responde: “estoy listo para comer a todos”.
5. Entonces niñas y niños corren en diferentes direcciones. La niña o el niño que es primera/o aprehendida/o por este se convierte en lobo y se reinicia el juego.

FORMANDO ESCALERA DE NUMERALES

Objetivo:

Realizar series de numerales.

Materiales:

Juegos de naipes. Un juego por cada 8 niñas y niños

GRÁFICO N°6



Desarrollo del juego:

1. Ubicamos a las niñas y niños en grupos de 8 participantes.
2. A cada participante se le entrega 5 naipes que estarán previamente mezclados.
3. El juego comienza cuando el primer participante ubica el numeral 1 de un grupo de naipes, puede ser corazones rojos o negros, tréboles o rombos.

4. En orden los siguientes participantes ubicaran los siguientes números, si no tiene el naipe que sigue, dice paso y pierde el turno.
5. Gana el participante que se queda primero sin naipes.

RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivo:

Identificar cuerpos geométricos.

Establecer el nombre, representación y características de las figuras geométricas.

Materiales:

Patio. Tiza. Caja .Figuras de cartulina con numerales dibujados en el centro.

GRÁFICO N°7



Desarrollo del juego:

1. Dibujar una rayuela geométrica utilizando cuadrados, círculos, rectángulos, rombos y óvalos, a cada figura incluirle un numeral. Ej. Cuadrado 1, círculo 2, así sucesivamente.
2. La maestra debe dar las consignas del juego: Cada niña o niño debe pasar por la rayuela saltando en un solo pie y sin pisar las líneas.
3. La niña o niño que falte a las consigna deberá ir a la caja y buscar la figura y el numeral en el cual perdió el juego.
4. Finalmente deberá dar a la maestra la figura, mientras le dice verbalmente que es y que numeral está representado en ella.

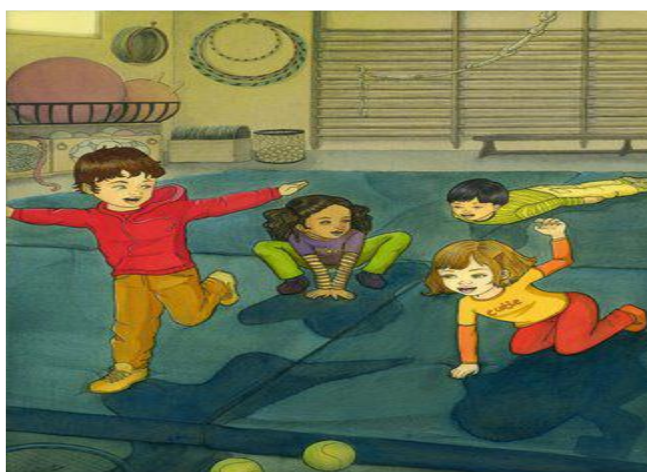
LAS ESTATUAS

Objetivo:

Realizar movimientos ubicándose en el espacio.

Materiales: Ninguno

GRÁFICO N°8



Desarrollo del juego:

1. Pedir a las niñas y niños que formen dos grupos de dos integrantes cada uno.
2. Dentro de cada pareja, una/o hace de “escultor/a” y el otra/o de “estatua”. El escultor/a del primer grupo ubica a su compañera/o como una estatua con posiciones corporales variadas, sin que le segundo grupo la vea.
4. Luego el escultor/a del primer grupo le dicta a el escultor/a del segundo grupo las posiciones de la estatua a fin de que ésta/e logre armar una igual.
5. El escultor/a del segundo grupo puede realizar preguntas por ejemplo: Cuando le dicen: coloca el brazo arriban Puede preguntar: ¿cuál brazo?
6. Al finalizar se confrontan las estatuas. Se sacan consecuencias.
7. Se invierten los roles.

GUERRA DE CARTONES

Objetivo:

1. Reconocer los numerales.

Materiales:

1. Cartulinas de colores de 8cm. X 5cm. en las cuales dibujaremos los numerales del 1 al 10; un numeral en cada cartulina.

GRÁFICO N° 9



Desarrollo del juego:

1. Dos participantes, cada uno con la misma cantidad de cartones.
2. Sacar un cartón de uno por vez.
3. El que sacó el número mayor se lleva ambos.
4. Jugamos hasta que los dos jugadores agoten los cartones.
5. El que se lleva más cantidad de cartones es el ganador.

ROMPECABEZAS DE SECUENCIAS

Objetivo:

Ordenar la secuencia de los pictogramas estructurando la noción antes y después.

Materiales:

Pictogramas de secuencia de un cuento, historia o fábula

GRÁFICO N° 10



Desarrollo del juego:

1. Contar a las niñas y niños el cuento, historia o fábula de las secuencias.
2. Colocar en el pupitre de cada niña o niño las tarjetas de secuencias de la historia, pero ponerlas con el gráfico hacia abajo con la finalidad de que no las puedan mirar.
3. Indicarles que una de las reglas del juego es que tienen que esperar que todas/os las compañeras/os tengan las tarjetas para iniciar el juego.
4. Una vez que acabamos de repartir las tarjetas decimos: En sus marcas, listo, ahora.
5. A la voz de ahora, las niñas y los niños dan la vuelta a las tarjetas y proceden a ordenarlas.
6. Gana la niña o el niño que primero lo consiga.

4.3.1 Título

**GUIA DIDACTICA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DE LOS DOCENTES QUE
ENSEÑAN EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.**

4.3.2 Componentes

4.1 Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1 Alternativa obtenida

4.1.2 Alcance de la alternativa

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

4.1.3.2 Justificación

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo general

4.2.2 Objetivos específicos

4.3 Estructura general de la propuesta

4.3.1 Título

4.3.2 Componentes

4.4 Resultados esperados de la alternativa.

4.4 Resultados esperados de la alternativa

Con los resultados de la alternativa se espera lo siguiente:

- Es una realidad motriz que reporta al niño placer y satisfacción.
- Ayuda a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.
- Es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.
- En el juego es el propio niño el que aporta soluciones a los problemas planteados.
- Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Mediante el juego desarrollan todos los ámbitos de la conducta humana; cognitivo, motor y socio afectivo.
- El juego posibilita una mayor interacción entre los niños, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia. Tiene un componente social muy fuerte.
- Permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.
- La demanda de actividad física, deportiva y/o recreativa, se hace imprescindible ante estas condiciones, como forma libre y voluntaria de participar, ocupando el tiempo libre y transformándolo en tiempo de ocio personal.

BIBLIOGRAFÍA.

- A., O. y. (2005). *Práctico para el docente de primaria*.
- Alonso, G. (2009). *El juego infantil y su metodología*.
- Burner. (s.f.).
- Cajo, N. J. (2011). *Guía didáctica*.
- Carbone, O. (2008). *Juguemos en el jardín. El juego y la actividad física en la educación inicial*.
- Castañeda. (1999). *Los juegos tradicionales y las nociones viso espaciales en los niños de edad escolar*.
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- D.P., A. (s.f.). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- José, G. (2006). *Los juegos para mejorar el aprendizaje*.
- Manuel, G. (2010). *El juego infantil en la escuela*.
- Manuel, R. (1999). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*.
- Piaget. (1995). *El juego asumido por el niño*. Mc. Grow - Hill.
- Puentes. (1995). *Ludoteca espacio de recreación y aprendizaje*.
- R, A. J. (2001). *Aprendizaje y memoria: un enfoque integral*. México.
- R., H. (s.f.). *El juego en la infancia*. Revista .
- Salas. (2002). *Manual de juegos tradicionales para docentes de nivel preescolar*.
- Vigotsky. (s.f.).
- Vigotsky. (1995). *El juego en pedagogía preescolar*. Pueblo y educación.

ANEXOS.

MODELO DE ENCUESTAS APLICADAS A LOS PROFESORES DE LA ESCUELA “RUPERTO GAIBOR OLALLA”, DE LA CIUDAD DE BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

1.- ¿Forma equipos de trabajo para planear juegos en los que se expresen sentimientos de afectividad?

- SI ()
- NO ()

2.- ¿Con qué frecuencia los profesores de la escuela realiza juegos recreativos que implican movimiento?.

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

3.- ¿Con qué frecuencia los profesores de la escuela realiza juegos recreativos que implican movimiento?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

4.- ¿Cuándo el niño juega comparte sus conocimientos y destrezas para con los otros niños?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

5.- ¿Los niños cuando juegan lo hacen de forma libre y espontánea?.

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

6.- ¿Los juegos tradicionales que se realizan en la escuela divierte al niño?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

7.- ¿Los niñas y niños pueden comunicarse mejor mediante los juegos que realizan en el aula de clase?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

MODELO DE ENCUESTAS APLICADAS A PADRES DE FAMILIA, DE LA ESCUELA “RUPERTO GAIBOR OLALLA, DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

1.- ¿Se utiliza el juego como estrategia para facilitar el desarrollo integral del niño de edad preescolar?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

2).- ¿El diseño de una alternativa pedagógica basada en el uso de los juegos tradicionales conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral de los niños de edad preescolar (4 a 6 años)?.

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

3.- ¿Los juegos tradicionales facilitan el desarrollo integral de los niños de edad preescolar?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

4).- ¿Se encuentran los docentes de educación preescolar, lo suficientemente capacitados y actualizados para el desarrollo de los juegos tradicionales?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

5).- ¿Para facilitar el desarrollo integral de los niños de los preescolares existe en la escuela los recursos didáctico para realizar los juegos tradicionales?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

6).- ¿Es factible desde el punto de vista pedagógico implementar juegos tradicionales en el preescolar?

- SI ()
- NO ()
- A VECES ()

7).- ¿Los juegos son utilizados por los profesores para motivar a los alumnos al estudio?

- SI ()

- NO ()
- A VECES ()