

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA – CIEPs –
“MAYRA GUTIÉRREZ”**

**“LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS
DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO
LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA”**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL HONORABLE
CONSEJO DIRECTIVO
DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

POR

LUZ IDALIA ZAMBRANO CUYÁN

LILIAN LILY ORTÍZ ALTÁN

**PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
PSICÓLOGAS**

**EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADAS**

GUATEMALA, OCTUBRE DE 2011

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central shield with a figure on horseback, a lion, and a castle. The shield is flanked by two columns with banners that read 'PLUS' and 'ULTRA'. Above the shield is a crown and a cross. The outer ring of the seal contains the Latin text 'LETTERAS ORBIS CONSPICUA CAROLINA ACADEMIA COACTEM' and 'ATENSIS INTER'.

CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

DOCTOR CÉSAR AUGUSTO LAMBOUR LIZAMA
DIRECTOR INTERINO

LICENCIADO HÉCTOR HUGO LIMA CONDE
SECRETARIO INTERINO

JAIRO JOSUÉ VALLECIOS PALMA
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
ANTE CONSEJO DIRECTIVO



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CC. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 492-2011
DIR. 1,717-2011

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

26 de octubre de 2011

Estudiantes

Luz Idalia Zambrano Cuyán
Lilian Lily Ortíz Altán
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Transcribo a ustedes el **ACUERDO DE DIRECCIÓN MIL SEISCIENTOS NOVENTA Y CINCO GUIÓN DOS MIL ONCE (1,695-2011)**, que literalmente dice:

"MIL SEISCIENTOS NOVENTA Y CINCO": Se conoció el expediente que contiene el Informe Final de Investigación, titulado: **"LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA"**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

Luz Idalia Zambrano Cuyán
Lilian Lily Ortíz Altán

CARNÉ No. 1999-18376
CARNÉ No. 1999-23869

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Verónica Roxana Vides Ochoa y revisado por la Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz. Con base en lo anterior, se **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

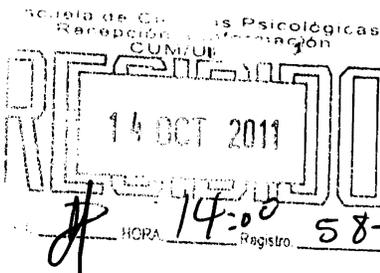
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Doctor César Augusto Lambor Lizama
DIRECTOR INTERINO





ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt



CIEPs
REG:
REG:

492-2011
058-2009
186-2011

INFORME FINAL

Guatemala, 13 de Octubre 2011

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

“LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA.”

ESTUDIANTE:
Luz Idalia Zambrano Cuyán
Lilian Lily Ortíz Altán

CARNÉ No:
1999-18376
1999-23869

CARRERA: **Licenciatura en Psicología**

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el día 12 de Octubre 2011 y se recibieron documentos originales completos el día 12 de Octubre 2011, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener ORDEN DE IMPRESIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Licenciado Helvin Orlando Velásquez Ramos
COORDINADOR

Centro de Investigaciones en Psicología-CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



c.c archivo
Arelis



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPS 493-2011
REG: 058-2009
REG 186-2011

Guatemala, 30 de Septiembre 2011

Licenciado Helvin Orlando Velásquez Ramos: M.A. Coordinador
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.- "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciado Velásquez:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN**, titulado:

"LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA."

ESTUDIANTE:
Luz Idalia Zambrano Cuyán
Lilian Lily Ortíz Altán

CARNE
1999-18376
1999-23869

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el día 07 de Octubre 2011 por lo que solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Ninfa Jeaneth Cruz
DOCENTE REVISOR



Areliis./archivo

Centro Educativo Cristiano Liga de Vida Nueva
5ta calle 15-20 zona 4, Los Ángeles Villa Nueva, Guatemala
Tel.: 53907980, 66360697 Telefax 66364847

Villa Nueva Marzo 2011

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora Centro De Investigación en Psicología
-CIEPs-"Mayra Gutiérrez"
Escuela de ciencias Psicológicas,
CUM

Licenciada Álvarez:

Deseándole éxito al frente de sus labores, por este medio le informo que las estudiantes Luz Idalia Zambrano Cuyán, carné 199918376, Lillian Lily Ortiz Altán, carné 199923869, realizando en esta institución 20 sesiones de Ludoterapia a maestros y niños como parte del trabajo de investigación titulado " LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN LA ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA" en el periodo comprendido del 9 de Marzo al 26 de julio del presente año, en horario de 8:00 am a 10:00 horas.

Las estudiantes en mención cumplieron con lo estipulado en su proyecto de investigación por lo que agradecemos la participación en beneficio de nuestra institución.

Sin otro particular me suscribo:

Atentamente,


Silvia Calvillo
Directora




Eida Herrera
Coordinadora nivel PRE-Primario

Guatemala, Octubre de 2011

Licenciado:
Elvin Velásquez
Coordinador Centro de Investigaciones en
Psicología -CIEPs- "Mayra Gutiérrez"
CUM

Estimado Licenciado Velásquez:

Por este medio me permito informarle que he tenido bajo mi cargo la asesoría de contenido del Informe Final de investigación titulado "LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA" realizado por las estudiantes LUZ IDALIA ZAMBRANO CUYÁN, CARNÉ 199918376 y LILIAN LILY ORTÍZ ALTÁN, CARNÉ 199923869.

El trabajo fue realizado a partir del 8 DE JUNIO DE 2009 HASTA EL 26 DE JULIO DE 2011.

Esta investigación cumple con los requisitos establecidos por el CIEPs por lo que emito DICTAMEN FAVORABLE y solicito se proceda a la revisión y aprobación correspondiente.

Sin otro particular, me suscribo,

Atentamente,

Licenciada Verónica Roxana Vides Ochoa

Psicólogo

Colegiado No. 8691

Asesor de contenido



MG/mg
c.c. Archivo

PADRINOS

Por Lilian Lily Ortiz Altan

Licenciada en Psicología

Verónica Roxana Vides Ochoa

Colegiado No. 8691

Por Luz Idalia Zambrano Cuyan

Licenciada en Psicología

Guillermina Nineth del Carmen Mejia Palencia

Colegiado No. 1411

DEDICATORIA

Por: Luz Idalia Zambrano Cuyán

A Dios, como ser Supremo Creador, y brindarme la fortaleza y sabiduría para alcanzar una meta en mi vida.

A mis padres, Héctor Timoteo Zambrano y Victoria Cuyán de Zambrano, por el apoyo permanente e incondicional demostrado a lo largo de mi carrera académica y mi vida.

A mis hermanos, Paulina Victoria y Juan Carlos Zambrano Cuyán por brindarme siempre su apoyo incondicional.

A mis cuñados (a) Marleny de Zambrano y Fernando Chacón, por el cariño y disposición demostrada en el apoyo de mi carrera.

A mis sobrinos Manuel de Jesús y Jennie Chacón Zambrano; Andrea y Christian Zambrano Teo por estar siempre presentes en todo momento

A mis amigos, Vilma Catalán, Juanita Gómez, Daniel Arana, Elizabeth Valenzuela, Julio Herrera, Guisela Sagastume, Carlos Pérez, Irma Guzmán, Sucel Calderón, por la ayuda, conocimientos y experiencias compartidas durante la realización del proyecto de investigación.

A mis tíos, Marta Cuyán, Julia Yupe, Julio Cuyán, Bernardo Cuyán, Marta Roja, Ana Sicaja, primos y primas con cariño.

DEDICATORIA

Por: Lilian Lily Ortíz Altán

A Dios como ser Supremo Creador y brindarme la fortaleza y sabiduría para alcanzar una meta en mi vida.

A mis padres Jesús Ortíz Juárez y María Francisca Altán de Ortiz, por el apoyo permanente e incondicional demostrado a lo largo de mi carrera académica y mi vida.

A mi hija Marshall Naroa Saioa Ortiz Altán, por el amor, paciencia y acompañamiento en el camino recorrido para alcanzar este triunfo.

A mis hermanos Enrique, Leticia, Edgar y Lorena por el cariño y disposición demostrado en el apoyo de mi carrera.

A mis cuñados (as) Rosario, Gladys, Marjorie, Oscar Felipe, Melqui Rocael, por su apoyo incondicional

A mis sobrinos Christopher Enrique, Virginia Maite, José Daniel, Edgar Andrés, Ashley Nicole, Marjorie Yamilet, Heily Camila y Sophia por estar siempre presentes en todo momento

Al Centro Educativo Liga de Vida Nueva por permitirme realizar el Estudio de Investigación y colaboración en todo el proceso requerido.

A las familias Altuna Marcucci y Mazariegos Gutiérrez por el apoyo incondicional y espiritual a largo de mi carrera.

A mis amigas, Elda de Orozco, Evelyn Cónsul y Anayansi de Carranza Iris Hernández por la ayuda, conocimientos y experiencias compartidas durante la realización del proyecto de investigación.

A mis amigas, Kenia, Mishell, Priscila, Evelyn, Lily, Karina, Gabriela, Zulma, Marielos y Marleny, de Centro Educativo Liga de Vida Nueva por su apoyo y amistad incondicional.

AGRADECIMIENTO

A

La Universidad San Carlos de Guatemala

Escuela de Ciencias Psicológicas

Por brindarnos los conocimientos académicos.

A

CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA

DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA, Por la colaboración brindada en la realización del proyecto.

A

LICENCIADA VERONICA ROXANA VIDES OCHOA

LICENCIADA NINFA CRUZ OLIVA

Por la asesoría, revisión y apoyo brindado.

A

Todas aquellas personas que colaboraron de manera indirecta en la realización de esta investigación Dios les Bendiga.

ÍNDICE

| | Pág. |
|--|------|
| Resumen | |
| Prólogo | |
| I. Introducción | |
| 1.1. Planteamiento del problema y marco teórico | |
| 1.1.1. Planteamiento del problema | 6 |
| 1.1.2. Marco teórico | 7 |
| 1.1.2.1. Lúdico | 7 |
| 1.1.2.2. El juego como forma de aprendizaje | 9 |
| 1.1.2.3. Los juegos Infantiles | 10 |
| 1.1.2.4. Método lúdico | 12 |
| a) Clasificación de juegos | 18 |
| b) El rol del juego en el desarrollo | 19 |
| c) Las características del juego | 21 |
| 1.1.2.5. Estimulación | 22 |
| a) Estimulación temprana | 24 |
| 1.1.2.5.1. Área cognitiva | 24 |
| 1.1.2.5.2. Área psicomotriz | 27 |
| 1.1.2.5.3. Área socio emocional | 28 |
| 1.1.2.5.4. Área de lenguaje | 30 |
| 1.1.2.6. Situaciones de educación especiales | 31 |
| 1.1.2.7. Deficiencias motoras | 32 |
| 1.1.2.8. Factores que interfieren en el proceso de enseñanza | 32 |
| 1.1.2.8.1. Dificultad de aprendizaje | 33 |
| 1.1.3. Delimitación | 34 |

| | | |
|-------------|--|----|
| II. | Técnicas e Instrumentos | |
| 2.1. | Técnicas | 35 |
| 2.2. | Instrumentos | 35 |
| III. | Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados | |
| 3.1. | Características del lugar y de la población | |
| 3.1.1. | Características del lugar | 37 |
| 3.1.2. | Características de la población | 37 |
| 3.2. | Análisis cualitativo | 38 |
| 3.3 | Análisis cuantitativo | 42 |
| IV. | Conclusiones y Recomendaciones | |
| 4.1. | Conclusiones | 47 |
| 4.2. | Recomendaciones | 49 |
| | Bibliografía | 50 |
| | Anexos | |

RESUMEN

“LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA.”

Autoras: Luz Idalia Zambrano Cuyan

Lilian Lily Ortíz Altán

El objetivo central es estimular el desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años mediante la aplicación de un programa fundamentado en el Método Lúdico, asegurando que éste sea de utilidad a maestros para la estimulación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Se demuestra la efectividad de los principios de la ludoterapia en la sustentación teórica basada en la propuesta de Diana Papalia. Otro objetivo es incluir una propuesta para el programa de desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años, el cual presenta como eje central de la planificación actividades lúdicas, en torno de éstas girarán las actividades de ejercitación, refuerzo y evaluación. Las bases teóricas presentadas, reforzadas con los resultados con la investigación de campo permiten establecer la necesidad de estimular el desarrollo de niños y niñas de 4 a 6 años adecuadamente, implementando técnicas de aprendizaje basadas en la ludoterapia, las cuales facilitarían la asimilación de los elementos de aprendizaje.

La capacitación de docentes y personal que se relacionan en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la ejecución del método lúdico, es imprescindible, para la estimulación en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas.

La efectividad de los principios del Método lúdico queda demostrada en el antagonismo, de la aplicación del método tradicional, utilizado por las maestras del Centro Educativo Liga de Vida Nueva. La investigación realizada demostró que el cumplimiento de los objetivos se queda por debajo del nivel esperado, se incluye la propuesta del programa de desarrollo integral de niños en la etapa Pre-escolar, consiste realizar la planificación de cada una de las clases, tomando como base un juego o actividad lúdica, sobre el cual girara toda la acción a desarrollar en las secciones de 4 a 6 años.

PRÓLOGO

Algunos de los niños del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva, presentan diferentes situaciones, condiciones y problemáticas, originadas por el entorno social, condición económica y familiar donde se desenvuelven. Los niños presentan conductas especiales en las que ponen de manifiesto la necesidad de recibir atención y cuidado que contrarreste el daño causado por hogares desintegrados, agresividad verbal o física, falta de atención y cuidado, entre otros factores negativos para el desarrollo de los preescolares. Cuando el niño se presenta al establecimiento educativo, se enfrenta a la exigencia del cumplimiento de las actividades escolares programadas, así como a la recepción de un cúmulo de información que debe procesar y aprender. Si el centro educativo no utiliza recursos que atraigan la atención del niño, haciéndole trascender las circunstancias especiales de su niñez, será sumamente difícil para el pequeño apropiarse del conocimiento brindado. Por el contrario, si el niño disfruta del proceso, el cumplimiento del objetivo será una realidad palpable.

La población investigada la constituyen el personal docente y alumnos de las secciones de 4, 5 y 6 años del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva del sector 4 de Villa Nueva. La cantidad de población permite la investigación de la totalidad de los integrantes. Como complemento de la investigación se entrevistó a padres de familias y docentes del establecimiento. La investigación de campo se inició en abril de 2011, concluyendo en junio del mismo año.

Ante la ausencia de estrategias que favorezcan la educación integral del niño se elabora una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada en el Método Lúdico, como técnica y herramienta para contrarrestar los problemas psicológicos y carencias educativas que presentan los niños y niñas de dicha institución.

I. INTRODUCCIÓN

“LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA.” estimular el desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años mediante la aplicación de un programa fundamentado en el Método Lúdico, asegurando que éste sea de utilidad a maestros para la estimulación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Se demuestra la efectividad de los principios de la ludoterapia en la sustentación teórica basada en la propuesta de Diana Papalia. Otro objetivo es incluir una propuesta para el programa de desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años, el cual presenta como eje central de la planificación actividades lúdicas, en torno de éstas girarán las actividades de ejercitación, refuerzo y evaluación.

El contenido del proyecto de investigación ofrece respuestas a la interrogantes, ¿cuáles son los principios y efectividad que sustentan el Método Lúdico?, ¿cómo contribuye su aplicación en el desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años? ¿cuáles son las acciones de seguimiento a implementar en la Ludoterapia?

La investigación descriptiva diagnóstica presenta enfoque metodológico basado en un sistema mixto, que mide aspectos tanto cualitativos como cuantitativos, medidos con una muestra probabilística a través de la aplicación de las técnicas de observación sistemática al total de la población estudiantil y entrevistas a docentes y padres de familia. Los resultados de los mismos permiten establecer características educativas, referidas a la aplicación del método lúdico en la institución.

Las bases teóricas presentadas en el proyecto, reforzadas con los resultados de la investigación de campo, permiten establecer la necesidad de estimular el desarrollo de niños y niñas de 4 a 6 años adecuadamente, implementando técnicas de aprendizaje basadas en la ludoterapia, las

cuales facilitarán la asimilación de los elementos de aprendizaje La capacitación de docentes y personal que se relaciona en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la ejecución del método lúdico, es imprescindible, para la estimulación en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas. La efectividad de los principios del Método Lúdico queda demostrado en el antagonismo de la aplicación del método tradicional, utilizado por las maestras del Centro Educativo Liga de Vida Nueva. La investigación realizada, demostró que el cumplimiento de los objetivos se queda por abajo del nivel esperado. Se incluye la propuesta del programa de desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años del Método Lúdico, como eje central en la educación de niños en etapa preescolar, consiste en realizar la planificación de cada una de las clases, tomando como base un juego o actividad lúdica, sobre el cual girará toda la acción a desarrollar en las secciones de 4, 5 y 6 años.

La importancia social radica en la posibilidad de hacer la diferencia en el sistema de enseñanza pre escolar, otorgando a los niños que están bajo nuestro cuidado, la oportunidad de aprender los conceptos básicos propios de su edad, de forma amena y agradable. Tomando en cuenta que se encuentran en la edad donde los niños y niñas adoptan la actitud que marcará su vida estudiantil, la cual puede tornarse en positiva, sí las primeras experiencias educativas en el área preescolar le permiten divertirse y gozar el proceso de aprendizaje; por el contrario se transformará en actitud negativa sí el estudiante, desde esta etapa, recibe educación impositiva y aburrida. La aplicación del método lúdico contribuirá a minimizar o resolver las dificultades de aprendizaje causadas por el entorno social y educativo, fortaleciendo las capacidades propias de destrezas y personalidad.

Continuemos con la búsqueda permanente del mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en los preescolares, realizando aportes que contribuyan a la construcción y enriquecimiento de métodos propuestos, en los que se incluyan actividades lúdicas, considerando los grandes

beneficios que éstas ofrecen a los niños y niñas en el disfrute y asimilación consecuente del aprendizaje.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y MARCO TEÓRICO

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El método tradicional de enseñanza-aprendizaje, basado en la clase magistral, no permite desarrollar adecuadamente las destrezas y habilidades que el niño podría desempeñar en el proceso de aprendizaje, tal y como resultaría si se aplicara el método lúdico durante el desarrollo de las actividades educativas.

En los salones de clases de 4, a 6 años del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva, se determinó a través de la observación sistemática, que en el desarrollo del ejercicio docente cotidiano, el método lúdico es utilizado en un mínimo porcentaje del total del período estipulado para cada curso. Con la poca o no aplicación del juego en el aprendizaje, se está vedando al preescolar la oportunidad de disfrutar y absorber al máximo los contenidos transmitidos en el proceso de enseñanza aprendizaje; consecuentemente los objetivos trazados, no son cumplidos parcial o totalmente .

De esta manera es desaprovechada la oportunidad de ayudar al niño a estimular las diferentes áreas motoras y cognitivas, así como de experimentar nuevas actividades que ayudarán al proceso de socialización, contribuyendo a generar independencia. Partiendo de las anteriores premisas, surgen interrogantes que definen el problema a investigar. Utilizando el programa de enseñanza-aprendizaje a través del método lúdico como técnica y herramienta se pretende dar respuesta a las siguientes interrogantes ¿cuáles son los principios que sustentan el Método Lúdico? ¿Cuál es la efectividad de los principios del Método Lúdico? ¿Cómo se contribuye en el desarrollo integral de niños (as) de 4 a 6 años a través del Método Lúdico? ¿Cuáles son las acciones de seguimiento a implementar en el Método Lúdico?

1.1.2. MARCO TEÓRICO

1.1.2.1 Lúdico

El desarrollo del tema lúdico que presenta a continuación es un extracto del libro Desarrollo Humano, escrito por Diane Papalia, refiere definiciones, argumentos, ventajas y propuestas del método lúdico que facilitan la comprensión del tema.

¿Qué es lúdico?

Proviene del latín ludus, que refiere lo relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Lo lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.¹

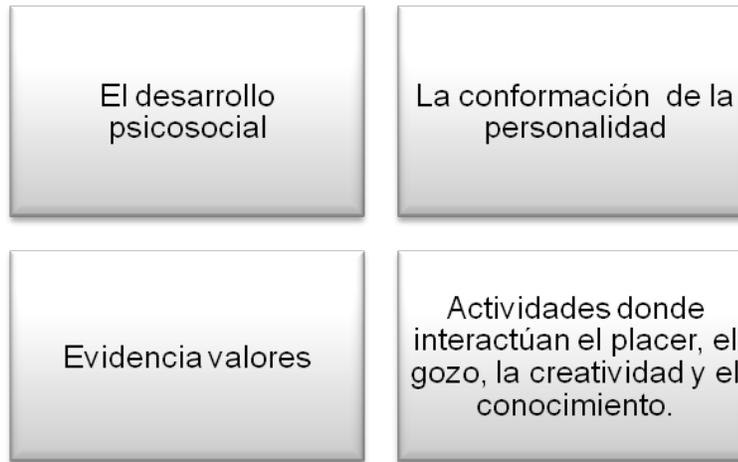
La actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psicomotoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral. Freud lo define en su tiempo como “Una posibilidad de corregir la realidad no satisfactoria”, Piaget se refiere a lo lúdico como “Una actividad autoformativa de la personalidad del niño”.²

El concepto de lúdico 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, diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

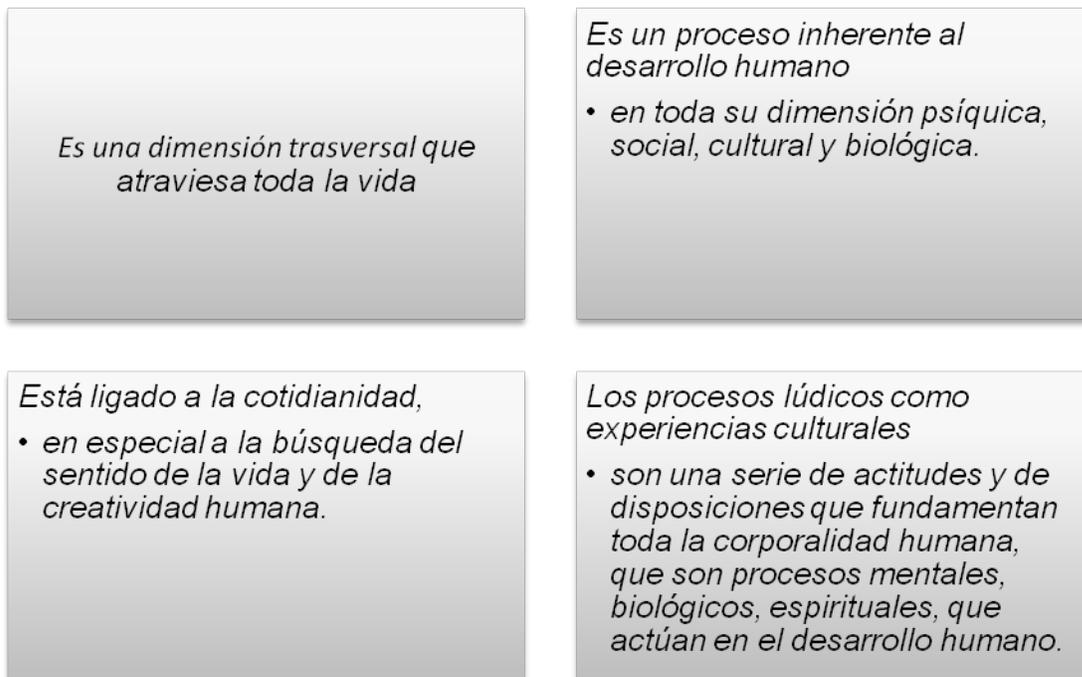
¹ Papalia, Diane. *Desarrollo Humano* 2010, págs. 85-97

² Eguizabal, Reina. *Rondas y juegos* 2004, págs. 25-26

Lo lúdico fomenta



Lo lúdico como experiencia cultural



Las experiencias culturales ligadas a lo lúdico

- a. *A nivel biológico son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina, estas moléculas mensajeras según las neurociencias,*
- b. *se encuentran estrechamente asociadas al placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano.*
- c. *El juego trasciende a todos los niveles de la vida de un niño. Compromete las emociones, la inteligencia, la cultura, el comportamiento. Diferentes teóricos explican su función de distintas formas.*

1.1.2.2 EL JUEGO COMO FORMA DE APRENDIZAJE

*Piaget considera el juego como una forma de aprender acerca de nuevos y complejos objetos y hechos, una forma para consolidar y ampliar los conceptos y las habilidades, y una manera de integrar el pensamiento con las acciones.*³

La manera en la que juegan los niños a cualquier edad depende de su estadio de desarrollo cognoscitivo. Los niños sensoriomotores juegan de una manera concreta, moviendo sus cuerpos y manipulando objetos tangibles. Cuando desarrollan la función simbólica, pueden pretender que exista algo, aunque no esté presente, pueden jugar en su mente, por así decirlo, más que con su cuerpo.

El juego ayuda en el desarrollo de los niños

- a. ***Participar en juegos que tienen reglas y metas bien definidas.***
Cuando los niños pueden integrar símbolos en sus procesos de pensamiento.
- b. ***Desarrollar la fuerza del ego.*** Por medio del juego pueden manejar conflictos entre el ego y el súper ego. Motivando por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación. También es una respuesta catártica

³Piaget & Inhelder. *Psicología del niño*. 1997 págs. 38

que reduce la tensión psíquica y otorga al niño dominio sobre experiencias agobiantes.

Los juegos infantiles reflejan las diferencias culturales

Jugar es un comportamiento aprendido. Cada cultura o subcultura valora y recompensa diferentes tipos de comportamientos y los juegos infantiles reflejan estas diferencias, Roberts y Sutton-Smith, en 1962.⁴ Estudiaron las diferencias en las pautas de crianza infantil y en los juegos infantiles, en tres sociedades distintas, concluyendo que:

- a. **Los niños educados en culturas que recalcan la responsabilidad** tienden a participar en juegos de azar. Dichos juegos se adaptaran a los papeles pasivos de los jugadores y encierran la promesa de liberarlos a la rutinaria responsabilidad diaria.*
- b. **Los niños de sociedades que valoran el logro y la realización** prefieren los juegos de realidad física. Pueden competir en estos juegos de una manera relajada, puesto que los resultados son menos importantes que los que deben obtener en la vida diaria.*
- c. **Y los niños educados para ser obedecidos** tienden a participar en juegos de estrategia. Controlando a otros en el juego, pueden desplazar sus tendencias agresivas.*

El juego abre candados mentales que limitan el aprendizaje

El juego tiene como interacción y manipulación en su entorno físico y surge como acción a las actividades cognitivas, de esta forma el juego no permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado a su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica especialmente asociados con el tiempo emoción-afecto que produce el juego.

Lo lúdico se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje, se desarrolla

⁴ Dominguez, Julio. ADEPAC 2009, pág 73

articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores aún no reconocen en el juego como detonador del aprendizaje, es la creación de una atmosfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes, facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontanea.

Al concepto lúdico y sus entornos, así como a las emociones que lo producen en la etapa de la infancia, se le han puesto ciertas barreras las cuales estigmatizan a los juegos en la aplicación de aspectos serios y profesionales. Esta aseveración dista mucho de la realidad, pues el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, e incluso como una herramienta educativa, algunos de los beneficios del juego a mencionar son:

- a. provee flexibilidad y agilidad al cuerpo,*
- b. desarrolla nuevas formas de explorar la realidad, aplicando estrategias diferentes,*
- c. permite descubrir nuevas facetas de la imaginación,*
- d. induce a pensar en numerosas alternativas para la resolución de un problema,*
- e. desarrolla diferentes modos de pensamiento,*
- f. favorece el cambio de conducta,*
- g. rescata la fantasía y el espíritu infantil*

h. permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente, entre otras dimensiones.

Método lúdico

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los discentes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes, utilizando el juego.

El método lúdico no es simplemente jugar por recreación o por entretener a los participantes, por el contrario, desarrolla actividades profundas dignas de aprehensión por parte del alumno, éstas son disfrazadas a través del juego; la actividad lúdica es importante porque, involucra todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, es un factor poderoso para la preparación de la vida social⁵. Jugando se aprende solidaridad, se forma y se consolida el carácter y se estimula la creatividad.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia, favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. La aplicación de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre, su importancia educativa es trascendente y vital. Lamentablemente en Guatemala esta es una posibilidad que a muchos niños se les ha vedado debido a sus circunstancias de vida, los guatemaltecos se han caracterizado por el alto índice de trabajo infantil, las familias han necesitado cubrir ciertas necesidades primarias para poder subsistir y así le niegan la oportunidad de realizar esta etapa que ayuda indudablemente al desarrollo emocional, social, cultural, entre otros del niño.

⁵ Amentano, Ronald. *Compartir igual*. 2009. Pág 67

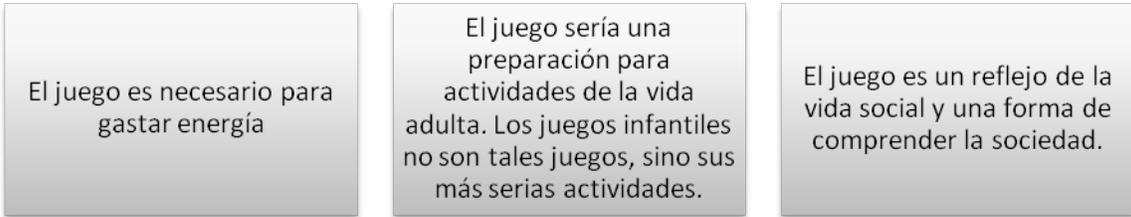
Frente a la realidad la escuela es una verdadera mutación en el pensamiento y acción pedagógica, tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía; su actividad, individualidad y colectividad son paidocentristas, es decir, el niño es el eje de la acción educativa, en efecto el juego es el medio más importante para educar⁶.

Los primeros tres a seis años, los juegos son de carácter motriz o sensorial, el niño gatea, camina, salta, corre, hace ruidos con objetos y juguetes (es la edad del juguete), luego surgen los juegos imaginativos viviendo un mundo de ilusión forjado por su fantasía fresca y creadora. El desarrollo de la personalidad infantil es una actividad que puede abordarse desde un punto de vista educativo. El niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea y de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

El juego permite el aprendizaje mediante, una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

⁶Contreras, María. *Niños y pensamiento científico*. 2008. Pág. 49

La temática del Juego, es tratada desde el punto de vista psicológico



El juego es un medio que tiene el niño para



Los matices que podemos encontrar en estos temas, relacionados con la importancia de la actividad lúdica, son los primeros años de vida, con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez disfruta, se recrea y aprende.

Tanto en la escuela como en el ámbito familiar, los niños emplean parte de su tiempo jugando, realizan actividades lúdicas de acuerdo a sus edades y preferencias. Los juegos puede ser dirigidos por personas mayores o auto administrados libremente, se pueden realizan con intencionalidad pedagógica o

simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño⁷ .

En la escuela, el juego tiene un lugar importante en el horario y las rutinas diarias, se desenvuelve a través de las llamadas zonas de juego, el niño encuentra lo necesario para desarrollar el juego simbólico como la zona de “casita”; la zona de construcciones, donde desarrollan su creatividad y dominio del espacio; el rincón de los disfraces juegan a ser “mayores” y personajes de fantasía. Estos no son los únicos rincones, también están la biblioteca (en las instituciones que cuentan con este servicio), con libros infantiles o el rincón del artista, otra faceta del juego infantil, el trabajo manual, los dibujos, la plastilina o las pinturas, donde expresar su imaginación.

Las representaciones dramáticas como el teatro o los juegos de expresión corporal desarrollan el lenguaje, el dominio del cuerpo y la creatividad. Estas actividades les permiten desarrollar sin riesgo sus habilidades, conocimientos, actitudes, colaboraciones en equipo y sus capacidades competitivas a través de la calidad, la productividad, el servicio y la imagen. Esto comprueba que las actividades y materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se le incorporan elementos lúdicos para hacerlos más interesantes mediante elementos de diversión, competencia y trabajo en equipo. Existen muchas formas de realizar diferentes actividades lúdicas con el niño, éstas contribuyen al desarrollo integral del niño.

El método educativo no debe permitir tiempos muertos, en los que los alumnos se aburran y divaguen, es necesario diseñar técnicas o herramientas en los que todos trabajen a la vez y los que se anticipen en finalizar la actividad, realicen otra actividad (puede ser lúdica), de hecho es interesante premiar el trabajo rápido, otorgando cierto tiempo para jugar, esto propiciará que las actividades sean divertidas y competitivas.

⁷Podall, Montserrat & Comellas M. Jesús. *Estrategias de aprendizaje su aplicación en las áreas verbal y matemática*. 1996. Pág. 85

El juego pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra. Y no es únicamente una práctica vinculada al mundo infantil, también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo, aplicando diferentes significados.

Platón ya descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los niños para la vida adulta. A lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado el juego infantil como una útil herramienta educativa⁸.

Desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. Esto supone que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica. En consecuencia el juego se plantea en un sentido práctico y utilitario. Por ello, se realiza un análisis interno y externo del juego partiendo de los conceptos, las actitudes, los valores y las diferentes interacciones que se pueden subrayar.

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo”⁹. A lo largo de la historia, filósofos, antropólogos y educadores han definido el juego. Cada uno de ellos ha dado una visión diferente, aunque con muchos puntos en común.

1.1.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS O PRÁCTICAS LÚDICAS.

- a. ***El juego produce placer:*** una de las principales características del juego es que sus participantes disfrutan, en este sentido, se puede dar el hecho de que una misma propuesta produzca placer a un grupo y a otro le suponga una obligación. Por esta razón el educador debe brindar especial atención a la presentación de los juegos, de ésta forma predispondrá a los niños a una actitud positiva ante el juego.
- b. ***El juego contiene y debe contener un marco normativo:*** efectivamente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego. Tanto el niño que crea simbólicamente su propio mundo como la persona que debe construir un rompecabezas, o los jugadores que deciden

⁸Meneses, Kristina. *Psicología educativa*. 2009 pág. 6
Bruner, Jerome. *Pensamiento y lenguaje*. 2009. Pág. 19

como esconderse y atraparse entre ellos, siguen determinadas pautas. Para muchos educadores y educadoras este es el verdadero trabajo a realizar con los juegos, aprender a asimilar normas, a consensuarlas (autorregulación) y a utilizarlas.

- c. **El juego es una actividad espontánea, voluntaria y escogida libremente:** *el hecho de que todo juego suponga unas normas impuestas externamente o bien pactadas entre los jugadores no está reñido con la adhesión voluntaria a estas normas. Como se menciona más adelante se debe tener en cuenta que obligar a alguien a jugar puede desarrollar un sentimiento de tarea totalmente opuesto al espíritu del juego.*
- d. **El juego es una finalidad en sí mismo:** *los jugadores no persiguen un objetivo concreto sino que su principal finalidad la constituyen las acciones propias de la actividad. Esta característica mantiene una relación directa con la competición o el sistema de puntuación que rige en muchos juegos.*
- e. **El juego es acción y participación activa:** *los participantes deben estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para dar respuesta a todos los retos que supone la práctica del juego.*
- f. **El juego es autoexpresión:** *el juego, en un sentido amplio, es una expresión de los valores y la cultura de la sociedad en que nace y se desarrolla. Pero, además, durante el juego se ponen de manifiesto los diferentes comportamientos y las actitudes de sus participantes. Por ello constituye una fuente de información sobre la personalidad de los jugadores.*

El juego es fundamental en la etapa pre-escolar, para el desarrollo de sus actitudes, en la búsqueda sobre como son, que les gusta y como aprenden a esta edad, es útil presentar una clasificación de los juegos y con el proceso evolutivo del niño, presenta las siguientes etapas¹⁰:

¹⁰Colegio Instituto Técnico Internacional de Bogotá Colombia. *Niños y aprendizaje*, 2009. Pág 4

Dependiendo de los objetivos del juego este se puede caracterizar como libre o dirigido. Estos se caracterizan por desarrollar diferentes habilidades en el infante generando independencia, gusto, integración, autoestima, socialización y así se podrían mencionar muchas más que son positivas para el desarrollo integral del niño como sujeto.

1.1.2.4 CLASIFICACIÓN DE JUEGOS

Juegos funcionales

Reciben este nombre debido a que ayudan al niño durante la primera etapa de desarrollo, a relacionar su cuerpo con las funciones del mismo, por ejemplo, la mano y los dedos. Una segunda característica de estos juegos es que permiten al niño identificar su entorno, apropiándose de él para así crear una correlación de los elementos que lo rodean y su cuerpo.

Juegos de imaginación

El niño empieza a tener un desarrollo amplio de la imaginación y a través del juego imita gran cantidad de situaciones que ha visto y busca desarrollarlas de forma gratificante; en esta etapa el niño va descubriendo algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias a la imitación e imaginación que pone en cada uno de sus juegos.

Juegos de construcción

Los juegos de construcción le plantean al niño problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores (motores, intelectuales, afectivos) y además, le estimulan el desarrollo de la capacidad creadora y de su imaginación, este tipo de juego le posibilita al niño la formación de hábitos de orden y le ayudan a mantener el interés por una actividad, organizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones.

Juegos de normas

Son aquellos cuyo desarrollo está basado en normas o reglas que son conocidas y aceptadas de antemano por los jugadores, o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad y cuyo establecimiento es parte del mismo juego e implica un trabajo previo de organización, la característica de este tipo de juegos es que se realiza en grupo, lo que representa una respuesta a la necesidad gregaria del niño y desde luego un avance en el proceso de socialización.

El juego libre

Entendemos por el juego libre aquel en el que el o los participantes buscan satisfacer una serie de necesidades en muchas ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen las condiciones y las reglas del juego.

El juego dirigido

Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que por tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos.

El tipo de juego utilizado dependerá de las necesidades del profesional, éste es responsable de utilizar el adecuado para potencializar las habilidades del niño.

1.1.2.5 EL ROL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO

Durante mucho tiempo se consideró el juego como un desempeño meramente recreativo que los pequeños llevaban a cabo de manera espontánea. La posibilidad de expresar lo que piensan y sienten, recreando situaciones de encuentro con su mundo circundante, la comprensión y elaboración de episodios vividos con un mínimo esfuerzo personal, evitando consecuencias psicológicas adversas, el desarrollo de una progresiva fortaleza y estabilidad emocional.

La estimulación de las distintas facultades y psicomotrices de los pequeños, el descubrimiento de su propio cuerpo y las sensaciones placenteras que se

*pueden experimentar a través de él. El ensayo de distintos roles, de género, de familia, fundamentalmente, la promoción de una creciente adaptación al medio en el que se halla insertado.*¹¹

*La capacidad de simbolización alcanza a gran ductilidad entre los 3 y 6 años, haciendo que los juegos infantiles se enriquezcan notoriamente. Esto se evidencia en la plasticidad y en la exactitud con que son capaces de recrear su mundo tanto interno como externo.*¹²

El juego es de vital importancia para el desarrollo saludable de los niños *Constituye, sin lugar a dudas, una experiencia de extraordinario potencial educativo. Por eso la estimulación del desarrollo debe contemplar las actividades lúdicas entre sus intervenciones.*¹³

El juego no sólo les permite reeditar situaciones de la vida cotidiana, sino también transformarla. Esta transformación tiene en cuenta los elementos de la realidad, no se aparta totalmente de ella, pero le imprime un modo particular de percibirla, de recrearla, de reconstruirla y de volver a adecuarla conforme las necesidades e intereses de cada pequeño. Según la especialista Hilda Cañeque¹⁴ el vínculo entre los niños y el juego es absolutamente necesario para el desarrollo saludable de la infancia.

El juego ocupa un lugar relevante en todos los programas de estimulación, en consecuencia, tanto los profesionales de la salud como los de la educación observan y consideran con particular atención los comportamientos lúdicos de los pequeños. La estimulación del desarrollo debe, entonces, valorizar el papel del juego en la infancia e integrarlo en la planificación de actividades

El juego cumple la función de elemento socializador, admite la relación del niño con sus compañeros; estimula la creatividad, permitiendo a los preescolares, desenvolverse y desarrollar independencia a través de la interacción social

¹¹¹¹ Cañeque, Castro, & Greco, *El juego es vida* 1999. Pág. 51

¹² op.cit. 1999: 52

¹³ op.cit. 1999: 53

¹⁴ op.cit. 1999: 54

1.2.1.6 LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO ENTRE NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

A esta edad los niños desarrollan un “juego simbólico” con el que representan distintos roles y situaciones. Este juego involucra paulatinamente. Primero compartirán un mínimo escenario de juego y cada uno dramatizará personajes de forma individual (juego paralelo). Luego, todos se integraran en un juego común acordando el argumento del juego y la distribución de los roles (juego socializado).

El pequeño comienza a reconocer su cuerpo y a reconocer las diferencias sexuales entre los niños y las niñas. Esto se refleja en las temáticas de sus juegos por ejemplo: jugar al casamiento, a la mamá embarazada, al doctor, a reproducir escenas de la vida hogareña entre la mamá y el papá, etc.

A los cuatro años comienza a interesarse por jugar con aquellos números y letras que ha descubierto en su mundo familiar y social. Además prefiere aquellas actividades lúdicas que le permiten reconocer, agrupar, ordenar por color, forma y tamaño, de hecho, estas son las categorías que primero logra discriminar.

El control progresivo del equilibrio y el dominio de los movimientos corporales permite que el niño corra, salte, trepe, se arrastre, gire, baile, etc. A su vez, los varones de cinco años se interesan por los juegos que ponen a prueba su fuerza física y su destreza. Por ejemplo, juega a la “lucha” cuerpo a cuerpo, a la “guerra” de almohadas, a los juegos de canicas, etc.

A los seis años crece el interés por organizar el juego mediante reglas pautadas en conjunto. Esto marca el inicio del “juego” por el cual el niño muestra una creciente necesidad de designar lo “Prohibido” y lo “permitido” en el juego. Así, el infante prefiere juegos como “el policía y el ladrón” o juegos de mesa.

1.2.1.7 ESTIMULACIÓN

M. Teresa Arango y Ma. Elena López¹⁵ brindan *una acertada teoría de la Estimulación Temprana, el documento de la declaración de los derechos del Niño, formulado en 1959, ha sido uno de los acontecimientos que dieron origen a la llamada estimulación temprana. De allí en más, el Instituto Internacional del Niño, la Organización Mundial de la Salud, la Asociación Americana de la Salud Pública y otros congresos internacionales destinados a tratar problemáticas infantiles comenzaron a considerar este sistema de acciones.*

A todo este movimiento social de protección de los derechos infantiles relacionados con la posibilidad de un desarrollo en las mejores condiciones y demostrando que las potencialidades iniciales de los niños comienzan a activarse durante los tres primeros años de vida en todas las áreas del desarrollo, psicomotriz, cognitivo y afectiva.

Actualmente se sabe que los límites superiores de la capacidad mental de los seres humanos guardan relación con la constitución cerebral. Cuando más se estimule el cerebro, mayor será su capacidad de trabajo, pues este órgano es el único que aumenta de capacidad cuanto más contenidos se incluyan en él.

La estimulación temprana no sólo resuelve el déficit o la carencia en la etapa inicial de la vida de un niño en riesgo, sino que también posibilitan efectos educativos duraderos que se siguen evidenciando muchos años después de haberse implementado las intervenciones estimuladoras. La estimulación de hoy no se limita a compensar las carencias de los niños en situación de riesgo. También posibilita efectos educativos duraderos que se reflejan aún mucho tiempo después de haberse aplicado la estimulación.

Existen diferentes términos relacionados con la estimulación, entre los que podemos reconocer la estimulación precoz, la estimulación temprana, la estimulación adecuada u oportuna.

¹⁵Arango, M. Teresa & López, María Elena. *Estimulación temprana*. 2000. Pág. 64

Estimulación precoz ha sido muy criticada y se usa cada vez menos para calificar a los programas de estimulación, pese a que el tiempo atrás tuvo gran impacto en el campo de la psicología. Uno de los términos más difundidos ha sido la “estimulación temprana”. Con él se hace referencia al período de desarrollo que transcurre a partir de un determinado sistema de influencias educativas y promotoras de la salud.

La estimulación oportuna no se considera un periodo global de intervención, sino se prioriza el tiempo relativo, en otras palabras, cada momento particular en el que se desarrolla una intervención estimuladora. En él se tiene en cuenta no solamente al pequeño como sujeto que se va a estimular, sino también al adulto en su papel de agente estimulador y a las diferentes condiciones bajo las cuales el desarrollo infantil se promueve.

Las ideas constructivistas de Lev, Vigostki y Jerome Bruner¹⁶ conciben el desarrollo como un proceso socialmente guiado, mediado y asistido por otros (existen fuerzas externas que se activan para promoverlo). John Bowlby propulsor de la Teoría del apego con relación a los vínculos tempranos, realiza aportes al respecto. Señala que el niño, desde el mismo momento de su nacimiento, es capaz de recibir, de dar afecto y de relacionarse fundamentalmente con sus padres o sustitutos. Ellos resultan vitales para su desarrollo personal, pues pueden brindarle protección, consuelo y apoyo¹⁷.

Desde un enfoque psicoanalítico de Donald Winnicott, remarca la importancia de lo que él llama función ambiental, que guarda una estrecha conexión con la integración, la interrelación y la posibilidad del sujeto de establecer relaciones de objeto, se refiere (desde la perspectiva psicoanalítica) a los lazos de amor que establecen con figuras significativas para el sujeto que determinan su desarrollo psíquico¹⁸.

¹⁶ Alameda Rangel, Luis Guillermo. *Las herramientas en la mente de Vgyoski*. 2009. Pág. 48

¹⁷ Bowlby, Jhon. *Una base segura*. 2004. pág. 26

¹⁸ Trujillo, Sebastián. *El psicoanálisi y estudios culturales* 2009. Pág. 53

La estimulación es algo nuevo en la psicología educativa, pero a pesar de su temprana utilización ha sido un aporte positivo para el desarrollo del niño. Ésta actualmente ha generado conciencia a nivel social, familiar y educativo con ello se contribuye en la formación integral del niño para que tenga un futuro digno en el cual sea sujeto de sus acciones y sus perspectivas de vida sean mejor.

1.1.2.8 ESTIMULACIÓN TEMPRANA

La estimulación temprana intenta estimular al niño de manera oportuna, el objetivo no es desarrollar niños precoces, ni adelantarlos en su desarrollo natural, sino ofrecerle una gama de experiencias que le permitirán formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes

Para favorecer el óptimo desarrollo del niño, las actividades de estimulación se enfocan en cuatro áreas: área cognitiva, motriz, lenguaje y socioemocional.

ÁREA COGNITIVA

Le permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, la capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.

El niño de 3 a 4 años habitualmente, confunde la realidad con la fantasía, está muy interesado en explorar la realidad, puede mantener su atención por periodos breves, puede emplear su lenguaje para expresar sus necesidades básicas. De 4 a 5 años ocasionalmente, puede confundir hechos fantaseados con hechos reales, puede prestar atención por más tiempo y cumplir mejor con las consignas que recibe, a veces realiza preguntas con avidez para obtener información. De 5 a 6 años no confunde fantasía y realidad, su atención se sostiene su atención durante largos períodos de acuerdo con lo motivado que se encuentre, se encuentra bien orientado temporal y especialmente, tiene un muy buen manejo del lenguaje.

Los preescolares presentan diferentes características en el área cognitiva, éstas son analizadas de acuerdo a los elementos que intervienen en el área cognitiva, presentados a continuación

Elementos que intervienen en el área cognitiva

La percepción

- Estimular la percepción se vincula con la selección y el reconocimiento de formas, colores tamaños, texturas. También se relaciona con la posibilidad de analizar y descubrir las relaciones de parte-todo en los objetos que rodean al niño.

La inteligencia

- Entre los dos y seis años, se deberán intensificar las experiencias que les permitan al pequeño representar de algún modo la realidad en la que vive.

La atención

- Gradualmente, el pequeño podrá sostener esta función durante periodos de tiempo mas largos, esto posibilitara un importante avance en su capacidad de aprender y de apropiarse de la realidad.

La memoria

- La memoria reciente y remota deberá ser ejercitada para asegurar un adecuado archivo de las experiencias, de modo tal que puedan ser evocadas por el niño cada vez que resulte necesario.

El lenguaje

- El lenguaje es un instrumento indispensable para la adquisición de nuevos conocimientos. Asimismo, posibilita la expresión y comunicación de estados anímicos y de sucesos externos.

La comprensión

- Este aspecto del área cognitiva quedará estrechamente ligado a los procesos de pensamiento.

El pensamiento

- Surge alrededor de los dos años de vida, con el incremento del lenguaje oral. La estimulación de la capacidad de pensar permitirá que el pequeño organice sus creencias e ideas previas acerca de la realidad.

La imaginación

- La imaginación de hechos que puedan acontecer en un futuro se relaciona con el incremento de la capacidad de anticipación del niño, indispensable para la organización de sus acciones.

La fantasía

- Es una facultad estrechamente ligada al despliegue de la creatividad infantil.

ÁREA PSICOMOTRIZ

Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e inclusive llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos.

Elementos que intervienen en el área psicomotriz

Motricidad Gruesa

- Estimular este aspecto permitirá la paulatina conquista de la marcha, del salto, de la carrera y de otras destrezas mas evolucionadas.

Motricidad Fina

- El niño obtendrá cierto dominio de sus manos en la medida en que se estimule adecuadamente su motricidad fina.

Equilibrio Postural

- Estimular el equilibrio postural permitirá que el niño adquiera un creciente dominio de su cuerpo en distintas situaciones.

Coordinación Perceptimotriz

- Este aspecto posibilita integrar los registros sensoriales con el movimiento. Ello incrementará la capacidad de que el niño de respuestas a diferentes tipos de situaciones.

Los aspectos que deben ser tomados en cuenta en la estimulación del área psicomotriz se presentan en el siguiente esquema

Elementos de estimulación en el área psicomotriz

Equilibrio

- Madurez de músculos y órganos sensoriales que permiten un desarrollo evolutivo en los ejercicios para promover la conciencia del propio cuerpo.

Esquema corporal

- Organización psicomotriz que comprende los aspectos, motores, tónicos, perceptivos, sensoriales y afectivos, la conjugación en forma armónica de estos cinco aspectos asegura una motricidad normal.

Ritmo

- Permite la estructuración temporal, determinando el comportamiento corporal en todas las actividades del sujeto.

Coordinación Visomotora

- Es la función que permite coordinar la capacidad de ver con la capacidad de mover el cuerpo.

Espacio y Tiempo

- La consolidación de las nociones de tiempo y del espacio, el niño aprende a moverse y a encontrarse en el espacio.

Percepción

- El niño ve algo comprende a través de la interpretación del pensamiento mediatizada por la vista. La percepción posibilita al aprendizaje de todos los objetos y acciones que rodean al niño.

.ÁREA SOCIO-EMOCIONAL

Esta área incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, que le permitirá querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes. Para el adecuado desarrollo de esta área es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

La Afectividad

Todo el actuar de un niño tiene como objetivo la búsqueda de la afectividad. El niño da y espera recibir afecto, las primeras experiencias afectivas del niño son cruciales para el desarrollo de la vida afectiva y las relaciones interpersonales.

El niño de 3 a 4 años es muy demandante con los adultos que son significativo. Para el, suele ser bastante dependiente, en ocasiones inventa amigos imaginarios para sentirse más seguro. De 4 a 5 años consulta a los adultos y pide su mediación, comienza a esperar turnos, va logrando mayor independencia, en ocasiones, todavía tiene amigos imaginarios. De 5 a 6 años se muestra con seguridad, autonomía e independencia, es responsable y puede cumplir encargos, se halla muy comprometido con el cumplimiento de hábitos básicos de socialización.

La Independencia

Esta etapa coincide con el ingreso al nivel inicial entre los 2 y 3 años, donde la etapa de adaptación tiene su eje central en la independencia adquirida. Gracias a la madurez motora logra hasta aquí, es mucho más activo y se interesa por todo lo que ahora tiene a su alcance, lucha por ser autónomo rechazando la ayuda de los demás en las conductas donde ya se siente seguro. Es importante este eslabón en la vida afectiva, precursor de futuras adquisiciones y aprendizajes tanto a lo largo de la niñez, la adolescencia y la vida adulta.

La Socialización

En el aula de nivel inicial se conjuga la diversidad más grande de situaciones conflictivas y desencuentros, tanto en la sala de 3, 4,5 como de 6 años, ya que cada momento evolutivo tiene su matiz personal.

Convivencia

El eje de convivencia en el nivel inicial está dispuesto de forma trasversal, por lo tanto se desarrolla trabajando en todas las áreas. Algunos niños, ya sea porque en la familia hay otros niños de su edad o tienen hermanos, ya tienen incorporadas algunas bases de convivencia, pero a otros, que en ámbito familiar tienen la exclusividad, o solo se relacionan con niños o hermanos mas grandes, les cuesta incorporar a sus pares.

1.1.2.9 ÁREA DE LENGUAJE

Está referida a las habilidades que les permitirán a los niños a comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos. La capacidad comprensiva, expresiva, y gestual entender ciertas palabras mucho antes de que pueda pronunciar un vocablo con sentido. Por esta razón es importante hablarle constantemente, de manera articulada, relacionándolo con cada actividad que realice o para asignar un objeto que manipule, de esta manera el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos y dándoles un significado para luego imitación

A partir de los tres años, se puede entablar con el niño una conversación, posee un amplio repertorio de palabras, y es normal que, de aquí a los cinco años, aun pronuncie mal algunas palabras o use mal los tiempos verbales. El lenguaje tiene un correlato con lo concreto pero, más adelante le permite al niño hablar de hechos y cosas que no están presentes, así también registra su pasado y expresa su futuro.

Los órganos del aparato fónico producen una onda sonora que se propaga en el aire. Estas ondas llegan al oído medio, el que escucha y produce los impulsos nerviosos que motivan una respuesta, de aquí, que no solo el lenguaje sino también la audición debe ser observada. Desde su nacimiento el niño comienza a comunicarse. Entre otros estímulos recoge lo que escucha, a la vez que deja un registro de aprendizaje respondiendo a otros estímulos con gritos o llantos.

El lenguaje en la escuela se desarrolla naturalmente a través de los contactos con otros niños y con otras personas. Principalmente en el preescolar, el lenguaje se convierte en un instrumento que apoya al pensamiento. El niño consolida la estructuración del lenguaje, lo que luego le servirá para hablar y escribir correctamente.

La audición está estrechamente ligada al lenguaje, cuando un niño no da indicios de la aparición de lenguaje en el estadio adecuado, o no responde a la estimulación como se plantea en el trabajo de estimulación temprana, una de las primeras cosas a evaluar es la audición.

El lenguaje es la resultante de un complejo proceso psiconeurosensorio y motriz que requiere, además de la integridad de los órganos articulatorios para manifestarse, un ambiente favorable para nutrirse. Algunas alteraciones en estas estructuras, ya sea anatómica o funcional, puede afectar en diferentes formas u observar anomalías en la estructuración, la articulación, el ritmo, las cuales pueden darse por separado o más de una de ellas simultáneamente.

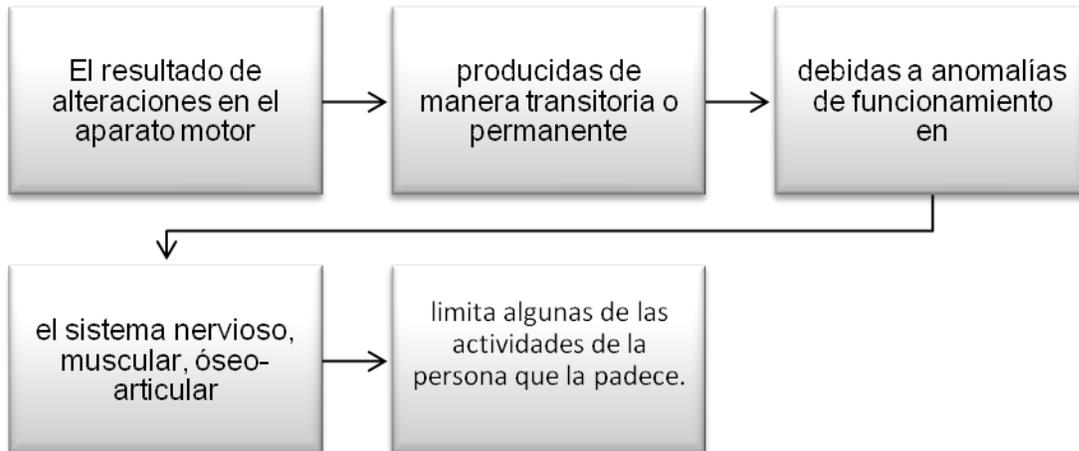
1.1.2.10 SITUACIONES DE EDUCACIÓN ESPECIALES

Durante el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes pueden observar deficiencias en algunos de los estudiantes, estas pueden ser de diferente índole, físicas o emocionales. Las causas pueden originarse por las características del entorno social donde el niño se desarrolla, obedeciendo a circunstancias especiales dadas en cada círculo familiar.

Se mencionan a continuación las deficiencias predominantes observadas en el Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva.

Deficiencias motoras

La deficiencia motora es definida como:



Las deficiencias motorices pueden producirse como consecuencia de: alteraciones en el mecanismo efector (músculos, huesos y articulaciones) o como consecuencia de alteraciones en el sistema nervioso.

1.1.2.11 FACTORES QUE INTERFIEREN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

a. Modelos y refuerzos

El niño probablemente, generalice lo que aprende acerca de la utilidad y beneficios de la agresión a otras situaciones.

b. El tipo de disciplina a que se le someta

Una combinación de disciplinas relajadas y pocos exigentes con actitudes hostiles por parte de ambos padres fomenta el comportamiento agresivo en los hijos.

c. El padre que tiene actitudes hostiles

Principalmente no acepta al niño y lo desaprueba, no suele darle afecto, comprensión o explicación y tiende a utilizar con frecuencia el castigo físico, al tiempo que no da razones cuando ejerce su autoridad.

- d. Incongruencia en el comportamiento de los padres.
- e. Las relaciones deterioradas entre los propios padres.
- f. Restricciones inmediatas que los padres imponen a su hijo

Restricciones no razonables y excesivos "haz y no hagas" provocan una atmósfera opresiva que induce al niño a comportarse agresivamente.

- g. Expresiones que fomenten la agresividad.
- h. El ambiente social en que el niño vive.
- i. Factores hormonales y mecanismos cerebrales.
- j. Estados de mala nutrición o problemas de salud específicos.

Pueden originar en el niño una menor tolerancia a la frustración por no conseguir pequeñas metas, y por tanto pueden incrementarse las conductas agresivas.

- k. Déficit de habilidades necesarias para afrontar situaciones frustrantes.

La ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés, a menudo conduce a la agresión.

1.1.2.12 DIFICULTAD DE APRENDIZAJES

Una dificultad específica en el aprendizaje es un trastorno en una o más áreas de los procesos psicológicos básicos, que afecta la comprensión o la utilización del lenguaje hablado o escrito, que se manifiesta por una incapacidad para escuchar, hablar, leer, escribir, y realizar operaciones aritméticas¹⁹. Este término incluye dificultades preceptuales; lesión cerebral, disfunciones cerebrales mínimas, dislexia y afasia. No incluye dificultades de aprendizaje como resultado de otros trastornos visuales, auditivos o motores, retardo mental o trastornos emocionales.

¹⁹ Del Mar, Rocío. *Problemas de aprendizaje*. 2008. Pág 93

1.3 DELIMITACIÓN

La población estudiada se constituyó por alumnos y docentes de las secciones de preprimaria de 4 a 6 años de edad del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva del sector 4 de Villa Nueva. La cantidad de población permite la investigación de la totalidad de los integrantes. Como complemento de la investigación se entrevistó a padres de familias, seleccionados aleatoriamente.

El trabajo de campo se realizó en las instalaciones del Centro Educativo, durante los meses de abril a junio de 2011, orientando la investigación hacia las actividades lúdicas organizadas por las maestras durante el desarrollo de los diferentes períodos de clase.

II. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1. Técnicas

Observación

Para la efectiva realización de la investigación se lleva a cabo la observación sistemática en los salones de clase de preprimaria de 4 a 6 años de edad del Centro Educacional Liga de Vida Nueva. En cada uno de los salones se observará el desarrollo de las diferentes materias impartidas a los estudiantes. La observación se focaliza en las actividades que dirige la maestra en cada una de las clases, observando en especial la utilización y aplicación del juego durante el desarrollo de cada asignatura. Para fines didácticos se presenta una definición de observación.

Para documentar adecuadamente los aspectos observados, fueron utilizadas fichas de observación en dos modalidades diferentes, de acuerdo a las necesidades de la investigación.

- a. Diario de observación para las secciones 4, a 6 años
- b. Ficha de observación de actividad lúdica, secciones 4, 5 y 6 años.

2.2. Instrumentos

Entrevista

Otra herramienta indispensable para la adecuada investigación es la entrevista, ésta será utilizada para complementar la información, las entrevistas serán dirigidas a maestras y autoridades del Centro Educativo, así como algunos padres de familia. (Ver anexo 4)

Es básicamente un instrumento que posibilita una comprensión psicológica del pequeño en cuestión, que le confiere significación a su comportamiento. Fundamentalmente el objetivo de este instrumento de trabajo es el de conocer las

características del niño, la dinámica de su vida, las influencias que ejerce su entorno sobre su historia personal y familiar, entre otros aspectos.

Las entrevistas dirigidas a padres de familia, se realizarán con previa cita; el tiempo estimado de entrevista con cada familia será de 15 minutos.

Asimismo las entrevistas dirigidas a docentes tendrán una duración máxima de 30 minutos, las cuales se llevarán a cabo con el objetivo de indagar lo concerniente a la percepción que ellos tienen de la aplicación del método lúdico en las actividades de los preescolares.

III. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Características del lugar y de la población

3.1.1 Características del lugar

El área preescolar del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva del sector 4 de Villa Nueva, está integrado por 3 aulas individuales, de construcción firme, iluminadas adecuadamente. Las secciones de 4 y 5 años cuentan con suficiente espacio en su interior para el adecuado desarrollo de las actividades escolares, incluyendo actividades lúdicas que demandan espacio para movilización de los participantes.

El aula designada para la sección de 6 años, resulta insuficiente para la cantidad de niños que la integran, se observó que ésta condición limita en gran medida el proceso de enseñanza aprendizaje con actividades lúdicas que requieren movilidad a mayor escala.

Los preescolares cuentan con dos áreas exteriores de juego, un salón polideportivo y un parque de juegos infantiles; además de dos áreas verdes en las que también pueden desarrollarse actividades lúdicas.

3.1.2. Características de la población

La muestra esta comprendida por niños de 4, 5 y 6 años de edad, Pre-kinder con 12 niños, kinder con 12 niños y Preparatoria con 32 niños respectivamente.

Los niños comparten condiciones socio-económicas similares, catalogados en clase económica de nivel medio-bajo a medio. Los padres en términos generales se interesan por el buen desarrollo de sus hijos y se esfuerzan por el desarrollo exitoso de los mismos.

El Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva tiene la característica diferencial de integrar dentro de sus estudiantes a niños que habitan el Hogar que por diferentes motivos dentro de los cuales se pueden mencionar, desintegración familiar, madres solteras, maltrato infantil, abuso emocional y físico

entre otras, han sido separados de sus padres, compartiendo el hogar con madres sustitutas que se encargan de suplir sus necesidades, y otros niños en similares condiciones.

3.2. Análisis Cualitativo

Las maestras utilizan de forma limitada juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, continúan utilizando la metodología tradicional magistral, en la cual no se involucra a los niños en actividades lúdicas que apoyen los contenidos de aprendizaje. ***La Ludoterapia como es sabido ha sido positiva a miles de niños generando en ellos facilidad en el aprendizaje, mejora las relaciones interpersonales, genera estabilidad emocional y muchas otras características positivas en el desarrollo personal del niño.***

Características observadas en las actividades lúdicas:

- a. ***Algunas maestras aplican juegos y canciones que no tienen relación con el tema que están impartiendo.***
- b. ***Las actividades que incluyen elementos de juego son esporádicas***
- c. ***La Ludoterapia no es utilizadas en el desarrollo de todas las áreas de aprendizaje.***

De acuerdo a los resultados expuestos en la gráfica 4 el porcentaje de estímulo para el aprendizaje en la aplicación de juegos, no es utilizado correctamente, podría ser aprovechado todo el potencial que ofrece la actividad lúdica.

Los niños que fueron estudiados y en general se enfrentan al mundo con nuevas habilidades que se van manifestando en el proceso de desarrollo madurativo, cognitivo y motriz, es indispensable que en los centros educativos se aproveche al máximo su capacidad de desarrollo neurológico debido al proceso de maduración, dado que es en esta etapa

en la cual él es cultivo de nuevos aprendizajes. Lamentablemente estas habilidades no son aprovechadas en un cien por ciento por las maestras, lo cual se evidencia en los juegos observados, donde los niños no recibieron instrucciones claras, no se establecieron normas y lineamientos puntuales, ocasionando inestabilidad, y como consecuencia el juego no cumplirá el objetivo de aprendizaje propuesto.

Los movimientos naturales que el niño presenta al jugar son incentivados por desafíos, las tareas creativas que se van desarrollando en la utilización combinada de manos y dedos son permitidas en el manejo de juguetes. La manipulación de los mismos incrementa las destrezas y habilidades, las que posibilitan al niño, hacer construcciones complejas por medio de estimulación.

El trabajo realizado a través de la Ludoterapia con los niños estudiados a permitido que al estudiante tenga confianza en sí mismo, mejor desenvolvimiento en el desarrollo de su lenguaje y refuerza el desarrollo de relaciones interpersonales. Indudablemente es estudio esperaba generar en el niño estos avances, así mismo se evidencia una vez más que la Ludoterapia es magnífica en el desarrollo psicosocial del niño. Con las actividades lúdicas se perfecciona la coordinación motriz por lo que su destreza se amplía en la percepción de detalles y manipulación de objetos pequeños, que observa y trata con delicadeza, cualidad que se demuestra cuando rellena con colores dibujos sin salirse de la línea que los delimita.

Las actividades lúdicas del Centro de Liga de Vida Nueva permite cuidar la sensibilidad del niño, destacando siempre los aspectos positivos de sus acciones, absteniéndose de criticar los resultados que se obtienen por medio del dibujo, construcciones con bloques, juegos sociales y actividades artísticas.

Al sugerir a las maestras involucrar juegos en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, fue posible determinar que se incrementa el desarrollo de habilidades en los niños, provocando un mejor desempeño, así como mediación pedagógica entre ambos exponentes.

La observación realizada a las actividades lúdicas, en los salones de clase de niños de 4 a 6 años se las siguientes características resumidas en fortalezas y debilidades.

Fortalezas,

- a. Crean las condiciones necesarias para la actividad del juego
 - b. Orientan a los niños para iniciar los juegos (conversan previamente con ellos, los estimulan a seleccionar un juego, los materiales, a jugar con otros niños)
 - c. Dirigen la actividad participando con los niños en el juego
 - d. Preparan las condiciones para concluir el juego, propicia el desarrollo de hábitos positivos (recoger los materiales, ordenar el lugar, etc.)
 - e. Atienden los conflictos que surgen durante el curso de juego
 - f. Propician relaciones armónicas en el curso del juego
- debilidades
- a. No logran mantener el interés de los niños – niñas durante todo el curso de la actividad.
 - b. No propician frecuentemente la utilización de objetos sustitutos y/o imaginarios para realizar las acciones lúdicas.
 - c. No propician la realización de acciones consecutivas que permitan la continuidad del juego.

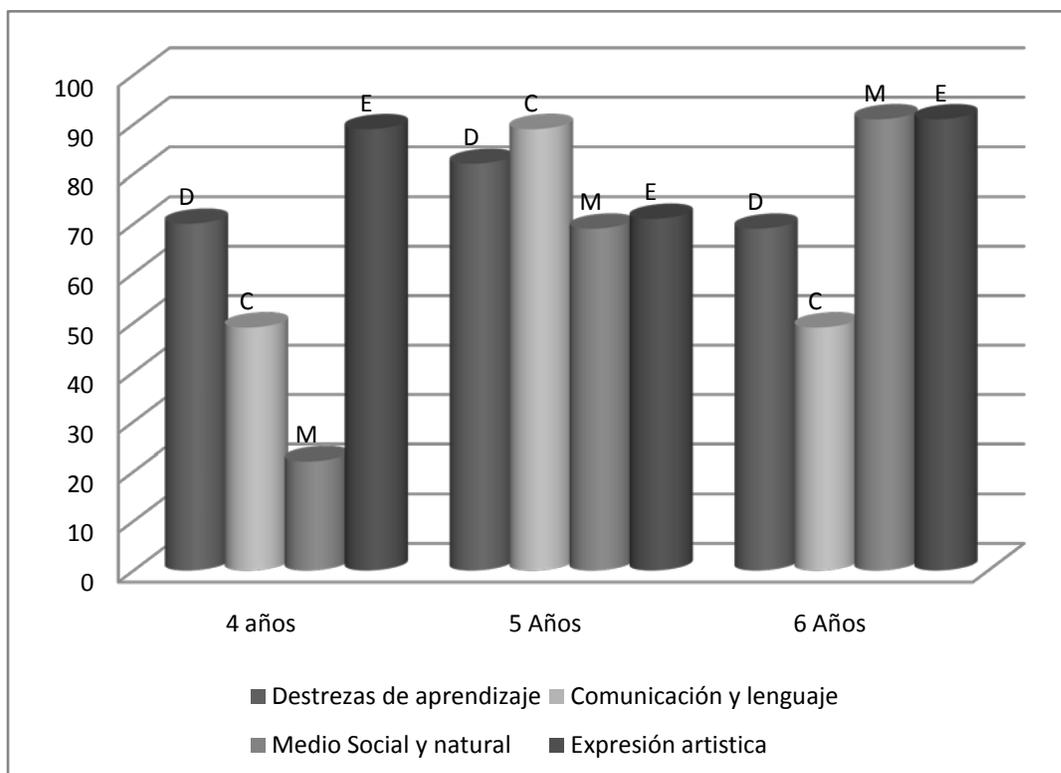
- d. Durante los períodos observados no se utilizó material lúdico adecuado para la enseñanza de los temas específicos.
- e. No se aplican actividades lúdicas que refuercen el desarrollo del tema, para el conocimiento constructivo del aprendizaje.
- f. Se limita al niño a seguir instrucciones ambiguas.

Indudablemente los niños requieren de espacios específicos de atención, éste estudio pretendió contribuir con estos niños que fueron objeto de estudio, se espera que las maestras tomen conciencia de la necesidad del centro y que se interesen por generar ambientes en los cuales se actualicen para contribuir no solamente al desarrollo integral del niño, sino al desarrollo de Guatemala.

3.3. Análisis Cuantitativo

Porcentaje alcanzado de los objetivos propuestos para las clases

Gráfica No.1

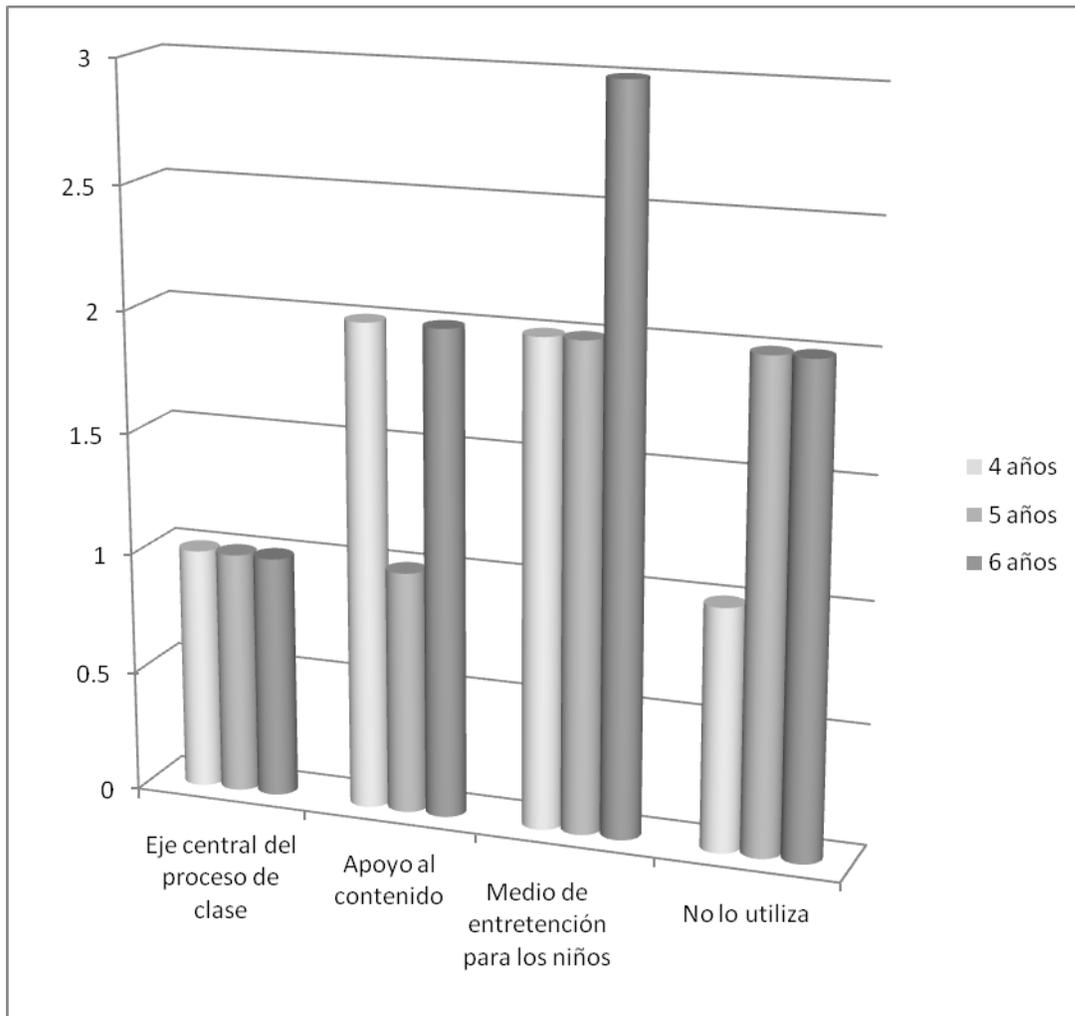


Fuente de datos: tablas 2,4 y 6

La gráfica 1 ofrece una visión clara del porcentaje alcanzado en las clases impartidas en cada una de las secciones. El mayor éxito, en función de alcanzar los objetivos, se puede observar en el curso de expresión artística. Por su parte, Medio Social y Natural, Destrezas de aprendizaje y Comunicación y lenguaje comparte la posición de insuficiencia,

¿Cómo es utilizado el juego en el desarrollo de la clase?

Gráfica No. 2

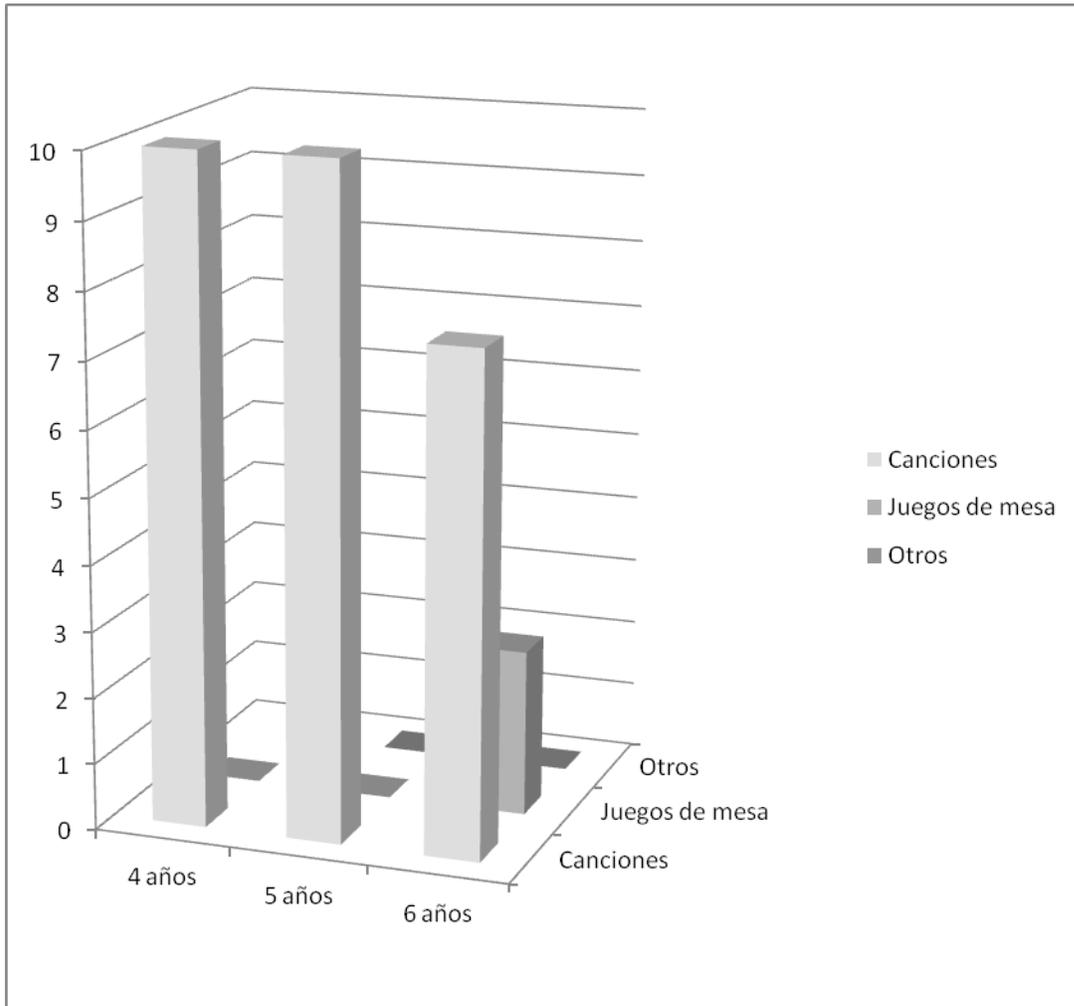


Fuente de datos: tablas 2,4 y 6

Las docentes de los casos estudiados manifiestan que utilizan el juego principalmente como medio de entretenimiento para los niños, en segundo lugar en importancia la actividad lúdica es utilizada como apoyo al aprendizaje, seguido por la no utilización y finalmente la aplicación como eje central de clase.

Juegos utilizados

Gráfica No. 3

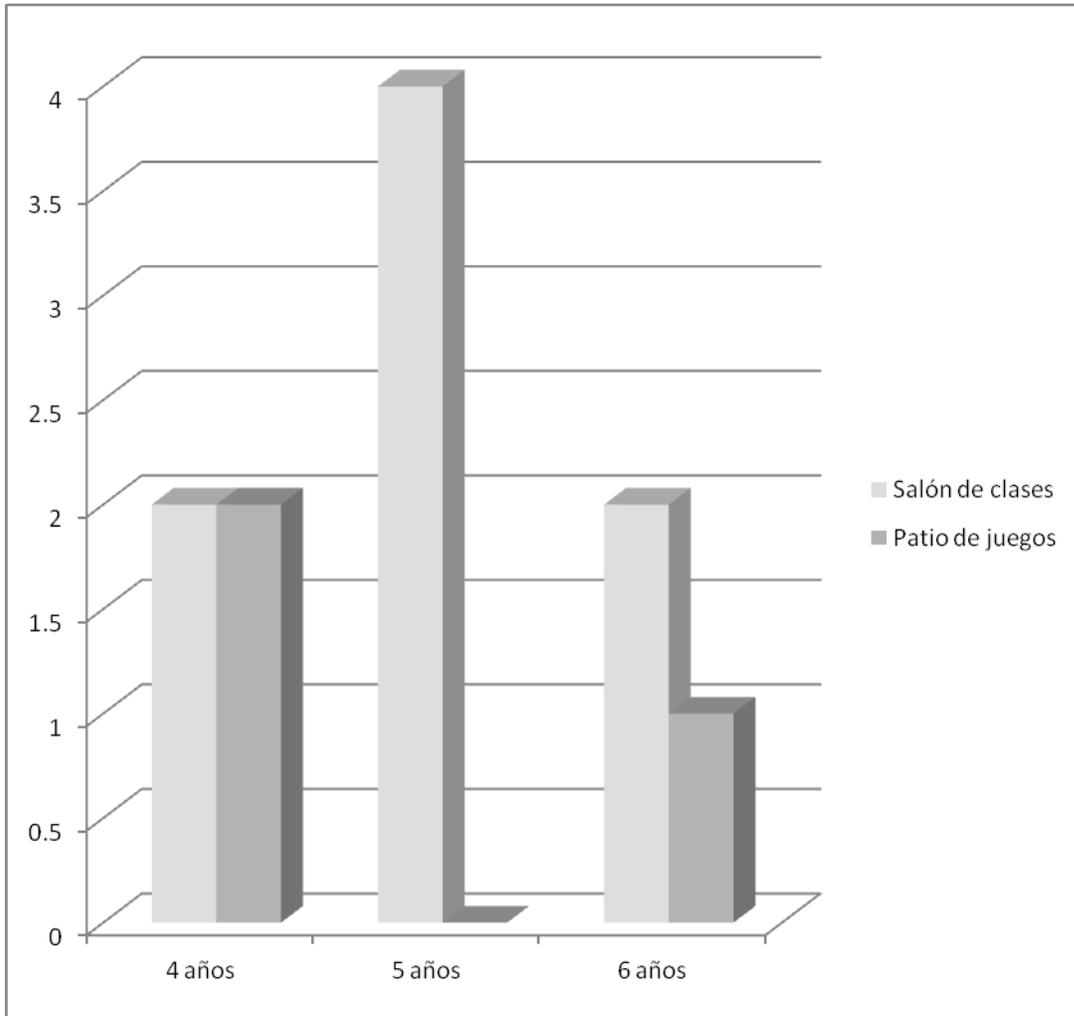


Fuente de datos: tablas 1, 3 y 5.

Los juegos que aplican las maestras en la mayoría de las actividades son canciones en las que se incorporan movimientos corporales. Los juegos de mesa utilizados con poca frecuencia. No se observó la utilización de otros juegos.

Lugar donde se desarrollan las actividades lúdicas

Gráfica No. 4

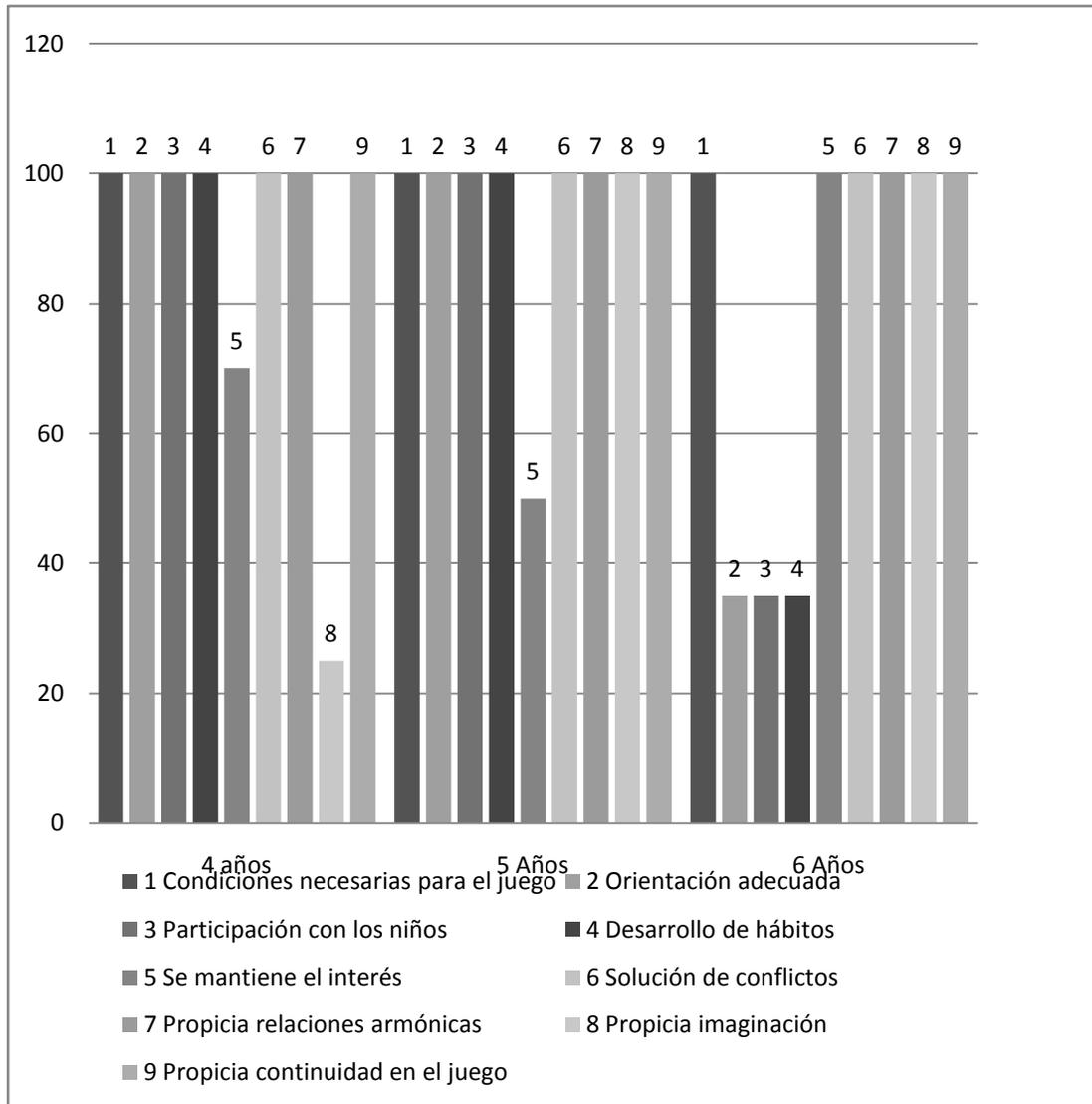


Fuente de datos: tablas 1, 3 y 5.

Las actividades lúdicas observadas, se desarrollan en su totalidad dentro del salón de clases, en el caso de la sección de 5 años. La maestra de niños de 4 años hace un equilibrio, combinando las actividades dentro y fuera del salón. Los niños de 6 años realizan ocasionalmente actividades lúdicas en el patio de juegos.

Evaluación de actividades lúdicas

Gráfica No. 5



Fuente de datos: tablas 1-6

Se observa comportamiento similar en la aplicación de los juegos en las tres secciones observadas, en cuanto a las condiciones necesarias para el juego; la orientación adecuada, participación y desarrollo de hábitos, se dan en 4 y 5 años. El interés se mantiene en todas las secciones; los factores de imaginación y continuidad en el juego se propician en menor medida.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

1. Las bases teóricas presentadas en el proyecto, reforzadas con los resultados de la investigación de campo, permiten establecer la necesidad de estimular el desarrollo de niños y niñas de 4 a 6 años adecuadamente, implementando técnicas de aprendizaje basadas en la ludoterapia, las cuales facilitarán la asimilación de los elementos de aprendizaje tanto en el Centro Educativo Liga de Vida Nueva como en otras instituciones con secciones de preescolares en las que se deseen aprovechar los beneficios que ofrece el Método Lúdico.
2. La capacitación de docentes y personal del Centro Educativo que se relaciona en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la ejecución del método lúdico, es imprescindible, para la estimulación en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas. Se incluye como anexo un modelo de planificación de clase, utilizando la sección de 4 años como ejemplo de aplicación. Como elemento adicional facilitador se anexa también una recopilación de juegos aplicables para interior y exterior del salón de clases, los cuales resultan ser una herramienta básica para ser utilizados como eje en el desarrollo de la planificación de clase.
3. La efectividad de los principios del Método Lúdico queda demostrado en el antagonismo de la aplicación del método tradicional, utilizado por las maestras del Centro Educativo Liga de Vida Nueva. La investigación realizada, demostró que el cumplimiento de los objetivos se queda por abajo del nivel esperado, se evidencia de esta manera, la falta de involucramiento del total de los estudiantes en las actividades realizadas, así como la ausencia de acciones que estimulen el desarrollo de actitudes deseadas en los estudiantes, tales como relaciones armónicas, propiciación de la imaginación, solución de conflictos, desarrollo de hábitos, entre otros. El método lúdico ofrece a niños y maestras el beneficio de disfrutar el aprendizaje, asegurando la asimilación y aplicación del mismo.

4. Se incluye la propuesta del programa de desarrollo integral de niños y niñas de 4 a 6 años del Método Lúdico, como eje central en la educación de niños en etapa preescolar del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva del sector 4 de Villa Nueva. Este programa consiste en realizar la planificación de cada una de las clases, tomando como base un juego o actividad lúdica, sobre el cual girará toda la acción a desarrollar en las secciones de 4, 5 y 6 años. El aprendizaje se centra en el juego a desarrollar y no en la realización de hojas de trabajo y libros, tal como se ha establecido en el método tradicional. En la propuesta de aplicación de ludoterapia, las hojas de trabajo y libros constituyen el complemento, refuerzo o evaluación del aprendizaje.

4.2 RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al Centro Educativo Liga de Vida Nueva implementar el Método Lúdico en las secciones preescolares de niños de 4 a 6 años con el propósito de estimular el desarrollo y facilitar la asimilación de los elementos de aprendizaje en cada una de las clases impartidas.
2. A docentes y personal involucrado en el proceso de enseñanza aprendizaje, se les recomienda la utilización y aplicación del Método Lúdico, para lo cual queda a su disposición la propuesta de planificación, incluida en el anexo, así como el óptimo aprovechamiento de los juegos recopilados, los cuales pueden ser utilizados como eje en el desarrollo de la planificación de cada una de las clases.
3. A padres de familia, docentes y directores del Centro Educativo Liga de Vida Nueva se les motiva a no conformarse con la aplicación del Método tradicional de Enseñanza aprendizaje, a hacer la diferencia, otorgando a los niños que están bajo nuestro cuidado, la oportunidad de aprender los conceptos básicos propios de su edad, de una forma amena y agradable. Tomando en cuenta que se encuentran en la edad donde los niños y niñas adoptan la actitud que marcará su vida estudiantil, la cual puede tornarse en positiva, sí las primeras experiencias educativas en el área preescolar le permiten divertirse y gozar el proceso de aprendizaje, por el contrario se transformará en actitud negativa sí el estudiante, desde esta etapa, recibe educación impositiva y aburrida.
4. A investigadores y maestros se les anima a continuar con la búsqueda del mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en los preescolares, realizando aportes que contribuyan a la construcción y enriquecimiento de métodos propuestos, en los que se incluyan actividades lúdicas, considerando los grandes beneficios que éstas ofrecen a los niños y niñas en el disfrute y asimilación consecuente del aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Arango, M. T., & López, M. E. (2000): *Estimulación temprana*. Colombia: 7a edición. Pagina 64

Bowlby, J. (2004): *Una Base Segura. Aplicaciones clinicas de una teoría del apego*. Paidos.Editorial Paidos pagina 26

Cañeque, H., Castro, C., & Greco, H. (1999): *El juego es vida*. Buenos Aires: Ediciones Novedades. Pagina 51,52,53 y 54

Hernández Gonzáles, E. (2007). *Conducta infantil*. Retrieved febrero 2011

Hernández Nodarse, M. (2008). *efdeportes.com*. Retrieved junio 5, 2011, from mariohn@eiefd.co.cu

Ismatul, O. (2009, febrero). Llega a tribunales caso de paternidad. *El Periódico* , p. 16.

Papalia, Diana. (2010). *Desarrollo Humano*. México: Mcgraw Hill. Edición 11

Papalia Diana. (2004) *Psicología del Desarrollo*. México. Mcgraw Hill. Novena Edición paginas.85-97

Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del Niño*. Morata, Sexta Edicion pagina 38

Podall, M., & Comellas, M. J. (1996). *Estrategias de aprendizajes su aplicación en las áreas verbal y matemática*. Laertes.

Alameda Rangel, L. G. (2009): *Las herramientas en la mente de Vygotsky*. Retrieved octubre 2010, from <http://herramientasdevigotsky.blogspot.com/2009/12/1-teorias-cognoscitivas-del-aprendizaje.html> pagina 48

Alegsa. (2007, junio 12). *Alegsa.com.ar*. Retrieved julio 19, 2011, from <http://www.alegsa.com.ar/Dic/tecnica.php>

Altamar, E. (2009). *Educación Infantil*. El juego concepto y teorías Retrieved octubre 13, 2010, from <http://www.educacioninfantil.eu/>

Amentano, R. (2009). *Creative Commons Atribución Compartir Igual*. Retrieved febrero 6, 2011, from <http://es.creative.org>

Bruner, J. (2009): *Juego, pensamiento y lenguaje*. Retrieved octubre 9, 2010, from Juego, pensamiento y lenguaje: <http://www.salesianoslitoral.org>. Pagina 19

Cerbero. (2008). *Monografías.com*. Retrieved julio 19, 2011, from <http://www.monografias.com>

Colegio Instituto Técnico Internacional de Bogotá Colombia. (2009, junio). *slideshare*. Retrieved octubre 23, 2010, from internacionalfontibon: <http://www.slideshare.net/internacionalfontibon>

Contreras, M. (2008). *Niños y pensamiento científico*. Retrieved octubre 22, 2010, from www.mariacontreras.net

Del Mar, R. (2008): *Problemas de aprendizaje*. Retrieved marzo 2011, from <http://rosioib1986.blogspot.com/> pagina 93

Delgado Egido, B., & Contreras Felipe, A. (2009). *Desarrollo social y emocional*. Retrieved febrero 2011, from <http://novella.mhhe.com>

Dominguez, J. C. (2009). *ADEPAC*. Retrieved febrero 2011, from Stewart, Charles T.: <http://www.adepac.org>.

Meneses, K. (2009): *Psicología Educativa*. Retrieved octubre 8, 2010, from <http://educativapsico.blogspot.com>. Pagina 6

ANEXOS

10. ANEXOS

Anexo 1

Cuadros de observación

Ficha de observación de clase magistral, aplicada a secciones 4 a 6 años.

| Materia y horario | Descripción de actividades, desde que inicia la actividad escolar, hasta la finalización de las mismas. |
|---|---|
| Expresión Artística 7:00-7:40 | |
| Destrezas de aprendizaje 7:40 – 8:20 | |
| Comunicación y lenguaje 9:40-10:20 | |
| Clase especial Biblia 10:20-11:00 | |
| Medio Social y Natural 11:00-12:20 | |

Ficha de observación por clase y objetivos

| | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|--|--------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|
| ¿Cómo se distribuye el período de clases? | | | | |
| Objetivo propuesto para la clase. | | | | |
| ¿En qué porcentaje de los niños, se cumplió el objetivo? | | | | |

Ficha de observación de actividad lúdica

| | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|---|--------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|
| ¿Qué juego utilizó? | | | | |
| Lugar dónde se desarrolla el juego | | | | |
| ¿Se crean las condiciones necesarias para la actividad del juego? | | | | |
| ¿Se orienta a los niños para iniciar los juegos (conversa previamente con ellos, los estimula a seleccionar un juego, los materiales, a jugar con otros niños)? | | | | |
| ¿Dirige la actividad participando con los niños en el juego? | | | | |
| ¿Prepara las condiciones para concluir el juego, propicia el desarrollo de hábitos positivos (recoger los materiales, ordenar el lugar, etc.)? | | | | |
| ¿Logra mantener el interés de los niños – niñas durante todo el curso de la actividad? | | | | |
| ¿Atiende los conflictos que surgen durante el curso de juego? | | | | |
| ¿Propicia relaciones armónicas en el curso del juego? | | | | |
| ¿Propicia la utilización de objetos sustitutos y/o imaginarios para realizar las acciones lúdicas? | | | | |
| ¿Propicia la realización de acciones consecutivas que permitan la continuidad del juego? | | | | |

Anexo 2. Guías de entrevistas y observación

Entrevista a maestras de sección

- ¿Posee el mobiliario necesario para que los niños estén cómodos
- ¿Es adecuado el mobiliario para la edad y cantidad de niños?
- ¿El ambiente visual es agradable?
- *Materiales en clase para jugar:*

¿Cómo es utilizado el juego en la sección de 6 años?

| . | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|--------------------------------------|--------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|
| Eje central del proceso de clase | | | | |
| Apoyo al contenido | | | | |
| Medio de entretención para los niños | | | | |
| No lo utiliza | | | | |

Entrevista guiada para padres de familia

“LA LUDOTERAPIA COMO PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO LIGA DE VIDA NUEVA DEL SECTOR 4 DE VILLA NUEVA.”

1. ¿Juegan los niños de 4 a 6 años del Centro Educativo Liga de Vida Nueva durante los períodos de clase?
2. ¿Observa que su hijo disfruta la asistencia al colegio?
3. ¿Su hijo ha aprendido juegos nuevos desde que va al colegio?
4. ¿Cuál es el juego favorito de su hijo en el colegio?
5. ¿Considera adecuada la metodología que aplican las maestras para enseñar a los preescolares?
6. ¿Considera necesario que se incluyan actividades de juegos educativos en el desarrollo de las clases?

Anexo 3.

OBSERVACIÓN MAGISTRAL A NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS

Tabla 1 Clase Magistral a niños de 4 años

| | Observaciones | Actividad lúdica |
|---|--|--|
| Expresión Artística 7:00-7:40 | Maestra inició la clase dando la bienvenida a los niños, con mucha motivación, cantó con ellos “Los Soldaditos” estimulando el movimiento del esquema corporal. A pesar de la motivación e interés de de la maestra, hay niños que no siguen instrucciones. Luego salieron al patio a colorear hoja de trabajo “la granja”. Terminó la actividad llevándolos nuevamente al salón de clase. | La canción “Los soldaditos”, no tiene relación con tema de enseñanza. |
| Destrezas de aprendizaje 7:40 – 8:20 | Maestra distribuye material de apoyo para esta clase “libro de apoyo” trabajando los colores primarios y haciendo diferencia sobre objetos que ella les presentaba para que ellos identificaran y reconocieran el color. Utilizó crayones, temperas y plastilina para trabajar la decoración de un cartel. | No se realizó |
| Comunicación y lenguaje 9:40-10:20 | Maestra distribuye material para el inicio de su clases tiene libro de apoyo, y empieza con una hoja de trabajo con la línea curva repasando con crayones de azul, rojo y amarillo varias veces para que reconozcan el trazo y los coloree. En el salón de clase hizo el trazo con cinta adhesiva, para los niños los repasaran con yeso de colores. | El trazo con yeso fue provechoso para que los niños se divirtieran aprendiendo |
| Clase especial Biblia 10:20-11:00 | Salieron del salón de clases y fueron al salón de audiovisuales a ver una película sobre la obediencia. La maestra entregó una hoja de trabajo para que colorearan. La actividad fue libre, no se indicaron instrucciones. | No se realizó |
| Medio Social y Natural 11:00-12:20 | Maestra da instrucciones sobre la hoja de trabajo que realizan fuera del salón de clases, el tema fue la granja y la clasificación de animales. Hizo una exposición de animalitos de peluche. Luego continuó con la hoja de trabajo para que colorearan y comentaran sobre que animalito tiene en casa “su mascota”. | No se realizó |

Diario de observación. Observación sistemática

Observación lúdica por materia a niños de 4 años

Aspectos generales del salón de clases

- Posee el mobiliario necesario para que los niños estén cómodos.
- El salón es amplio y posee adecuada iluminación y ventilación.
- El decorado es acorde a la unidad
- Poseen algunos juegos de mesa, legos y tronquitos como material permanente para actividades lúdicas.

Tabla 2. Observación por materia y objetivos a niños 4 años

| | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|--|---|---|--|--|
| Objetivo propuesto para la clase | Aprendizaje de colores primarios. | Utilizar el tono adecuado de voz para expresarse en la clase. | Práctica de valores y actitudes que fomentan la armonía en su familia. | Demostrar actividades sensoriales y motrices en actividades que realiza. |
| ¿En qué porcentaje de los niños, se cumplió el objetivo? | 70% | 50% | 25% | 90% |
| ¿Cómo es utilizado el juego? | Medio de entretenimiento para los niños | Apoyo al contenido | Medio de entretenimiento para los niños | Eje central del proceso de clase |

Observación sistemática.

Observación magistral a niños de 5 años

La maestra de grado trabaja clases paralelas con el grado de preparatoria, ella tiene a su cargo matemática, inglés y teatro.

Tabla 3. Clase Magistral a niños de 5 años

| | Observaciones | Actividad lúdica |
|--|--|---|
| Matemática 7:00-7:40 | Salieron al patio a realizar diferentes actividades con yesos de colores. Instrucciones para trabajar en el libro Utilizó el pizarrón, integró música de fondo | No se realizó |
| y Comunicación lenguaje9:00-9:40 | Introducción de la consonante M, enseñando sonido y trazo, utilizando el pizarrón. Trabajaron 2 páginas en el libro, colorearon las figuras que inician con M. Hoja de trabajo, recortar y pegar figuras que inician con M | No se realizó |
| Conocimiento del medio 10:20-11:00 | Exposición de mascotas. Recortar animales. Hoja de trabajo para colorear con temperas. Música de fondo, mientras los niños trabajan | No se realizó |
| Biblia 11:00-11:40 | Presentación de película bíblica. Hoja de trabajo para colorear. | No se realizó |
| 11:40-12:20 | Niños jugaron con legos y tronquitos. Maestra, realizaba coronas que serán utilizadas para el campamento que realizarán el próximo día. | Fue la única actividad lúdica observada durante todos los períodos de clase |

Observación sistemática

Observación lúdica por materia a niños de 5 años

Salón de clases

- Posee el mobiliario necesario para que los niños estén cómodos.
- El mobiliario es adecuado para la edad y cantidad de niños, permite que se sienten en grupo, lo cual facilita la socialización
- El ambiente visual es agradable, el material didáctico es adecuado a los temas.
- Materiales en clase para jugar: Legos, tronquitos, ensambles, rompecabezas y cubos, juegos de mesa

Tabla 4. Observación por materia y objetivos a niños 5 años

| | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|--|--|---|---|---|
| Objetivo propuesto para la clase | Fluidez en la presión que ejerce con los dedos al realizar actividades manuales y digitales. | Aplicar las diferentes áreas motrices en el aprendizaje de las vocales. | Práctica de hábitos y actitudes que fomentan armonía en su familia y comunidad. | Participación en la sonorización de cuentos, voces de distintos personajes. |
| Porcentaje de niños, en que se cumplió el objetivo | 85% | 90% | 70% | 85% |
| ¿Cómo es utilizado el juego? | Medio de entretenimiento para los niños | Apoyo al contenido | Eje central del proceso de clase | Apoyo al contenido |

Observación sistemática

Observación magistral a niños de 6 años

La maestra de grado trabaja clases paralelas con la sección de 5 años, ella tiene a su cargo los cursos de matemática, inglés y teatro.

Tabla 5. Clase Magistral a niños de 6 años

| | Observaciones | Actividad lúdica |
|---|--|--|
| Bienvenida 7:00-7:05 | Los niños exponen sus peticiones y agradecimiento a Dios, maestra dirige la oración. | No se realizó |
| lenguaje y Comunicación 7:05-7:40 | 3 canciones, que no tienen relación directa con el tema de clase. Clase magistral. Trabajar en libro No hay decorado que refuerce los contenidos de la unidad. La maestra no tiene control sobre sus alumnos, pierden la atención, dando lugar al desorden. No existe motivación adecuada en la clase. La mayoría de niños no realizaron bien el ejercicio, la maestra los envió a repetirlo. | No se realizó |
| Destrezas de aprendizaje 7:40 – 8:20 | Introducción, preguntas sobre la clase anterior. Canción de números y figuras. Dibujaron con yeso en el patio. Trabajaron el libro. | Dibujar con yeso en el patio permitió que los niños disfrutaran del aprendizaje. |
| Medio Social y natural 9:00- | Trabajar libro. Canción del cuerpo humano | No se realizó |
| Biblia 10:20- 11:00 | Película bíblica. Colorear hoja de trabajo, | No se realizó |
| Expresión artística 11:00- 11:40 | Colorear con temperas hoja de trabajo | No se realizó |
| 11:40-12:20 | Niños continuaron con la hoja de expresión artística. Maestra, realizaba coronas que serán utilizadas para el campamento que realizarán el próximo día | No se realizó |

Observación sistemática

Observación lúdica por materia a niños de 6 años
Salón de clases

- No posee el mobiliario necesario para que los niños estén cómodos, tienen escritorios y mesas individuales, inadecuadas para la edad de los niños, que no permiten la interacción social con sus compañeros. No es suficiente para la cantidad de alumnos.
- El ambiente visual es agradable
- Materiales en clase para jugar: Legos, tronquitos, ensambles, rompecabezas y cubos.

Tabla 6. Observación por materia y objetivos a niños 6 años

| | Destrezas de aprendizaje | Comunicación y Lenguaje | Medio Social y Natural | Expresión artística |
|---|---|--|--|--|
| Objetivo propuesto para la clase | Aprendizaje de Conjuntos | Asociar los movimientos articulatorios de los diferentes órganos del aparato fonador con la emisión precisa de los sonidos del habla consonante D. | Participación en los salones y convivencia con la familia y la comunidad | Ejercitación de la memoria auditiva y movimientos de las diferentes partes del cuerpo. |
| Porcentaje de niños en que se cumplió el objetivo | 70% | 50% | 95% | 95% |
| ¿Cómo es utilizado el juego? | Medio de entretenimiento para los niños | Apoyo al contenido | Eje central del proceso de clase | Eje central del proceso de clase |

Observación sistemática

Anexo 4. Programa de aplicación del Método Lúdico

El programa de aplicación incluye la propuesta del método lúdico como eje central en la educación de niños en etapa preescolar del Centro Educativo y Casa Hogar Liga de Vida Nueva del sector 4 de Villa Nueva; consiste en incluir dentro de la planificación de cada una de las clases un juego, sobre el cual girará toda la actividad a desarrollar en las secciones de 4, 5 y 6 años.

Se ha establecido en el marco teórico que la manera más efectiva para lograr los objetivos propuestos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño, es a través del juego, la experiencia vivencial agradable, que este produce permite que el estudiante se involucre integrando en la misma actividad las habilidades sensoriales, motoras e intelectuales.

Se incluye una recopilación de juegos para realizarse tanto dentro como fuera del salón de clases.

Es interesante que para poder jugar satisfactoriamente el niño deba superar obstáculos, tal como cuando se plantea un problema. Ahora bien el juego se transforma en recurso didáctico cuando el docente lo propone sabiendo que para poder jugar el niño deberá poner en acción ciertos conocimientos.

Se presenta un formato simple de planificación para una de las clases, tomando como ejemplo matemáticas o destrezas de aprendizaje. La introducción de los conceptos básicos de la matemática es tarea del jardín infantil, siendo la base para que el estudiante inicie con buen pie el recorrido que le llevará por complejos caminos durante todo su desarrollo escolar; es responsabilidad de sus primeras maestras, proveerle de la preparación adecuada, que incluya una base sólida con conocimientos aprehendidos que al estudiante, servirán para toda la vida. Este curso permite trabajar con: canciones en las que se recite parte de la serie numérica; juegosy juegos ritmicos en los que se represente parte de la serie numérica con los dedos; cacerías de números (“buscar cosas que tengan...”); trabajar con el número

de la fecha representándolo con los dedos (¿cómo resolverlo luego del 10 de cada mes?); juegos de agregar; de quitar; ya sea de a uno o más elementos; trabajar con los números de la clase (cuántos son, cuántos faltaron, cuántas sillas necesitamos, cuántas mesas); utilizar el calendario; trabajo con dados, ruletas numéricas y muchas otras actividades.

Ejemplo de planificación de una clase de matemática, con el juego como eje central.

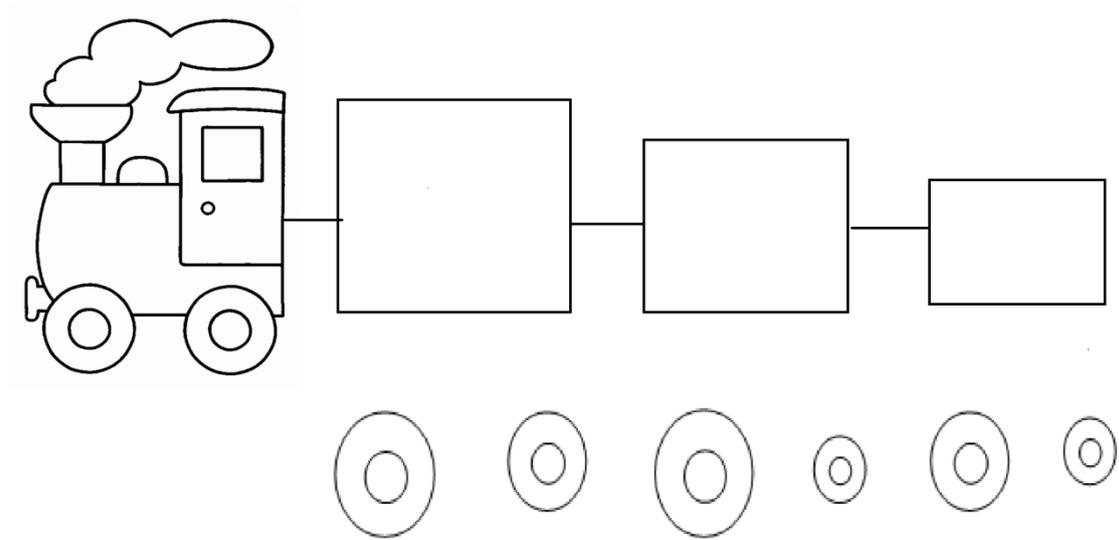
Sección: 4 años

Curso: Destrezas de aprendizaje

Tiempo: 45 minutos

Fecha:

| | |
|---------------------------------|---|
| Nombre de la Actividad | Pequeño, grande y mediano |
| Objetivo de la Enseñanza | Que el niño sea capaz de agrupar objetos por su tamaño. |
| Conceptos | Grande, pequeño, mediano, rueda, tren, |
| Materiales | <ul style="list-style-type: none">• Tren de juguete o imagen de tren• Libro de trabajo |
| Procedimientos | <ul style="list-style-type: none">• Contar historia del trencito• Juego ponerle las ruedas al tren• Canción "El trencito" |
| Evaluación | <ul style="list-style-type: none">• Hoja de trabajo, libro págs.... |



Modelo de tren para actividad lúdica

Actividad lúdica:

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|------------------------------|--|--|
| Figura de tren con ruedas separadas. Venda para tapar los ojos | Se forman equipos de 6 niños | Uno de los niños selecciona el tamaño de rueda que desee, con los ojos vendados, camina hasta donde está el tren y calculando el lugar correcto, coloca la rueda. Mientras el niño hace la actividad, todos los estudiantes cantan "Pon la rueda <i>grande</i> en su lugar, para que empiece a trabajar" | Deben pasar todos los niños El equipo que acierte más, gana |

1. Contar historia

El trencito bien temprano quiere recorrer las líneas que por él esperan antes de oscurecer, pero sus ruedas les faltan y las horas están pasando.

2. Animar a los niños a participar en el juego, diciendo frases interrogativas como, ¿Quién le ayudaría a ponerle las ruedas en su lugar?, ¡el tren no puede andar! ¿Qué le hace falta al tren?, de manera que seleccionen el tamaño de las ruedas, que quepan en el lugar que corresponde a cada una y la cantidad que necesita ruedas que necesita el tren para correr.

3. La maestra hace preguntas como:

- a. ¿Por qué seleccionaste las ruedas grandes?
- b. ¿Cuántas ruedas necesitaste?

Recopilación de juegos para la aplicación del método lúdico



El desarrollo efectivo de cada una de las clases impartidas en el jardín infantil, depende de la habilidad que cada maestra tenga de realizar el trabajo con excelencia. Los contenidos de las diferentes materias permiten aplicar juegos, dentro o fuera del salón, con mucho o poco material, integrando a todos los niños, de actividad física o mental.

Lo que resulta imprescindible es la creatividad de cada maestra, así como la disposición que tenga para esforzarse un poquito más, y de esta manera trascender al método tradicional, aplicando un juego en cada una de las clases que imparta a sus estudiantes. Los resultados serán

más que gratificantes, pues tendrá la oportunidad de experimentar la alegría de las enseñanzas disfrutadas.

Se presenta la recopilación de algunos juegos que pueden ser de utilidad para cualquier clase que se imparta en el jardín infantil. Es importante realizar las modificaciones o variantes que se consideren oportunas para adaptarlas a las necesidades específicas de cada uno de los cursos y el grupo al que va dirigido.

La araña

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|----------------------------|--|---|
| Tiza | Se forman equipos de niños | Se elige dentro de todos los niños uno que será la araña. La araña se tiene que poner de rodillas en el suelo, con sus brazos que simulan ser las patas de la araña, tiene que atrapar a los otros niños que se mueven alrededor de ella, dentro de un gran círculo hecho en el suelo. El atrapado se convierte en la araña. | Todos los niños deben ser la araña por lo menos una vez |

El gusanito

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|---|--|------------------------------------|
| Tiza | Los niños formarán tres o más columnas en posición de pie con piernas separadas y las manos extendidas, colocándolas sobre los hombros de los compañeros. | El docente, al dar la orden para comenzar el juego, los últimos niños de cada columna tomarán la posición de a gatas y pasarán por dentro de las piernas de sus compañeros y se pondrán de pie. Todos los niños al encontrarse en el último lugar de la columna pasarán a colocarse de primeros. | Gana el equipo que termine primero |

El nidito

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|---|--|---|
| | Los niños en el sitio del juego caminarán libremente. El docente, para darle más interés al juego tomará parte y en un momento sorpresa dirá. "El nidito" | en ese instante, unos niños formarán parejas dándose las manos frente a frente semejando un nido y otros que son los pajaritos, ocuparán cada uno un nidito. | Alternar las posiciones para que todos sean niditos y pájaros |

Quitar el rabo

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------------------------|---|--|--|
| Cintas o pañuelos que simulen rabos | Todos los niños se colocan colgando de la cintura a manera de rabo, una cinta o algo similar. | A la señal del docente, todos los niños se ponen en movimiento tratando de quitar el rabo a sus compañeros y luego colocárselos en su cintura. Todos los niños podrán esquivar corriendo y saltando, pero a la vez tratan de quitarle el rabo a los demás sin agarrarlo. | el docente considere el tiempo suficiente, indicará alto y el niño que más rabos tenga será el ganador |

Imitación de escenas

- Movimientos de los animales
 - Caminar pesadamente como elefante
 - Arrastrarse como la culebra
 - Saltar como el conejo o el sapito
 - Pararse en un pie como la garza: Imitar a cualquier otro animal que se desee, para dar un toque extra de animación, acompañar los movimientos con canciones como “Salta mi conejito”, “El elefante del circo”, “Sapito saltón”, entre otros.
- Árbol movido por el viento: Los niños flexionan y extienden el tronco en diferentes direcciones imitando los movimientos de las ramas de los árboles con el viento.
- Como polea de una lavadora: Los niños harán torsión del tronco hacia la derecha y a la izquierda.
- Saltar el arroyo: Los niños levantarán una pierna y se impulsarán con la otra, al frente o los lados.
- Hacer el número 4: Los niños levantarán un pie y con el otro realizan la figura.
- Sí” o “No”: El docente les indicará a los niños(as) que no podrán hablar, sino que realizarán únicamente los movimientos de cabeza, asintiendo o negando.
- ¿Cómo se hace una rueda?
- ¿Cómo se mueve el péndulo del reloj?

- Podrán hacerse otros movimientos.
- Vamos a trabajar: el docente invitará a los niños(as) a imitar el trabajo de:
 - El aserrador: imitar el gesto de quien está aserrando el madero.
 - El campanero: Imitar a la persona que hala el cordón para mover el badajo en la campana.
 - El obrero: imitar al obrero quien está trabajando en el piso con una herramienta
 - El herrero: imitar el herrero cuando está dando golpes con de martillo en el yunque.
 - El panadero: imitar al panadero haciendo los movimientos de las manos cuando está amasando la harina del pan

Hacemos pelotas de papel.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|---|---|---|
| Recortes de papel, cuatro cajas, banderitas | Se forman dos equipos, se colocan las cajas de papel a una distancia de 3 metro una de la otra, en una de las cajas se colocan los papeles, se traza una línea desde donde van a salir los niños. | A la voz de la ejecutora los dos primeros grupos salen corriendo, cogen un recorte de papel, hacen la pelota y la echan en la caja vacía, continúan corriendo y se incorporan al final de la formación. | Solo pueden tomar un recorte de papel. Deben echar la pelota en la caja. |

Igualando los colores

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|--|--|
| Recortes de papel de color, cajas y otros. | Se colocan las cajas de colores a una distancia de tres metro una de la otra, en una de ella se echan los recortes de papel de color, se traza una línea desde donde van a salir los niños. | A la voz de la ejecutora las dos primeras grupos cogen un recorte de papel de color hacen las pelotas y la echan en la caja en correspondencia con el olor de la tira. | Las pelotas deben corresponder con el color de las cajas. Todas las pelotas deben estar dentro de la caja |

Saltamos juntos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---------------------------------|--|---|--|
| Pelotas de papel, cajas y otros | Se formarán dos equipos, adoptarán la posición de sentado de espalda al área. Se colocan las cajas a una distancia de cinco metro y se traza una línea desde el lugar de salida. | Las dos primeras familias al <u>sonido</u> de la clave saldrán saltando hasta la caja que tiene las pelotas de papel, desharán las pelotas y echarán los recortes de papel en la otra caja. | Las familias deben ir saltando. Los recortes de papel deben echarse en la caja. |

A llenar las cestas

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------------------------|---|--|--|
| Cestas, diferentes objetos y otros. | Se colocan los objetos dispersos por todo el terreno y las cestas se colocan en el punto de partida de los niños. | A la voz de la ejecutora las familias corren a coger los objetos para echarlos en las cestas | Deben echar los objetos en las cestas. |

Tapa, Tapa, Tapador.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-----------------------------------|--|--|---|
| Frascos con tapas, cestas y otros | Se colocan las tapas en una cesta y en la otra los frascos | A la voz de la ejecutora los grupos salen corriendo cogen tapas de una cesta y de la otra cogen un pomo lo tapan y lo echan en la cestas que está vacía. | Se deben tapar bien los frascos Tienen que echarlos en la cesta. |

Mi mariposa se pone en su flor

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-----------------------|---|---|---|
| Pizarra, tizas y aros | Se traza una línea de salida, detrás de la cual estarán ubicadas las familias formados en fila, a una distancia de 7 metros estarán ubicados 3 aros, a un metro de ellos 3 obstáculos y una caja con tiza, a 3 metros la pizarra. | A la señal de la ejecutora las primeras familias de cada fila salen corriendo hasta donde están ubicados los aros en los cuales realizaran saltos continuos, luego saldrán caminando y bordearan el obstáculo, cogerán una tiza de la caja y seguirán corriendo hasta donde está la pizarra y en ella trazaran el recorrido diseñado. | Que cada grupo complete el recorrido diseñado. Que cada grupo haga el recorrido del vuelo de la mariposa sin detener el trazo. |

Seguimos la serie dibujada.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|----------------|--|---|---|
| Tiza y pizarra | Se trazan una línea de salida detrás de ella los equipos formados en fila y a una distancia de 5 metros estarán ubicados la pizarra y la tiza, luego correrán a una distancia de 10 metros donde habrá dibujado en el piso figuras de diferentes formas. | A la señal de la ejecutora el primera familia de cada equipo sale caminando hasta la pizarra, toma la tiza y da continuación a la serie iniciada en la pizarra, luego sale corriendo hasta donde están las figuras dibujadas en el piso y la recorrerán en cuadrupedia, luego se incorporan corriendo al final de su formación. | Que cada niño de continuidad a la serie dibujada en la pizarra. Que cada niño recorra la figura dibujada en el piso en gateando. |

Rasgo, salto y cambio bloques.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--------------------------------|--|--|--|
| Tiras de papel, aros, bloques. | Se trazará una línea de salida detrás de la cual estarán ubicadas las familias formadas en fila. En la línea de salida se le entregará a cada familia una tira de papel, a 10 metros de distancia se ubicarán 3 aros y luego a 5 metros se dibujarán en el piso 2 círculos con una separación entre ambos de 2 metros uno con un cubito de madera dentro y a 5 metros de este habrá ubicada una banderita. | A la señal de la ejecutora las primeras familias harán el rasgo de la tiras de papel, luego saldrán corriendo y saltarán los aros, seguirán corriendo hasta el círculo que tiene el cubito dentro hacia el otro, continúan corriendo dando vuelta a la banderita y se incorporan al final de la formación. | Que cada grupo rasgue su tira de papel. Que el cubito que se cambió se ponga dentro del círculo piso en gateando. |

Corro en pareja y armo mi rompecabezas.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--------------------------------------|---|--|---|
| Mesitas, rompecabezas, banderitas .. | Loa grupos formados en fila detrás de una línea de salida a una distancia de 3 metros ubicada una banderita y a 10 metros de ella las mesitas con los Rompecabezas. | A la señal de la ejecutora las familias en parejas saldrán corriendo hasta la Banderita y le darán la vuelta, continuarán caminando hasta la masita, cogerán el rompecabezas y lo armarán, luego salen corriendo y se Incorporan al final de la formación. | Que los grupos corran en parejas. Que cada grupo arme su rompecabezas y espere a su compañero. |

Tira y corre.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|---|--|
| Pelotas, diana, vallitas u obstáculos. | Se dividen los niños en varios equipos que se colocaran en varias filas, frente a cada una a e metros se marca un circulo, el cual debe ser aproximadamente de 2 metros de diámetro y habrá un niño capitán dentro de él, luego a una distancia de 1 metro se colocaran 3 vallitas en un área aproximada de 15 metros y a 5 metros estarán ubicadas las dianas. | A la voz de la ejecutora las familias capitanes de cada grupo lanzarán la pelota al primero de cada formación, los cuales atraparan la pelota, corren y saltan las 3 vallas y luego tiran la pelote hacia la diana. | Que los niños que hacen de capitanes cambien de papel. Que los niños mantengan la pelota durante el recorrido para al final hacer el lanzamiento. |

Cambio los cubos y sigo la serie.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|---|--|---|
| Tizas, cubos de madera óplástico, pizarras. | Se trazará una línea de salida después de la cual estarán sentados las familias de espaldas al área, a una distancia de 5 metros estará ubicada la pizarra y las tizas, a 10 metros habrán dibujadas en el piso figuras de diferentes formas. | A la señal de la ejecutora, la primera familia de cada fila sale caminando hasta la pizarra, coge una tiza y da continuidad la serie iniciada en la pizarra, luego sale corriendo hasta donde están las figuras de diferentes formas, las cuales recorrerán en cuadrupedia, luego se incorpora corriendo al final de su formación. | Que cada niño de continuidad a la serie dibujada en la pizarra. Que cada niño recorra las figuras dibujadas en el piso en cuadrupedia. |

Conduciendo la pelota.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|--|--|--|
| Pelotas y tizas. | Los grupos estarán dispersas en el área. | A la señal de la ejecutora, los grupos comenzarán a dibujar en el piso las figuras geométricas que le gusten y luego conducirán la pelota con cualquier parte de su cuerpo sobre esta. Luego pasarán a otra área donde la maestra las tiene dibujadas en el piso en mayor volumen. | Que cada niño Que cada familia dibuje sus figuras y conduzca la pelota sobre la mismas con cualquier parte de su cuerpo. Que en las figuras diseñadas por la ejecutora, los niños conduzcan la pelota siempre comenzando de izquierda a derecha.. |

Formamos según la forma geométrica.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|---|--|---|
| Medallas con formas de figuras geométricas. | Los niños estarán separados en el área. | A la señal de la ejecutora, los grupos comenzarán a dibujar en el piso las figuras geométricas que le gusten y luego conducirán la pelota con cualquier parte de su cuerpo sobre esta. Luego pasarán a otra área donde la maestra las tiene dibujadas en el piso en mayor volumen. | Lograr que las familias realicen en el caracol las diferentes habilidades, y al formar en equipo reafirmen las formas geométricas vinculadas con la orientación espacial. |

Mis animales preferidos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|--|---|---|
| Laminas con diferentes animales, pórtala minas banderitas y crayones. | Los grupos formadas en equipos detrás de la línea de salida, a una distancia de 4 metros 4 banderitas separadas entre si a 1 metro, a 2 metros habrá un porta láminas que agrupa a diferentes animales | A la señal de la ejecutora, las familias saldrán en cuadrupedia invertida al llegar a las banderitas la bordearán corriendo hasta llegar al porta láminas tomarán una crayola y marcaran los animales de su preferencia y dirán donde están ubicados. | Lograr que los niños realicen el recorrido completo. Marcar los animales de su preferencia y los que orienta la ejecutora. |

Corro y señalo.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|--|--|
| Portaláminas, láminas, crayolas, aros. | Estarán formados en equipos detrás de una línea de salida, a 5 metros estará ubicado un porta láminas con una lámina de un animal en diferentes posiciones, a 10 metros habrá colocado un aro en el piso. | A la señal de la ejecutora, las familias saldrán saltando hasta el porta láminas, allí marcarán el animal que está en la posición que diga la maestra, saldrán corriendo hasta el aro, realizarán dos cuclillas y se incorporarán al final de la formación | Cumplir con el recorrido establecido. Marcar el animal que está en la posición que indica la ejecutora. |

Corro y marco por encima de modelos

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|--|---|--|
| Pizarras con modelos esquemáticos, banderitas, tizas. | Los grupos formados en equipos detrás de la línea de salida, a 10 metros de la misma habrá una banderita y a 5 metros estará la pizarra con el modelo esquemático. | A la voz de la ejecutora, las familias saldrán corriendo hasta la banderita, caminarán de espaldas hasta la pizarra, tomarán la tiza y le pasarán por encima al modelo en la dirección determinada. | Cumplir con el recorrido establecido. Pasarle por encima al modelo esquemático, respetando la dirección de terminada. |

Ordenamos Objetos

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|--|--|
| Objetos de diferentes colores y tamaño, mesa, aros, banderitas | Los grupos estarán formados en equipos detrás de una línea de salida, a 5 metros estará situada una mesita con cubitos de diferentes colores y tamaño, a 10 metros habrá ubicado un aro y a 5 metros una banderita. | A la voz de la ejecutora la primera familia de cada formación saldrá corriendo hasta la mesita ordenarán los objetos en secuencia de 3-4 elementos de acuerdo a una secuencia por su tamaño, continuarán corriendo hasta donde está el aro, realizarán 3 cuclillas en pareja continuarán corriendo le dan la vuelta a la banderita y se incorporan al final de la formación. | Cumplir con el recorrido establecido. Pasarle por encima al modelo esquemático, respetando la dirección de terminada. Realizar el recorrido completo. Ordenarán los objetos de acuerdo a una secuencia, por su forma o tamaño. |

Sueño de papel

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|---|---|
| Papel, cajas, cesta, pelotas, aros, raquetas | Los grupos estarán ubicadas detrás de una línea de salida, a 5 metros habrá ubicada una caja con papeles adentro, a 5 metros estará ubicada una cesta con pelotas y a 10 metros un aro con una raqueta. | A la voz de la ejecutora las primeras familias de cada equipo saldrán corriendo tomados de la mano hasta donde está la caja tomarán un papel cada una, lo arrugaran, desarrugaran, torcerán, continuaran saltando hasta donde está la pelota que el niño conducirá hasta donde está el aro, tomara una raqueta y la golpeará, luego se incorporan al final de la formación. | Cumplir con el recorrido. Los grupos garantizaran que los niños hagan las acciones con el papel. La conducción de la pelota se hará con el borde interno del pie. |

Hacemos corresponder los tamaños.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|--|---|---|
| Figuras de diferentes tamaños (flores, mariposas, círculos), pelotas, mesas, aros | Los grupos estarán ubicadas detrás de una línea de salida, a 5 metros habrá ubicada una caja con papeles adentro, a 5 metros estará ubicada una cesta con pelotas y a 10 metros un aro con una raqueta. Los grupos estarán organizadas en equipos detrás de una línea de Salida, a 5 metros estará ubicada una mesa, a 10 metros un aro con Pelotas. | A la voz de la ejecutora las primeros grupos de cada equipo en Cuadropedia invertida se desplazaran hasta donde está la mesa con Figuras de diferentes tamaño y se va a hacer corresponder por el tamaño, continuaran corriendo hasta donde están las pelotas que el niño rebotara contra la pared y luego que pique la captura, regresaran corriendo y se incorporan al final del grupo. | Lograr el establecimiento de correspondencia de tamaños en series de 3 y 4 elementos. Que se cumpla con el recorrido completo. |

Gateando señalo objetos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|--|--|--|
| Portalámina, láminas con objetos en diferentes direcciones, crayolas, cajón sueco, tabla inclinada, colchón, banderitas. | Las familias estarán formadas en equipos detrás de una línea de salida, a 5 metros estarán ubicados la tabla inclinada, cajón sueco y el colchón, a 10 metros habrá una banderita. | A la señal de la ejecutora, los grupos saldrán gateando hasta la tabla inclinada, caminarán por ella, se introducen y salen del cajón, seguirán caminando hasta el porta láminas y a la voz de la ejecutora marcarán con la crayola objetos a la derecha o a la izquierda tomando uno como punto de referencia, continuaran corriendo hasta la banderita, le darán la vuelta y se incorporarán a su formación. | Cumplir con el recorrido y marcar con la crayola la tarea orientada. |

“Enanos y gigantes”

| Materiales | Organización | Desarrollo |
|-------------------|---|--|
| | El lugar donde se desarrolle la actividad, debe ofrecer suficiente espacio para que los niños se muevan libremente. | Se cuenta una historia imaginando que vamos por el país de los gigantes y, de pronto, atravesamos una montaña y nos encontramos en el país de los enanitos |

Desplazamiento de animalitos

| Materiales | Organización | Desarrollo |
|-------------------|---|--|
| | El lugar donde se desarrolle la actividad, debe ofrecer suficiente espacio para que los niños se muevan libremente. | Vamos por el bosque y caminamos como los animalitos (utilizando todas las formas de desplazamiento): somos serpientes, osos, perros, hormigas y tortugas, etc. |

“Los canguros”.

| Materiales | Organización | Desarrollo |
|-------------------|---|--|
| | El lugar donde se desarrolle la actividad, debe ofrecer suficiente espacio para que los niños se muevan libremente. | Saltamos con los pies juntos sin caernos y sin apoyarnos en otro niño. |

“Un paseo por la selva”.

| Materiales | Organización | Desarrollo |
|-------------------|---|---|
| | El lugar donde se desarrolle la actividad, debe ofrecer suficiente espacio para que los niños se muevan libremente. | Se inventa una historia en la que los niños y niñas tengan que utilizar distintas formas de desplazarse y mantener el equilibrio. Por ejemplo, andamos despacio para que no se despierten los animales; ahora hay que correr porque llueve, tenemos que saltar porque hay un arroyo, etc. |

“Carreras de obstáculos”.

| Materiales | Organización | Desarrollo |
|---------------------------------------|---|---|
| Tacos de madera, almohadillas y conos | El lugar donde se desarrolle la actividad, debe ofrecer suficiente espacio para que los niños se muevan libremente. | Se distribuyen tacos de madera, almohadillas y conos por el espacio y se camina sobre ellos, se salta sin pisarlos, se anda de puntillas sin pisarlos, se corre sin tocarlos, etc |

Agrúpanse los iguales.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|--|--|---|
| Bolo, pelota, cuerda en volumen hechas de papel maché. | Los grupos estarán dispersas en el área. | Los grupos guiados por la ejecutora, realizarán diversas Habilidades y acciones: giros saltos, cuclillas, gatear, reptación, soltar su material, luego se agruparán como indique la ejecutora. | Ejecutar las habilidades propuestas Identificar su material con el elaborado en papel maché. Identificar su material aunque cambie de posición. |

Ubicando los bolos en diferentes posiciones.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|--|---|---|
| Bolos, casitas de madera en volumen, aros. | Los grupos formados en equipos detrás de la línea de salida, a 5 metros de esta un aro con bolos adentro y a 10 metros estará ubicada la casita de madera. | A la voz de la ejecutora, los grupos reptarán hasta el bolo, lo tomarán y saldrán corriendo, en referencia con la casita y orientación lo irán ubicando a la izquierda, derecha, dentro, junto, separado, y corriendo se incorporarán al final de la formación. | Que los niños ejecuten el gateo con coordinación y ubiquen los bolos Correctamente. |

Hacemos el collar para mamá.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|--|---|---|--|
| Hilos, cuentas grandes y medianas con perforaciones de 3 a 4 cm. de ancho, bastones, tabla inclinada, banderitas, mesas. | Los grupos estarán organizadas en equipos detrás de una línea de salida, a 5 metros habrá ubicada una cesta con cuentas grandes y Medianas e hilos, a 1 metro se ubicarán 3 bastones (separados entre si a 25 cm.) y a 15 metros habrá una banderita. | A la voz de la ejecutora los grupos caminaran hasta la mesa. Confeccionan el collar con el hilo y las cuentas, realizarán saltos continuos por encima de los bastones, correrán hasta las banderitas y regresarán corriendo a la formación. | El grupo se pondrá el collar elaborado. Completar el recorrido. |

Rasgamos y jugamos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|---|---|--|
| Papel | Los grupos estarán dispersas en el área | A la voz de la ejecutora la familia hará rasgado libre y de pellizco, Luego al compás de la música realizaran todos los movimientos que la misma sugiere: giros, media vuelta, saltos trotes etc. | Realizar los dos tipos de rasgado. Realizar los movimientos que sugiere la canción. |

Imitamos los trazos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|--|---|---|
| Portaláminas, láminas con diferentes trazos, lápiz, pelota. | El grupo estará formada en equipo, a 5 metros estarán ubicados los Portaláminas con la lámina de diferentes trazos y un lápiz a 10 metros en un círculo habrá una pelota y a un metro estará dibujada una línea final. | A la señal de la ejecutora, la primera familia de cada formación saldrá caminando hasta el Portalámina, tomara el lápiz y pasará por encima a uno de los trazos diseñados en la lámina, correrán hasta donde está la pelota y harán rebotes en el lugar, luego la familia se ubica en la línea final y el niño desde el círculo hará un pase desde la altura del pecho. | Seguir el recorrido del trazo sin levantar el lápiz. Cumplir con el recorrido establecido. |

Juntos dibujamos.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|---|---|--|
| Laminas con algunos dibujos que hay que completar, mesas, lápices Ej.: casas, sol. | Los grupos estarán formadas detrás de una línea de salida, a 5 Metros estará ubicada la mesa con las láminas que hay que completar. | A la voz de la ejecutora las primeras familias de cada equipo saldrán hasta la mesa y escogerán un una lámina y completaran el dibujo. Ej.: Del sol, hacerle los rayos, a la casa la puerta, a la chimenea el humo. | Realizar los trazos sin levantar el lápiz. |

La fiesta de los niños.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|---|---|--|--|
| Láminas cajas, aros, mesa, papel y lápiz. | Los niños estarán formados en equipos detrás de una línea de salida; a 10 metros habrá una caja con láminas y a 5 metros estará ubicado un aro. | Las primeras familias de cada formación saldrán, deslazándose en Cuadripedia hasta donde está la caja y con expresión corporal representan la lámina hasta donde está la mesa, tomarán papel y lápiz y dibujaran la imagen representada. | La familia realizará la tarea de expresión corporal. Reproducir en el papel la imagen plástica. |

Trazamos el camino.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|----------------------------------|---|--|---|
| Lápiz, Portaláminas, plantillas. | Los niños formadas en equipos detrás de una línea de salida a 5 metros habrán ubicados Portaláminas con plantillas. | A la voz de la ejecutora el niño sale hasta donde está el Portaláminas con diferentes plantillas (circulo, triangulo, cuadrado, rectángulos, trazos), le pide que uniendo los puntos hagan figuras geométricas y trazos. | Realizar los trazos sin levantar el lápiz |

¿Quién salta mejor?

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|---|---|------------------------------------|
| Objetos. | El grupo se dividirá en tres equipos formados en hileras. Frente a los mismos se colocarán dos o tres obstáculos de 10 centímetros de alto, uno detrás de otro y a una distancia de un metro entre ellos. | A una señal de la educadora, los primeros niños de cada hilera saltarán los obstáculos y se incorporarán al final de su hilera. El juego se repite hasta que todos hayan participado. | Gana el equipo que termine primero |

Juega a la pelota.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|--|---|---|
| Pelotas | Los niños sentados en formación de círculos con las piernas cruzadas y mirando hacia el centro del círculo | Uno de los niños comenzará a rodar la pelota para que sea capturada por el otro. El que la reciba la rodará hacia otro niño cambiando la dirección y así hasta que todos hayan participado en el juego. | La pelota debe ser capturada por los niños y niñas. |

Encuentra tu pareja.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-----------------------------------|--|---|---|
| Banderitas de diferentes colores. | Los niños dispersos por el área, la educadora les entregará banderitas de diferentes colores atendiendo a la cantidad de parejas que se puedan formar. | A una señal de la educadora los niños corren por el área y agitan las banderitas por encima de la cabeza. A la voz de "encuentra tu pareja" los niños buscan su pareja según el color de la banderita que portan. | Ganan las parejas que correctamente se agrupen. |

Relevo de juguetes.

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-------------------|--|---|---|
| Juguetes. | Los niños formados en tres hileras y a una distancia de 10 metros, un juguete colocado frente a cada equipo en la línea final, los mismos tomarán el nombre según el juguete que le corresponda. | A la señal de la educadora el primer niño de cada equipo sale corriendo a buscar el juguete y regresa a entregarlo al siguiente niño, el cual lo colocará en la línea final. Se repite hasta que todos hayan participado. | Ganará el equipo que primero termine. El juguete no debe ser tirado al llegar a la línea final. |

El Gol

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|----------------------------|---|---|---|
| Pelotas medianas y objetos | Los niños formados en dos hileras de igual número de participantes. Frente a cada equipo a una distancia de tres metros se colocarán dos objetos separados entre sí (1.50 m) imitando una portería de fútbol. | A la señal de la educadora el primer niño de cada hilera golpeará la pelota con el pie tratando que la misma pase por la portería y correrá a colocarse al final de su equipo. El ejercicio se repite hasta que todos lo hayan realizado. Cada vez que sea acertado el tiro, el equipo se anotará un punto. | Ganará el equipo que haya acumulado mayor cantidad de punto |

El carrito

| Materiales | Organización | Desarrollo | Regla |
|-----------------------------------|--|---|---------------------------------------|
| Aros y pelotas medianas o grandes | Los niños formados en dos equipos en hileras de igual cantidad de participantes. La mitad de los niños del equipo en la línea de salida y la otra en la línea de llegada (3 metros) de forma tal que queden frente a frente. El primer niño del equipo sostendrá al frente en sus manos un aro y en el suelo, tocando el aro, la pelota. | A la señal de la educadora los primeros niños de cada equipo empujarán la pelota con el aro suavemente, tratando, de que no se le vaya, como si fuera un carrito, al llegar a la línea final entregará a su compañero para que regrese de igual forma y así hasta que todos hayan participado | Ganará el equipo que primero termine. |