



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN

Carrera Educación Básica

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,

Mención Educación Básica.

TEMA:

“DETERMINAR LA INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOLORES GARAICOA” DE LA PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010”

Autora: Coral Pazos Georgina Marisol

Tutora: Dra. Garcés Aguas Piedad Georgina

Ambato – Ecuador

2010

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de trabajo de investigación sobre el tema: **DETERMINAR LA INCIDENCIA DEL JUEGO EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS NIÑOS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOLORES GARAICOA” PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010**, Georgina Marisol Coral Pazos, estudiante del Seminario de Graduación en la Licenciatura de Educación Básica, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Marzo del 2010

LA TUTORA

Dra. G. Piedad Aguas G.
(Nombre y apellido)

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: Tema **DETERMINAR LA INCIDENCIA DEL JUEGO EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS NIÑOS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOLORES GARAICOA” PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010**; como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, Marzo del 2010

LA AUTORA

Georgina Marisol Coral Pazos
(Nombre y apellido)

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema: **DETERMINAR LA INCIDENCIA DEL JUEGO EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS NIÑOS DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “DOLORES GARAICOA” PARROQUIA SAN ISIDRO, CANTÓN ESPEJO, PROVINCIA DEL CARCHI DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010** de Georgina Marisol Coral Pazos estudiante del Seminario de Graduación para la Licenciatura en Educación Básica

Ambato, Marzo del 2010

Para constancia firman

.....

.....

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	I
Aprobación del tutor.....	II
Autoría del Trabajo.....	III
Aprobación del jurado Examinador.....	IV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA	
Tema.....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
Análisis crítico.....	4
Prognosis	4
Formulación del problema.....	4
Preguntas directrices.....	5
Delimitación del objeto de investigación.....	5
Justificación.....	6
Objetivos.....	6
General.....	6
Específicos.....	6
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO	
Investigaciones Previas.....	7
Fundamentación Filosófica.....	8
Fundamentación Legal.....	9
Categorías Fundamentales.....	11

Hipótesis.....	30
Señalamiento de variables.....	30

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA

Enfoque investigativo.....	31
Modalidad básica de la investigación.....	31
Nivel o tipo de investigación.....	32
Población y Muestra.....	32
Operacionalización de variables.....	33
Técnicas e instrumentos.....	36
Plan de recolección de información.....	36
Plan de procesamiento de la información.....	37

CAPÍTULO IV.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Análisis de los resultados (encuestas y cuestionario)	38
Interpretación de los datos (encuestas y cuestionario)	38
Verificación de hipótesis.....	53

CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....

54

CAPÍTULO VI.- PROPUESTA

Datos Informativos.....	56
Antecedentes de la propuesta.....	56
Justificación.....	57
Objetivos.....	58
Análisis de la Factibilidad	58
Fundamentación.....	58

Metodología Plan de Acción.....	59
Modelo Operativo	60
Previsión de la Evaluación.....	61
Guía didáctica de juegos	62

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía.....	74
Anexos.....	75

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Gráfico N° 1 Categorías Fundamentales	11
Tabla N° 1 Población y Muestra	32
Tabla N° 2 Operacionalización de Variable Independiente	33
Tabla N° 3 Operacionalización de Variable Dependiente	34
Tabla N° 4 Operacionalización de Variable Dependiente	35
Tabla N° 5 Técnicas e Instrumentos	36
Tabla N° 6 Verificación de Hipótesis	53
Tabla N° 7 Modelo Operativo	60
Tabla N° 8 Previsión de la Evaluación	61

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Del análisis e interpretación de resultados de las encuestas y cuestionario aplicado a Estudiantes, Padres de Familia y Docentes.

Tabla N° 1 Gráfico N° 1 Encuesta a Estudiantes	38
Tabla N° 2 Gráfico N° 2 Encuesta a Estudiantes	39
Tabla N° 3 Gráfico N° 3 Encuesta a Estudiantes.....	40
Tabla N° 4 Gráfico N° 4 Encuesta a Estudiantes.....	41
Tabla N° 5 Gráfico N° 5 Encuesta a Estudiantes.....	42
Tabla N° 6 Gráfico N° 6 Encuesta a Padres de Familia	43
Tabla N° 7 Gráfico N° 7 Encuesta a Padres de Familia	44
Tabla N° 8 Gráfico N° 8 Encuesta a Padres de Familia	45
Tabla N° 9 Gráfico N° 9 Encuesta a Padres de Familia	46
Tabla N° 10 Gráfico N° 10 Encuesta a Padres de Familia	47
Tabla N° 11 Gráfico N° 11 Encuesta a Docentes	48
Tabla N° 12 Gráfico N° 12 Encuesta a Docentes.....	49
Tabla N° 13 Gráfico N° 13 Encuesta a Docentes.....	50
Tabla N° 14 Gráfico N° 14 Encuesta a Docentes.....	51
Tabla N° 15 Gráfico N° 15 Encuesta a Docentes	52

INDICE DE REFERENCIAS

Referencia N° 1. Reforma Curricular Área de Cultura Física.....	3
Referencia N° 2. Proyecto Educativo Institucional	4
Referencia N° 3. Orientaciones Didácticas para el Trabajo Docente ...	8
Referencia N° 4. Ley Orgánica de Educación Quito – Ecuador	10

INTRODUCCIÓN

El propósito de la presente investigación es considerada para mejorar las condiciones educativas de los estudiantes en especial para perfeccionar sus sentidos, adquirir mayor dominio de su cuerpo, aumentar el poder de expresión, análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización

Además el juego aviva la inteligencia, condiciona sus poderes mentales con la experiencia para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

Este trabajo se fundamenta en las teorías del juego que propone: del aprendizaje autónomo y práctico; que el docente sea el estimulador de las capacidades de los dicentes; que el proceso de enseñanza aprendizaje, vaya estimulado con el juego, donde el estudiante aprende lo importante y útil con la mediación del profesor.

La sociedad ecuatoriana está de acuerdo en mejorar la educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre para que sea un ente de cambio y transformación para obtener una sociedad justa.

La propuesta de esta tesis siguiere la práctica del juego, ya que por medio de los juego infantiles de acuerdo a la edad cronológica.

Está elaborada una guía didáctica de juegos activos que con la práctica permitirán que el estudiante sea autónomo en la búsqueda y generación de conocimientos; con juegos motivantes que los humanice que les enseñen a comprender los valores, las necesidades los sentimientos; con ejercicios de aplicación que lo formen integralmente.

En el primer Capítulo se describe el problema de la investigación el cual se refiere a la influencia del juego en la formación integral de los niños. También contiene el planteamiento del problema la delimitación espacial y temporal, los objetivos y la justificación de la investigación.

En el segundo Capítulo contiene el marco teórico que se basa en las diferentes teorías del juego, categorías fundamentales, fundamentación legal, hipótesis y variables, características y la clasificación de los juegos.

En el capítulo tercero se describe la metodología de la investigación, tipos, métodos, técnicas e instrumentos utilizados. La población estudiada y la muestra de la misma, operación de variables.

En el capítulo cuarto contempla el análisis e interpretación de los resultados de las encuestas a maestros, estudiantes y padres de familia.

En el capítulo quinto constan las conclusiones y recomendaciones, el análisis e interpretación de los resultados y las posibles soluciones.

El capítulo sexto abarca la propuesta: el Título de la misma, antecedentes, justificación, objetivos, fundamentación, plan de acción y el desarrollo de la propuesta con veinte juegos, la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

El Problema

1.1 Tema

1.2 Planteamiento del Problema

Determinar la incidencia del juego en la formación integral de los niños de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi durante El Año Lectivo 2009-2010

1.2.1 Contextualización

La reforma curricular para la educación básica en el área de Cultura Física debe ser diseñada en cada centro escolar a base de un diagnóstico institucional del análisis de las competencias particulares de los maestros y del desarrollo cultural local. Referencia N° 1. (Reforma Curricular Área de Cultura Física Pag.1)

La Cultura Física en el proceso formativo de los estudiantes aportará al mejoramiento de la calidad de la educación ecuatoriana tanto por el enfoque globalizador como por constituir un factor socialmente útil en el desarrollo personal familiar y comunitario.

Siendo uno de los objetivos, comprender valor y practicar la cultura física en todas sus manifestaciones y en el contexto socio-económico, político y cultural.

En las diferentes instituciones educativas debemos los docentes realizar los cambios cualitativos y cuantitativos con la práctica de los diferentes juegos convirtiéndose en un agente de cambio contribuyendo al desarrollo de la base biológica, madurez emocional, confianza y seguridad en los dicentes.

En la institución que laboro se ha detectado que una de las debilidades que consta e en el Proyecto Educativo Institucional es el juego en la formación integral de los niños, desde hace muchos años atrás no se ha tomado la debida importancia al juego ni a los ambientes de recreación de los niños, ni como sustento pedagógico, ya que esto influye directamente en las relaciones interpersonales e intrapersonales en el componente de las relaciones humanas. Referencia N° 2. (Proyecto Educativo Institucional Pag.16)

1.2.2. Análisis Crítico.

Viviendo la realidad educativa de la Escuela “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi. Se ha detectado que al juego no se ha dado la debida importancia, por desconocimiento por falta de motivación, de interés, falta de colaboración, no se cuenta con los implementos necesarios, no ha existido la gestión y autogestión dejando aislado al juego.

Por eso esta investigación fortalece, el cambio de actitud de docentes, dicentes y comunidad educativa, la misma que enriquece con fundamento teórico y se lo va a plasmar en la práctica diaria constante coadyuvando a la formación integral física, psicológica, intelectual y moral, simentando buenas bases para un mejor desarrollo en su vida competitiva.

1.2.3. Prognosis

Al no atender a los niños con la práctica del juego se formara estudiantes sin las capacidades de pensar, reflexionar actuar, crear libremente.

1.2.4 Formulación del problema.

¿Incide el Juego en la formación integral de los niños de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro Cantón Espejo Provincia del Carchi durante el Año Lectivo 2009-2010?

Variable independiente: El juego.

Variable dependiente: Formación integral.

1.2.5. Preguntas directrices.

¿Por qué es importante el juego en los escolares?

¿La aplicación del juego desarrolla destrezas cognitivas afectivas y motoras?

¿El juego que expresiones positivas demuestra?

¿El juego cómo ayuda en el proceso de inter-aprendizaje?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.

Campo: Recreación.

Área: Juego

Aspecto: Formación.

Unidad de Observación:

AÑO DE BÁSICA	ESTUDIANTES
Cuarto	19
TOTAL	<hr/> 19

Delimitación espacial: Esta investigación se realizó con los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi durante el Año Lectivo 2009-2010.

Delimitación Temporal: La investigación se realizó en el periodo comprendido en el Año Lectivo 2009-2010

1.3. Justificación

Investigación acerca de los juegos en el aprendizaje existente y están validadas por muchos autores, pero existe un vacío en cuanto al verdadero rol que cumple el juego y el material manipulativo. Esta investigación tiene como finalidad de ampliar los conocimientos en este ámbito, ya sea con el fin de apoyar alguna teoría directamente desde una fuente empírica o generalizar resultados que innoven nuevas ideas o recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta o eventual teoría con el fin de ser un aporte a la educación.

Esta investigación busca aumentar la disposición del aprendizaje en todas las áreas de estudio, cambiar la visión errada (tediosa, monótona, abstracto), entre otros que se tiene. Puesto que los juegos tienen muchos rasgos en común

1.4. Objetivos.

1.4.1. General.

Determinar la incidencia del juego en la formación integral de los niños de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia Carchi durante El Año Lectivo 2009-2010

1.4.2. Específicos.

- Diagnosticar que tipos de juego practican los niños en la institución.
- Identificar las habilidades y destrezas del juego.
- Determinar si la práctica de juegos desarrolla integralmente al niño/a

CAPITULO II

Marco Teórico.

2.1. Investigaciones previas.

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños.

Filósofos clásicos como Platón y Aristóteles fueron los primeros en plantear la importancia del juego en el aprendizaje y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Un niño que no disfruta del juego no desarrolla sus potencialidades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales, su creatividad y la facilidad de relacionarse en la familia, escuela y comunidad.

“Un docente que no puede jugar y cantar no puede ser feliz y un profesor que no sabe jugar y cantar con los niños no desarrollara las potencialidades emocionales en los estudiantes.

¿Pero, si el juego y el canto son algo innato en el niño por qué enseñar esto en la escuela?

La enseñanza tal vez conlleve el riesgo de dañar justamente por el trato “Pedagógico” que caracteriza al juego: la espontaneidad, la libertad y alegría, la actividad voluntaria.

Hay varios argumentos educativos y deportivos para la enseñanza del juego en la escuela.

- El mundo del juego es grande y caótico. Este “caos” hay que estructurar y sistematizar para una educación activa.
- En el presente se pierden muchos juegos populares por la influencia de un consumo pasivo (televisión, computadora, internet, etc.)

Por eso hay que revivir estos juegos y aprender nuevos para no caer en la pasividad.

2.2. Fundamentación Filosófica.

La construcción del conocimiento se concibe como un proceso de interacción entre la información nueva procedente del método y la que el sujeto ya posee, a partir de las cuales el estudiante inicia nuevos conocimientos.

La enseñanza y el aprendizaje orientados por una propuesta constructivista apuntan hacia la autonomía como la finalidad de la educación y del desarrollo.

También se adoptará el modelo pedagógico Constructivista Social puesto que la creación del conocimiento se concibe como una experiencia compartida antes que lo individual.

La interacción entre organismo y ambiente posibilita el que surjan nuevos caracteres y rasgos lo que implica una reacción recíproca y compleja entre el estudiante y el contexto. Referencia N°3. (Orientaciones didácticas para el trabajo docente. Pag. 24)

Las teorías que sustentan el modelo pedagógico constructivista social se halla sustentada por las teorías.

Teoría De La Práctica

Groos (2000), plantea la teoría de la práctica o del pre ejercicio la cual concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Teoría Del Desarrollo Individual

Jean Piaget (1981), destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos del desarrollo. En ellos relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Es así, con las diversas formas del juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen en consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Enfoque Histórico – Social

Lev S. Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se lograron adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

2.3. Fundamentación legal

CAPÍTULO XI

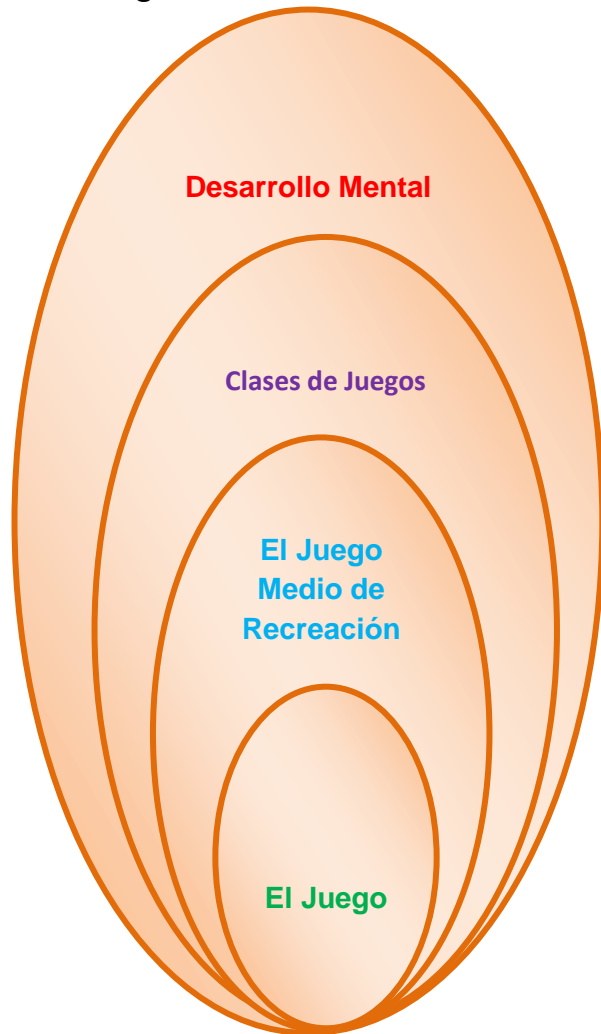
De la Dirección Nacional de Educación física, Deportes y Recreación.

Art. 51 Los deberes y atribuciones de a DINADER además de los determinados en la Ley de Educación Física, Deportes y Recreación y su reglamento.

e) Proponer a la autoridad competente la designación del personal técnico administrativo y docente.

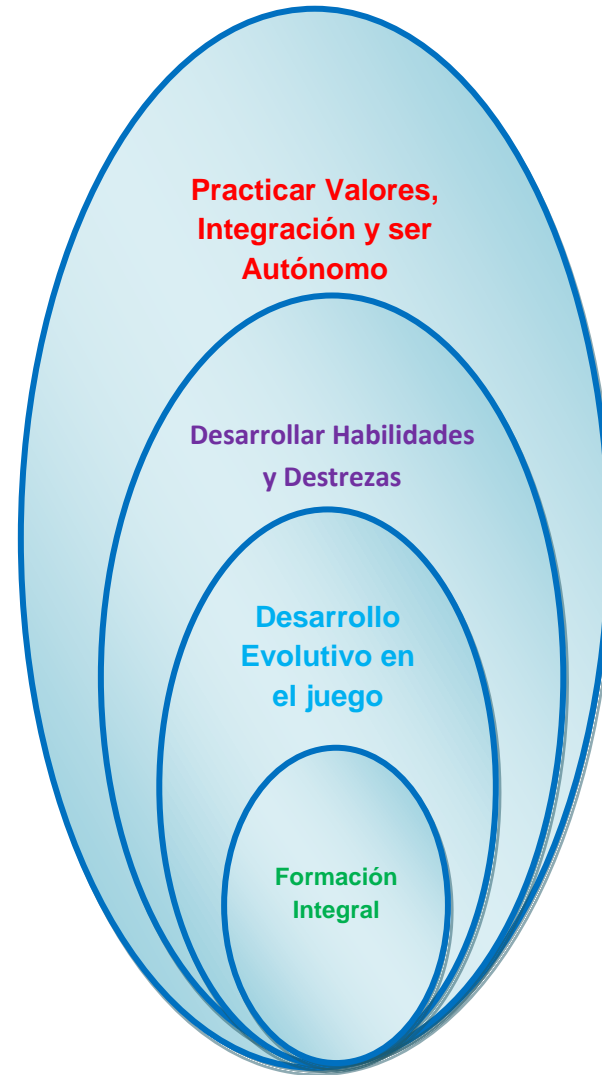
c) Elaborar el plan anual de equipamiento para educación física, recreación y deporte estudiantil y llevarlo a la práctica con la aprobación del ministerio del Ramo. Referencia N°4. (Ley Orgánica de Educación Quito –Ecuador)

2.4. Categorías fundamentales.

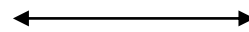


VARIABLE INDEPENDIENTE
Elaborado por Marisol Coral

GRÁFICO Nº 1



VARIABLE DEPENDIENTE



DESARROLLO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Desarrollo Mental

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juego porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan

Durante el juego el niño desarrolla sus poderes de análisis concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el periodo del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos pueda identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Clases de juegos.

Existen clasificaciones de los juegos, así tenemos que de acuerdo a la lógica y tomando en consideración las características de los juegos por distinguidos peritos en la materia sumariamente dividiéramos a los juegos en cinco grandes categorías.

Juegos infantiles.

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

Juegos escolares.

Estos juegos son los que comprenden en el periodo de siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

Estos juegos responde vivamente al instintivo gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplo: el gato y el ratón el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares los dividiremos en tres grupos, de acuerdo a su acción:

Juegos de velocidad. En estos juegos prima la carrera del salto; hoy habilidad, arte y táctica del movimiento predominando una coordinación matriz impecable.

Juegos de fuerza. Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.

Juegos de destreza. Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios estos es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

Juegos atléticos

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

Juegos Deportivos.

Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.

El deporte dice el Dr. Tissis: “Es una escuela de la inteligencia por la acomodación al medio, de la inteligencia por la acomodación al medio, del carácter, por la afirmación del “yo”, de la voluntad, de la lucha contra el obstáculo, por lo mismo, del juego puesto que la voluntad es el paso del juicio al acto, el juego deportivo tiene un carácter mixto pues de un lado son más difíciles que los demás juegos, exigiendo una mayor suma de destrezas y resistencia, por otra parte son más libres y espontáneos que todos los otros juegos.

Según el profesor Sr. Emilio Montoya de nacionalidad peruana la divulgaba entre los profesores de Educación Primaria la estructura de la Metodología Pedagógica.

El juego medio de recreación

Los juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos.

Corporales

Mentales

El juego

El juego se conceptualiza como una actividad naturalmente feliz, que desarrolla íntegramente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

Para ello tenemos los siguientes juegos:

Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura, Claparede, probar las sustancias más diversas, “Para ver qué saben”, hacer residuos con silbatos con las cucharas sobre la mesa, etc. Examinar colores extra. Los niños juegan a palpar los objetivos.

Juegos motores

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

Juegos Intelectuales

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

Claparede “dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que e l proveyera; cualquier pedazo de madera puede

representar a su ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

Juegos sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación sentido de responsabilidad grupal, espiritual institucional, etc. Ethel Kavin dice, “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

DESARROLLO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Practicar valores, integración, ser autónomo

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

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, interese, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para

discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo, en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. Estos son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los centros Educativos son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de estas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

Desarrollo de habilidades y destrezas

Subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actitud natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotora. En general le proporcionan las experiencias

que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

La comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculado a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades.

El docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional.

Desarrollo evolutivo en el juego

Los Juegos Para Los Niños De Ocho A Diez Años

El desarrollo está más avanzado. Los brazos y piernas se van alargando, los músculos adquieren más volumen, fuerza y elasticidad. Tiene todavía poca resistencia al esfuerzo física, corta duración.

Hay sobre actividad del sistema nervioso, gran dinamismo, ritmo respiratorio circulatorio, rápido. De los nueve años nueva crisis de crecimiento. Es la época en que empiezan los estudios, aparece la atención voluntaria, debe ser acertada la educación en esta edad.

Los juegos más adecuados en esta edad son los dirigidos, en base a la gimnasia respiratoria, predominando las excursiones, natación, etc.

Los Juegos Para Los Niños De Diez A Catorce Años

Se acentúa la diferencia entre los dos sexos. El niño empieza a adquirir mayor desarrollo muscular, potencia y flexibilidad. Cambia la voz, aparecen los caracteres sexuales secundarios.

Etapas de gran desarrollo nervioso y mental, el niño se hace combativo. Los juegos más apropiados en esta edad son los juegos de iniciación pre-deportivo como también los juegos por grupos o colectivos.

Formación integral

Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO.

El placer de jugar

A partir del nacimiento los seres humanos somos fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, imaginar son actividades de juego que producen placer y alegría al niño y a la niña.

Características:

1. Es una actividad libre.
2. Es eminente subjetivo.
3. Transforma la realidad externa, creando un nuevo mundo de fantasía.

4. El juego dentro de determinados límites de tiempo y espacio su característica es la limitación.
5. El juego crea orden.
6. Posee ritmo y armonía.
7. Busca alternativas de solución.
8. Es integrador y motivador.
9. Es despertar la realidad con la imaginación.
10. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

Teorías Fisiológicas del Juego

Teoría de la energía superflua

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Hebert Spencer. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos”.

Teoría Del Descanso O Recreo

Su principal representante Sherithel, sostuvo que el cambio de actitud u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras artes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recursos en las escuelas.

La Educación Y El Juego

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la

agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente con la utilización y la práctica del juego.

El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar.

Clasificación de los juegos.

- a) **Juegos Visuales.** Son los juegos que ayudan a la fundación, que corresponde a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, juguetes para el sentido cromático.
- b) **Juegos Auditivos.** Son los juegos que ayudan a la fundación auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se lo hace proporcionando a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- c) **Juegos Táctiles.** Estos juegos ayudan al desarrollo del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablitas donde se resalta las superficies lisas.
- d) **Juegos del sentido Básico.** Gastón María, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material. Montessori identificando con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requiere la utilización de varios pesos.

- e) **Juego de Agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (Saltos, carrera con obstáculos).
- f) **Juegos de Pintura.** Son todos lo que practican con el tiro al blanco.
- g) **Juegos de Equilibrio.** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la democión del punto conservador de la gravedad.
- h) **Juegos Activos.** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.
El profesor frente a ellos tiene que observarnos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.
- i) **Juegos inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- j) **Juegos Individuales.** Son los juegos que ejecutan un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producir dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.
- k) **Juegos Colectivos.** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia, ejemplo del deporte.
- l) **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor.
Este juego fue propiciado por Frobel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se produce en todos los recreos y ahora se ha remplazado por el juego vigilado.
- m) **Juegos Vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los

peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los jardines de infancia.

Aprovecha así los intereses de los niños para enseñarles algunos asuntos o temas.

- n) **Juegos Organizados.** Son los juegos que se refieren a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, el participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados.

Este juego se realiza en la escuela primaria.

- o) **Juegos Deportivos Escolares.** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegios. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

Los juegos deportivos escolares pueden ser aplicados a las escuelas de varones o mujeres observándose las prescripciones y limitaciones para cada caso.

Para el desarrollo físico. Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, reflexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

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

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por

constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovascular, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro.

Para la formación del carácter. Los niños durante el juego reciben beneficios lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores.

Requisitos Del Profesor Para La Enseñanza Del Juego

La observación del profesor

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

Papel del profesor durante el juego.

Al vigilancia debe ser discreta y procurar que se respeten profundamente las iniciativas aún las caprichosas de la niñez, de todas maneras del profeso es moral y materialmente responsable de los alumnos que se les confía, por eso en determinados casos son necesarios los consejos oportunos.

Muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos todos los días incurriendo así en una fatigosa monotonía en este caso el profesor debe enseñar algunos juegos nuevos que sean de atracción con mayor actividad y entusiasmo.

Si el es posible debe participar en los juegos dando así mayor animación y entusiasmo al juego mismo.

Durante el desarrollo del juego no debe demostrar preferencia por ningún niño o grupo determinado, en cuyo caso sembraría la discordia que es más peligrosa para la buena marcha de la escuela y para la misma actividad del profesor.

Así mismo impedirá todo abuso durante el juego, por más animado sea el juego, debe prohibirse las malas palabras las riñas entre ellos.

Tratar de hacer desaparecer en los niños los juegos de crímenes o de asuntos policiales mediante ejemplos y consejos en forma paulatina.

El juego es la fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real, por esta razón merece una esmerada atención dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, pues por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógica en general.

Acción Directa del Profesor Durante el Juego.

En los juegos se hace muy necesaria la acción directa del profesor sobre el grupo, en lo posible el profesor se hará ayudar con un niño de los grados superiores debidamente instruidos de lo que se ha de hacer. Tanto este como el profesor procurarán estar cerca de los niños durante el desarrollo del juego con el objeto de poderlos ayudar a dominar, a esperar el momento de la salida, a cumplir las reglas, etc.

Advirtiéndoles cuando se a prudente, que va a dejárseles actuar solos con el fin de observarles como se desenvuelven.

En los juegos suelen ocurrir, un verdadero conflicto con los niños, el profesor procurará no tener preferencias.

El juego tiene una particular importancia en la educación del niño ya que ninguna otra actividad supera el juego en la transformación del individuo en un ser ágil, de movimientos precisos y elegantes de imaginación

despierta y de reacciones rápidas a la influencia innegable en el desarrollo neuromuscular.

Para que la acción directa, del profesor sea más efectiva en los juegos debe procurarse.

- a. Ser paciente, tolerante y alegre.
- b. Simpatizar con el juego e interesarse en él tanto como sus propios alumnos.
- c. Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor.
- d. Para los débiles, para los atrasados, para los tímidos, que son los más necesitados del juego y de sentir la estimulación del profesor, tener toda su simpatía y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- e. Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aficionen por un solo juego.
- f. Tomar parte directa en los juegos lo más frecuente posible.
- g. No tener nunca actividad pasiva frente al juego.
- h. Estudiar bien el juego que se va a aprender.
- i. No dejar pasar ninguna oportunidad de educar, pero sin olvidar que está en la clase de juego.
- j. En los juegos de bando y en los deportivos cambiar a los jugadores de posición para que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas y de ejercicios físicos que el juego proporciona.

Contribución Del Profesor En Los Juegos

La contribución del profesor en los juegos de los niños pueden hacerse de tres maneras.

- a. Interpretando racionalmente la necesidad lúdica del niño a través de la enseñanza y llegar al convencimiento de que el niño juega es una necesidad y no una manifestación que puede cohibir caprichosamente y por ello procurar el juego.

- b. Aplicar metódicamente los juegos que conozcan y haciendo acopio para aumentar el número de ellos.
- c. Inventando nuevos juegos.

Los juegos son actividades simples, sustentables de imaginarlos, arreglarlos y aplicarlos con la combinación metódica de probar sus resultados.

Es de esta manera cómo los profesores contribuyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del profesor.

Didáctica De La Enseñanza De Los Juegos

Al enseñar un juego cada maestro de sección tendrá en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor éxito en la dirección de esta actividad que asimismo, surja un poderoso interés de parte de los niños.

1. Tenga tacto al tratar a los niños. Ayudándoles, no los haga resentir cuando no saben hacer algo.
2. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
3. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
4. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
5. Reconozca lo bueno siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
6. Los errores se hacen notar, o se ignoran, según sea el caso.
7. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
8. Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
9. Dirija o sea el líder, son demás recibirán las instrucciones de usted solamente.
10. Recuerde todos los detalles del juego.

11. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego, tras confusión.
12. En los juegos de competencia, anuncie el resultado.
13. No presente juegos de la misma organización y tono en un solo periodo.
14. No saque del juego a los niños que pierden.
15. También hay que considerar la ocasión y el sitio.
16. No obligue al niño a jugar, busque el medio de interesarlo.
17. Cada vez que va enseñar el juego repásalo antes.
18. Mantenga el interés en el juego.
19. Diga lo que se va hacer. No debe decir lo que no va hacer.
20. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
21. Haga demostraciones según va explicando el juego.
22. Esté seguro de tener la atención de todos los del grupo al hablar.
23. Si hay sugerencia de parte de los niños, acépteles, así tendrán usted mejor armonía y disposición.
24. Tenga tacto. No ridiculice a los niños. Conseguirá alejarlos porque perderían la confianza en usted.
25. Tenga el equipo material que va usar preparando y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

Antes de escoger un juego considere sí:

1. El juego se adapta a las características de los niños.
2. Si es juego para patio o salón.
3. Número de participantes.
4. La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
5. Estudie y practique la mejor manera de organizar el grupo para los juegos, (círculos, rellenos).
6. El juego de dar participación a todos.
7. El juego está adecuado a la edad, año de estudios.

Lección de juegos.

Al considerar su esquema se puede pensar en dos sentidos: en la división de la lección o en reemplazar los grupos que contiene esta división en el esquema de la lección de gimnasia. Cualquier procedimiento es aceptable, siempre que se respete todos los requerimientos de la progresividad, alternativa, etc. Planteamientos a continuación con la clásica división en tres partes.

Marchar, trote

Marchas combinadas con movimientos de brazos y tronco.

Correr libremente dentro del campo.

Valor educativo del juego.

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que se deben al desarrollo de las actividades corporales y as su enlacen con la educación moral e intelectual.

Empresa M. Kant que “el hombre es el único ser que debe ser educado para afrontar todos los eventos”.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánico y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir, neuro muscular.

Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento. El juego tiene una persecución sobre los

órganos y sobre las funciones y como consecuencia sobre la acción educativa del niño.

2.5. Hipótesis

Determinar la incidencia del juego en la formación integral de los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi durante el año lectivo 2009-2010.

2.6. Señalamiento de Variables

- Variable Independiente: El juego.
- Variable Dependiente: Formación integral.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3. Enfoque investigación.

El presente problema de investigación tiene las siguientes modalidades.

Modalidad Cualitativa. Porque está basada en conocimientos científicos en la búsqueda de señalar las causas y encontrar los efectos para dar posibles soluciones del problema.

Modalidad Cuantitativa. Porque determina los estados mediante procesos numéricos, matemáticos, los mismos que van hacer tabulados, elaborados y graficados.

3.1. Modalidad básica de la Investigación.

De campo

Bibliográfica – documental.

Experimental.

Investigación de Campo. Porque nos permite obtener información proveniente desde el lugar donde se desarrollan los acontecimientos.

Investigación bibliográfica – Documental. Porque los datos se obtienen de libros, revistas, internet, gráficos, periodísticos, etc.

Investigación Experimental. Se aplicara y se llevará a la práctica y se relacionará las variables de la hipótesis ya que se puso a prueba precisar la resolución causa efecto.

3.2. Nivel o tipos de investigación.

El objetivo de esta investigación es ayudar a plantear y formular las hipótesis del trabajo seleccionado la metodología adecuada para investigar con mayor rigor científico.

Esta investigación es de tipo descriptiva ya que se aplicara la encuesta, como técnicas de redacción de datos, esta información que se obtendrá será sometida a un proceso de tabulación y análisis porque detalla las características de la investigación tales como: población distribuida por género y por edad.

Además se trabajó con investigación correlacional ya que se puede examinar las variables del estudio antes mencionado para observar el cambio de una variable y la influencia que está tendrá inmediata y directamente en el cambio de la otra.

3.3. Población y muestra

La población de la Escuela Fisca Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi está conformada de la siguiente manera.

Tabla Nº 1

Elaborado por Marisol Coral

UNIDADES	CANTIDAD
Profesores	6
Padres de familia	19
Estudiantes	19

3.4. Operacionalización de variables.

Variable Independiente: El juego

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	T. técnicas Instrumentos
El juego se conceptualiza como: una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.	Actividad Desarrollo integral Desarrollo del pensamiento Capacidad creadora	Acciones lúdicas Desarrollo sicomotriz Afectivo Cognitivo Temperamento Carácter Autónomo Original	¿Cuándo realiza los juegos con sus estudiantes son dinámicos? ¿Cuándo su hijo comete un error reflexiona y usted hace algo para animarlo? ¿Usted se siente alegre cuando juega con sus compañeros? ¿Conversa con sus amigos de los juegos que más les gusta? ¿Son divertidos los juegos que usted practica?	Cuestionario Docentes Encuesta Padres de Familia Encuesta Niños. Encuesta Niños Encuesta Niños

Tabla Nº 2

Elaborado por Marisol Coral

Variable Dependiente. Formación integral

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	T.técnicas 1:Instrumentos
Formación integral de los niños: el juego potenciador físico, psíquico, humano en la etapa infantil.	Formación Integral Juego Potenciador físico, síquico y humano Etapa infantil	Personalidad, carácter , temperamento Habilidades sicomotoras, crítico reflexivo Infancia	¿En su labor diaria realiza juegos con sus estudiantes? ¿Le dejan tiempo libre sus padres para jugar? ¿Le gustaría que su maestro juegue con ustedes en el recreo? ¿Usted se siente alegre cuando juega con sus compañeros? ¿Son divertidos los juegos que usted practica?	Cuestionario Docentes Encuesta a Niños. Encuesta a Niños Encuesta a Niños Encuesta a Niños

Tabla Nº 3

Elaborado por Marisol Coral

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	T.técnicas 1:Istrumentos
			<p>¿Cuándo el niño no juega es un indicador para que usted se dé cuenta de que algo no está bien?</p> <p>¿Comparte usted los juegos con sus estudiantes?</p> <p>¿Qué beneficios saca usted de los juegos con sus alumnos?</p>	<p>Cuestionario Docentes</p> <p>Cuestionario Docentes</p> <p>Cuestionario Docentes</p>

Tabla N° 4

Elaborado por Marisol Coral

3.4.1 Técnicas e Instrumentos

En el presente trabajo investigativo se utilizarán las siguientes técnicas que ayudarán a un mejor desenvolvimiento del problema.

Tabla N° 5

Elaborado por Marisol Coral

Tipos de información	Técnicas de investigación	Instrumentos
Información primaria	-Cuestionario dirigido a maestros del Cuarto Año de Educación Básica. -Encuesta a niños del Cuarto Año de Educación Básico. -Encuesta a los Padres de Familia.	Cuestionario

3.5. Plan de recolección de Información

Señalar la población de estudio.

A maestros que laboran con el Cuarto Año de Educación Básica de diferentes Instituciones con el objetivo de aplicar los cuestionarios que permitirán buscar y adoptar técnicas activas que nos permitirán mejorar la práctica del juego.

A los 19 estudiantes del cuarto año de educación básica con el objetivo de recabar información sobre la práctica del juego para un mejor aprendizaje.

A los 19 Padres de Familia con el propósito de recolectar información para conocer la importancia del juego en la familia.

Entregar la documentación.

Aplicar las técnicas (encuesta).

Recolectar información.

3.6. Plan de procesamiento de la información.

Una vez aplicada la muestra se siguió el siguiente proceso:

Revisar la información recopilada.

Tabular los datos obtenidos.

Graficar.

Interpretar.

CAPÍTULO IV

Análisis e Interpretación de Resultados

4.1. Análisis de los resultados (encuestas y cuestionario)

4.2. Interpretación de datos (encuestas y cuestionario)

Escuela Fisca Mixta “Dolores Garaicoa”.

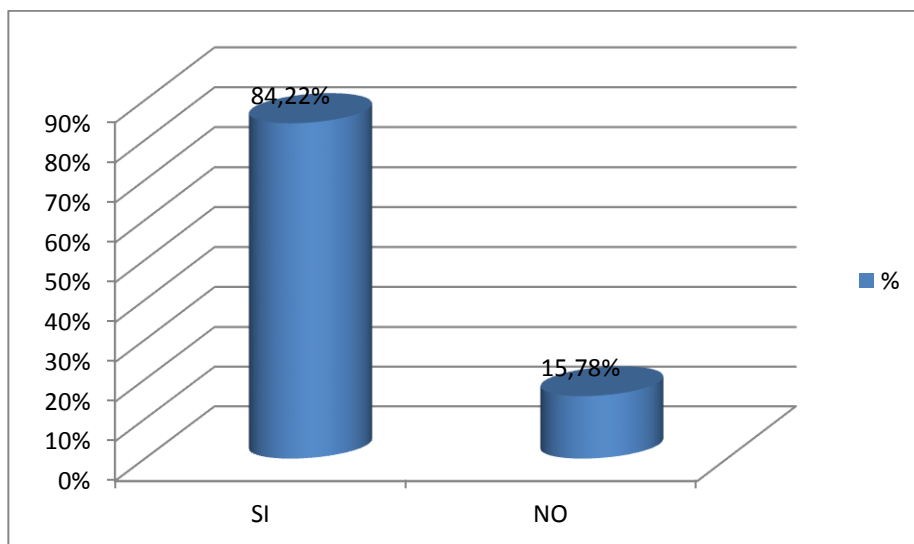
Encuesta Dirigida a los Estudiantes del 4to Año de Educación Básica

1. ¿Usted se siente alegre cuando juega con sus compañeros?

Tabla N° 1

Alternativa	Frecuencia	%
SI	16	84,22%
NO	3	15,78%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 1



Análisis e Interpretación de resultados: **Elaborado por Marisol Coral**

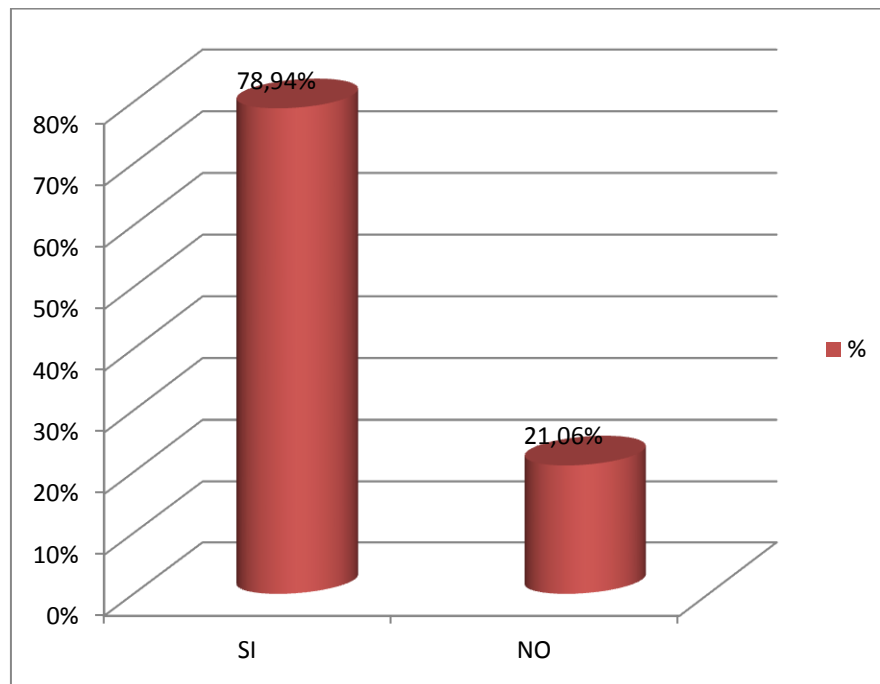
Con los gráficos nos podemos dar cuenta que el 84,22% los niños se sienten alegres cuando juegan con sus compañeros y el 15,78% no son alegres cuando juegan.

2. ¿Son divertidos los juegos que usted practica?

Tabla N° 2

Alternativa	Frecuencia	%
SI	15	78,94%
NO	4	21,06%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 2



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados:

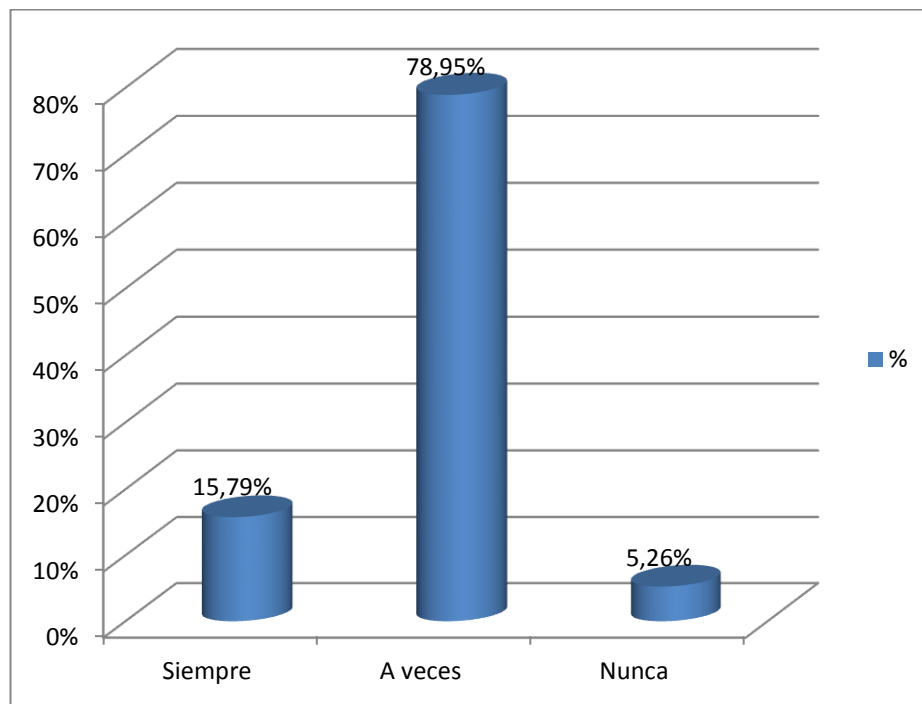
Con los gráficos nos podemos dar cuenta que el 78,94% de los niños afirman que los juegos son divertidos y el 21,06% que no son divertidos.

3. ¿Conversa con sus amigos de los juegos que más le gusta?

Tabla N° 3

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	3	15,79%
A veces	15	78,95%
Nunca	1	5,26%
TOTAL	35	100%

Gráfico N° 3



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados:

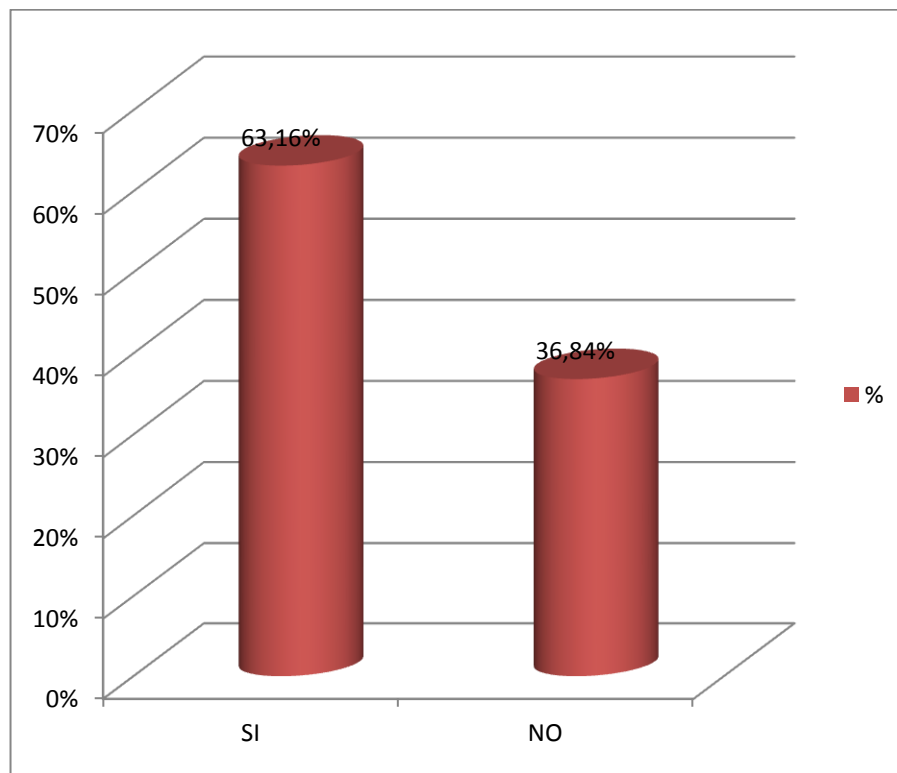
Con los gráficos nos podemos dar cuenta que el 19.79% de los niños conversan con sus amigos de los juegos que 78,95% conversan a veces y el 5.26% no conversa.

4. ¿Le gustaría que su maestro juegue con usted en el recreo?

Tabla N° 4

Alternativa	Frecuencia	%
SI	12	63,16%
NO	7	36,84%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 4



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

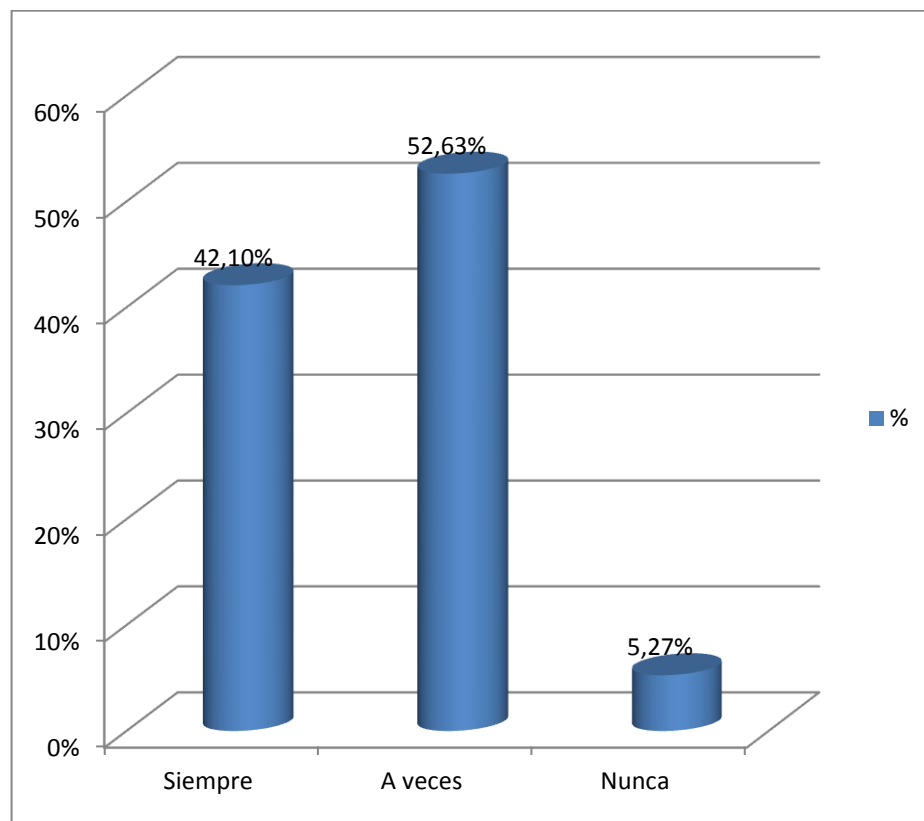
Con los gráficos nos podemos dar cuenta que el 63.16% de los niños responden que les gustaría jugar con sus maestros en el recreo y el 36.84% no desea jugar con sus maestros.

5. ¿Le dejan tiempo libre sus padres para jugar?

Tabla N° 5

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	8	42,10%
A veces	10	52,63%
Nunca	1	5,27%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 5



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

De la pregunta encuestada podemos observar que el 52,63% de los niños responden que a veces sus padres le dan tiempo libre para jugar, el 42,16% siempre le dejan tiempo para jugar y el 5,27% nunca tiene tiempo para jugar.

Escuela Fisca Mixta "Dolores Garaicoa".

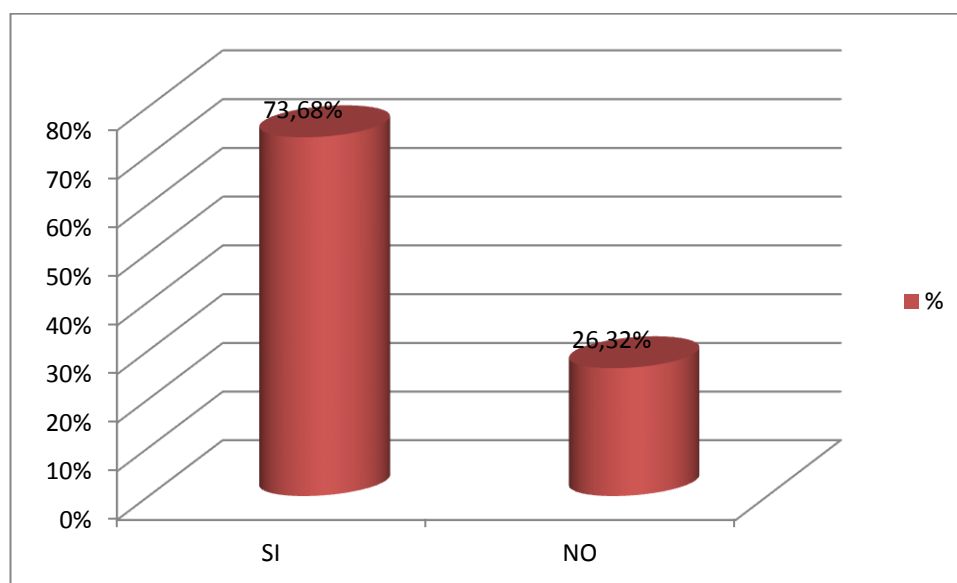
Encuesta Dirigida a los Padres de Familia

1. ¿Considera que su hijo es independiente en las diferentes actividades que realiza?.

Tabla N° 6

Alternativa	Frecuencia	%
SI	14	73,68%
NO	5	26,32%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 6



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

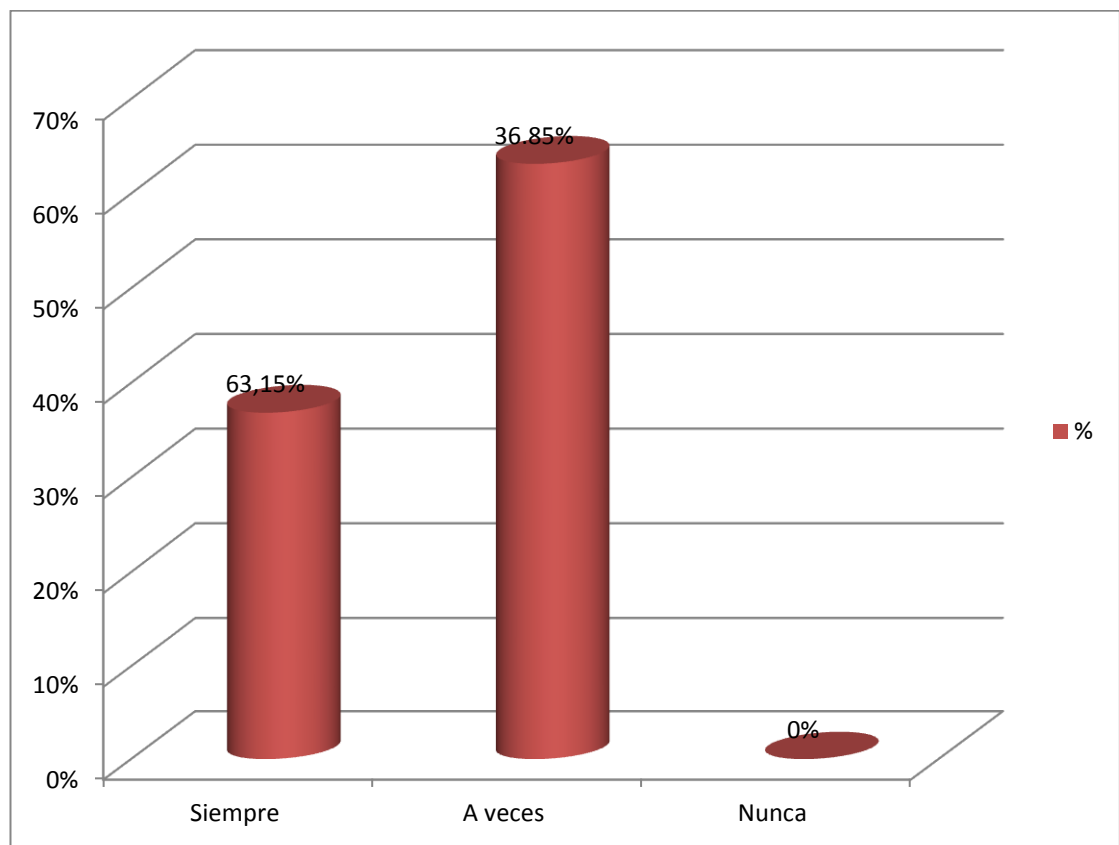
El 73,68% de padres de familia consideran que sus hijos independientes en las diferentes actividades que realiza y el 26.32% considera que sus hijos no son independientes.

2. ¿Le da tiempo de compartir con sus hijos?

Tabla N° 7

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	12	63.15%
A veces	7	36,85%
Nunca	0	0%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 7



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

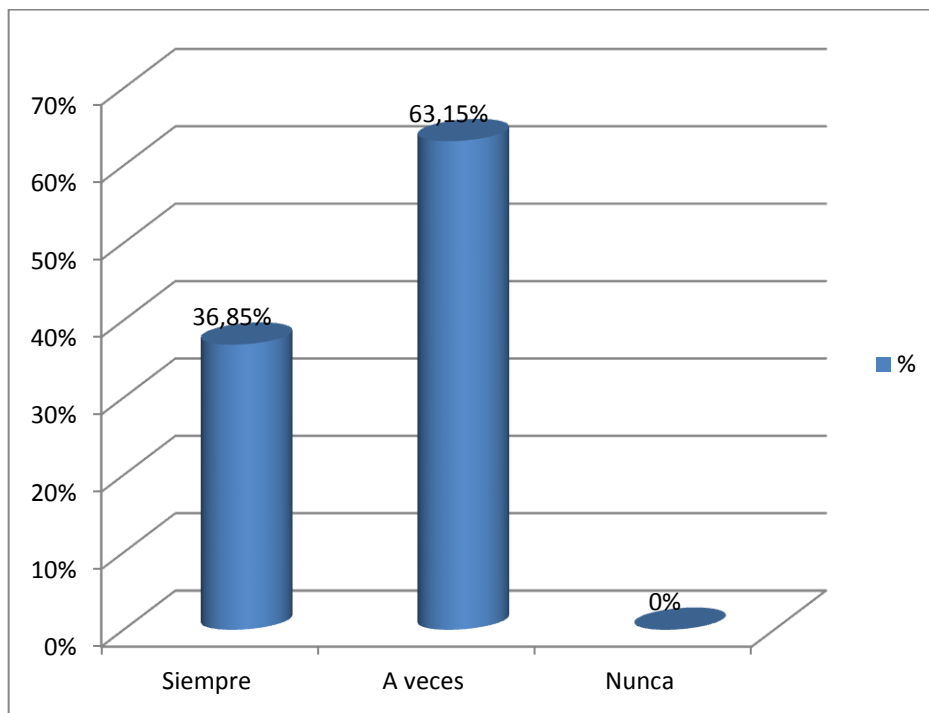
De la pregunta encuestada podemos observar que el 63,15% de padres de familia comparten el tiempo con sus hijos, el 36.85% a veces.

3. ¿Juega usted con sus hijos?

Tabla N° 8

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	7	36,85%
A veces	12	63,15%
Nunca	0	0%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 8



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

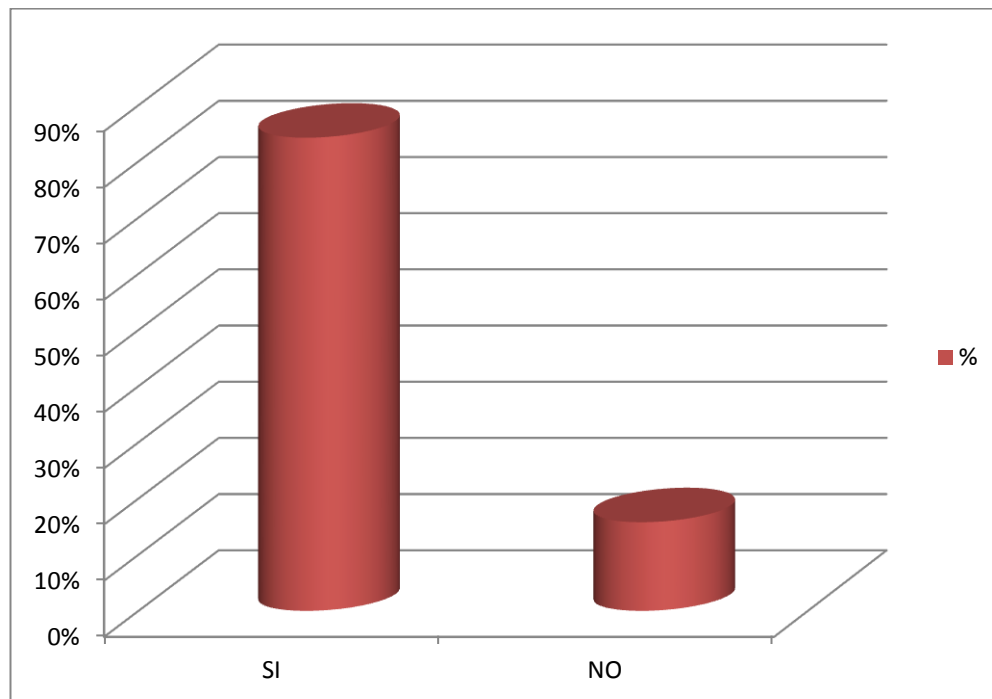
De la pregunta encuestada podemos observar que el 63,15% de padres de familia a veces juegan con sus hijos y el 36.85% siempre juegan con sus hijos.

4. ¿Cree usted que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje?

Tabla N° 9

Alternativa	Frecuencia	%
SI	16	84,22%
NO	3	15,78%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 9



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

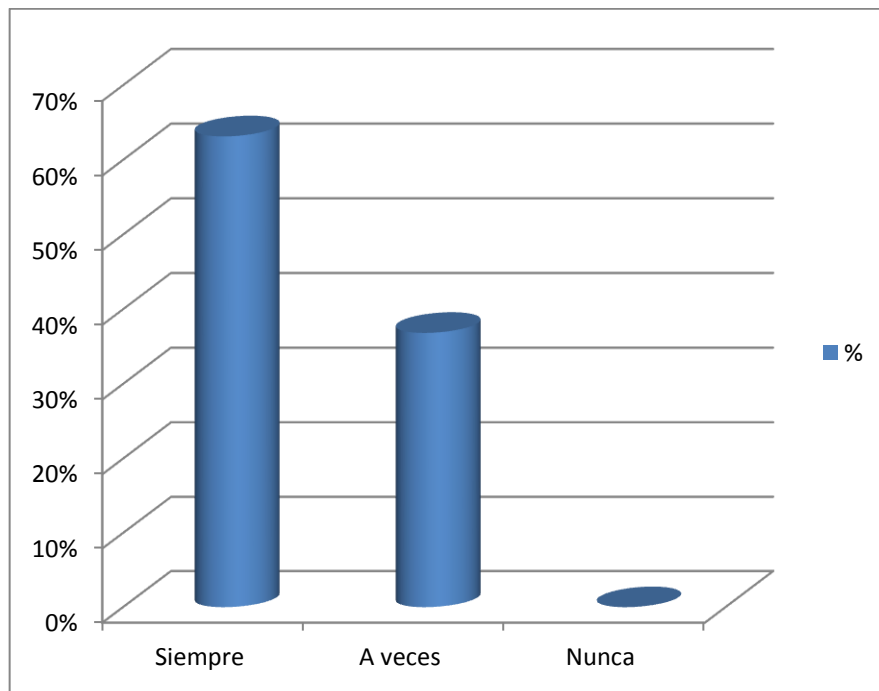
De la pregunta encuestada podemos observar que el 84,22% de padres de familia afirman que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje y el 15,78% piensan que no es importante.

5. ¿Cuándo su hijo comete un error reflexiona y usted hace algo para animarlo?

Tabla N° 10

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	12	63,16%
A veces	7	36,84%
Nunca	0	0%
TOTAL	19	100%

Gráfico N° 10



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

De la pregunta encuestada podemos observar que el 63,16% de los padres de familia responden que cuando sus hijos cometen errores reflexionan y los animan, el 36,84% no reflexiona.

Escuela Fiscal Mixta "Dolores Garaicoa"

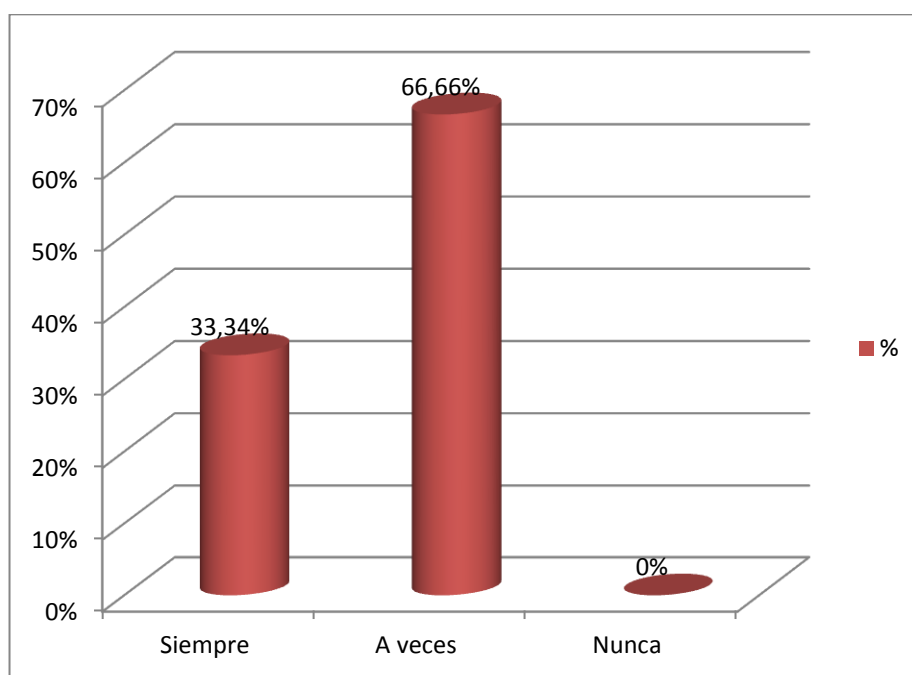
Cuestionario Dirigido a los Docentes

1. ¿En su labor diaria realiza juegos con sus estudiantes?

Tabla N° 11

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	33,34%
A veces	4	66,66%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Gráfico N° 11



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

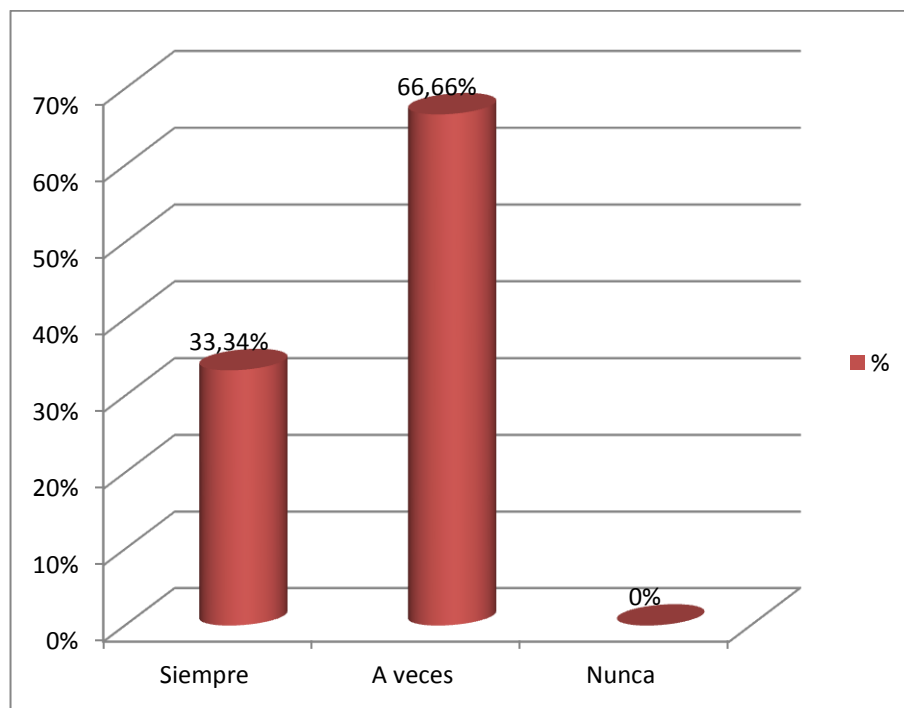
De la pregunta encuestada podemos observar que el 66,67% de los docentes a veces realizan juegos con sus estudiantes y el 33,34% siempre realiza juegos.

2. ¿Cuándo el niño no juega es un indicador para que usted se dé cuenta de que algo no está bien?

Tabla N° 12

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	4	66,66%
A veces	2	33,34%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Gráfico N° 12



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

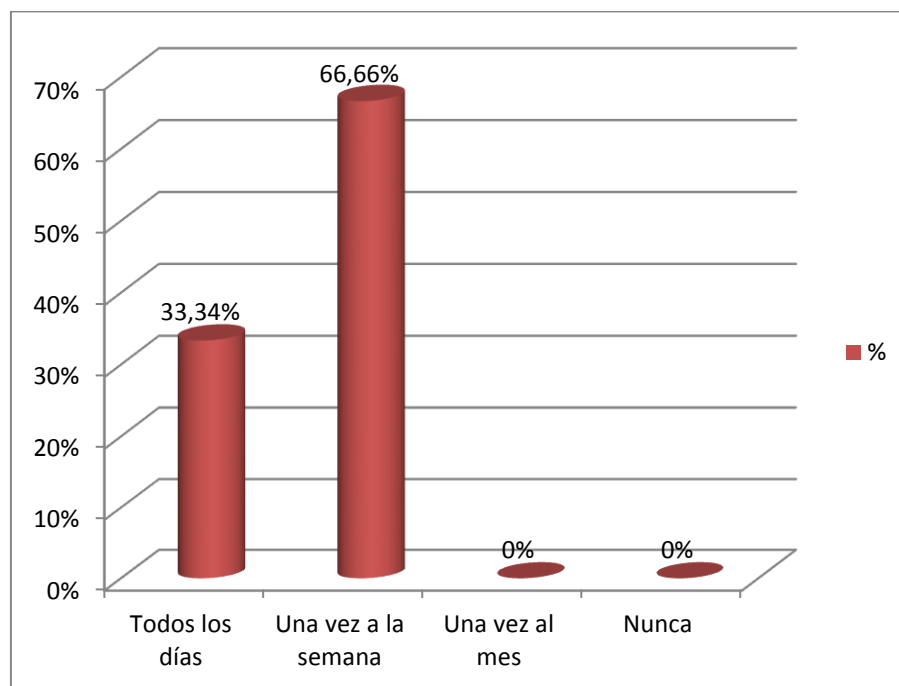
De la pregunta encuestada podemos observar que el 66,66% de los docentes siempre se dan cuenta de los estudiantes de que algo pasa cuando no juegan y el 33,34% a veces de dan cuenta de los estudiantes que no juegan.

3. ¿Comparte usted los juegos con sus estudiantes?

Tabla N° 13

Alternativa	Frecuencia	%
Todos los días	2	33,34%
Una vez a la semana	4	66,66%
Una vez al mes	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	6	100%

Gráfico N° 13



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

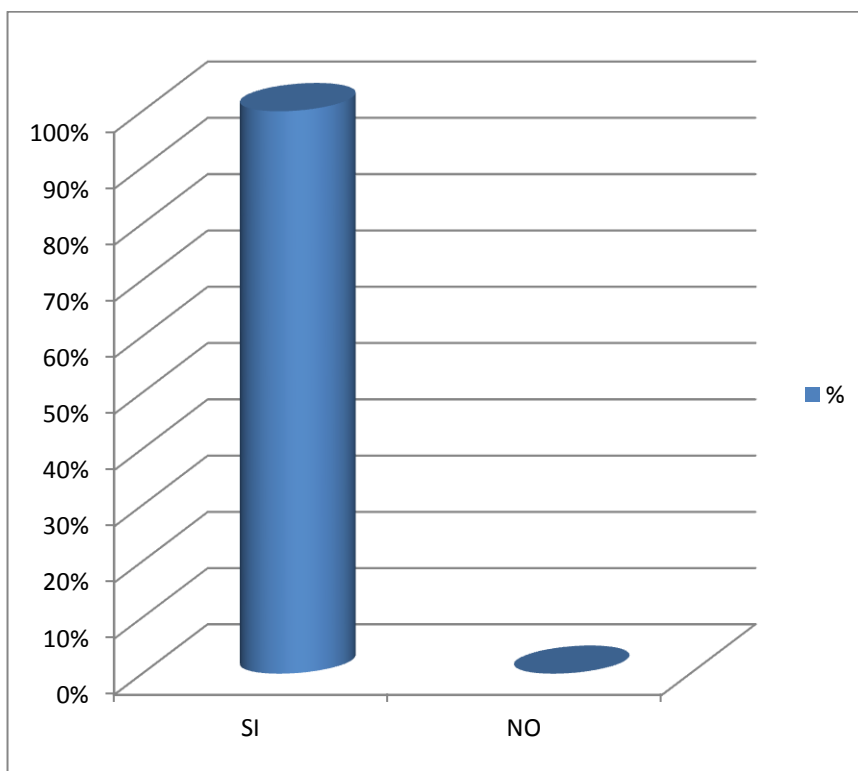
De la pregunta encuestada podemos observar que el 66,66% de los docentes comparten los juegos con sus estudiantes una vez a la semana y el 33,34% todos los días.

4. ¿Cuándo realiza los juegos con sus estudiantes son dinámicos?

Tabla N° 14

Alternativa	Frecuencia	%
SI	6	100%
NO	0	0%
TOTAL	6	100%

Gráfico N° 14



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

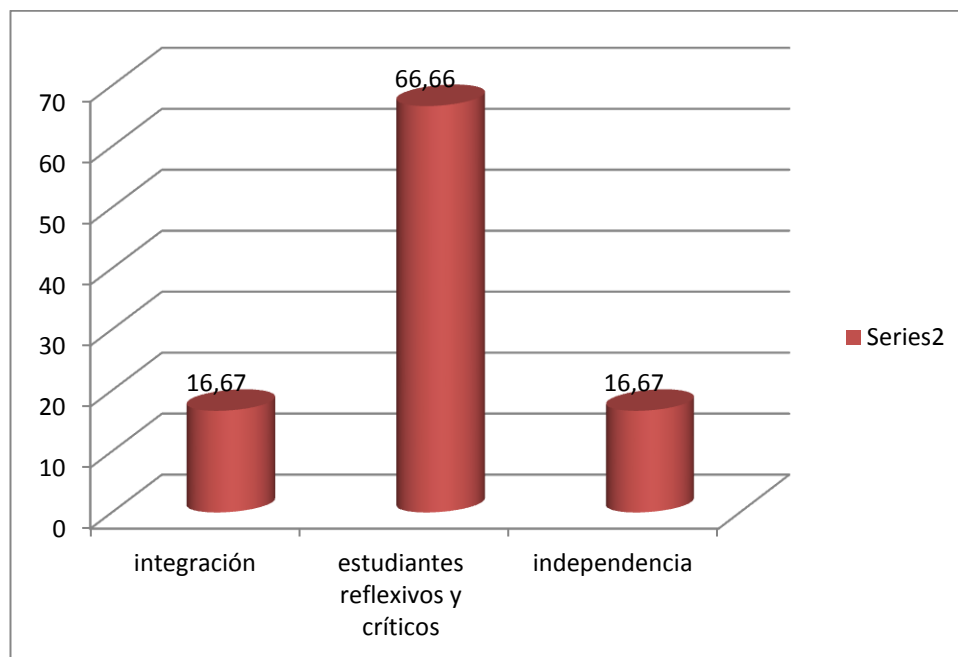
De la pregunta encuestada podemos observar que el 100% de los docentes afirman que sus estudiantes son dinámicos cuando realizan juegos.

5. ¿Qué beneficios saca usted de los juegos con sus alumnos?

Tabla N° 15

Alternativa	Frecuencia	%
Integración	1	16,67%
Estudiantes Reflexivos y críticos	4	66,66%
Independencia	1	16,67%
TOTAL	6	100%

Gráfico N° 15



Elaborado por Marisol Coral

Análisis e Interpretación de resultados

De la pregunta encuestada podemos observar que el 66,66% de los docentes afirman que los beneficios del juego son estudiantes reflexivos y críticos y el 16,67% que el beneficio de los estudiantes es la integración y el otro 16,67% es de independencia en los estudiantes.

4.3. Verificación de la Hipótesis

Se comprueba la hipótesis con los resultados de las encuestas aplicadas a Docentes, Padres de Familia, Estudiantes y se afirma que el juego es el medio de recreación que mejora la formación integral de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los niños se sienten alegres cuando juegan con sus compañeros y se divierten con los juegos que practican.

Los docentes debemos poner más énfasis en la práctica de los juegos ya que a la vez estamos fortaleciendo la personalidad, el carácter del docente en formación de estudiantes críticos reflexivos y competitivos.

Los padres de familia debido al medio donde vive no comparten con sus hijos la actividad de la recreación con ellos por motivos de trabajo.

De los datos obtenidos verificamos que el juego es una herramienta fundamental dentro de la educación integral, ya que favorece en el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas como física, intelectual social y estética.

CUADRO DE RESUMEN DE TODOS LOS PORCENTAJES

Tabla Nº 6

Elaborado por Marisol Coral

PREGUNTAS	ESTUDIANTES %	PADRES DE FAMILIA%	DOCENTES %
1	64%	73.68%	66.66%
2	78.94%	63.15%	66.66%
3	78.95%	63.15%	66,66%
4	65.16%	84.22%	100%
5	52.63%	63.16%	66,66%

CAPÍTULO V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

-El juego tiene un gran valor educativo para el niño porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente.

-Mediante el juego y de acuerdo a una buena dosificación se descubren en los estudios valores, aptitudes físicas, que posteriormente se pueden ir puliendo, perfeccionando para poder desembocar en una futura promesa de nuestra práctica de sentimiento deportivo e intelectual.

-Los juegos en la Educación Básica genera en los estudiantes una serie de ventajas entre los que se pueden destacar, que el uso de estos recursos permiten captar la atención de los mismos generando en ellos el deseo de ser participes activos de las actividades que con estos se desarrolla.

-Los padres de familia no comparten los juegos con sus hijos por el trabajo que realizan durante todos los días, ya que la situación económica es precaria.

-Algunos padres de familia no les dan la oportunidad a sus hijos de ser independientes en las actividades diarias, porque no les brindan la confianza, amor y respeto.

-Los docentes debemos compartir los juegos con nuestros niños y así integrarnos en su mundo, ser parte de su realidad, cambiando lo monótono en juegos divertidos creativos y reflexivos.

-Los docentes debemos tomar consciencias de la efectividad del juego haciendo una práctica diaria y constante en todas las áreas.

Recomendaciones

El profesor de Educación Básica tiene una información integral para valerse de los juegos y así poner en práctica la enseñanza aprendizaje de los distintos aspectos de la Educación.

-El Docente debe tener en cuenta la dosificación del juego, teniendo presente la edad cronológica y las reacciones psicológicas de los niños en el desarrollo motor.

-Padres de Familia y docentes coadyuvar en el trabajo para que se convierta la recreación en el recurso motivador en el fortalecimiento de su personalidad.

-Debe haber la debida preparación para la práctica del juego. –Que no se lo vea al juego como una pérdida de tiempo sino como una fuente de enriquecimiento formativo del individuo.

-Adaptar los juegos con los recursos del medio donde se desarrolla el docente y aprovechar nuestros propios recursos.

-Elaborar una guía didáctica de juegos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO VI

La Propuesta

6.1. Datos Informativos

Título:	Guía didáctica de juegos.
Institución ejecutora:	Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa”
Beneficiarios:	Estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica
Ubicación:	Cantón Espejo, Parroquia San Isidro.

Tiempo estimado por la ejecución.

Inicio: Marzo 2010 **Fin:** Año 2012

Equipo técnico responsable: Georgina Marisol Coral Pazos.

6.2. Antecedentes de la propuesta

El juego tiene un gran valor educativo para los niños porque desde el punto de vista pedagógico el juego es una actividad vital espontánea y permanente.

Se convierte en agente de transmisión de ideas y se mejora las relaciones sociales.

Permite descubrir valores, aptitudes físicas para ir perfeccionando el transcurso de la Educación Básica.

Si bien los estudiantes en la cotidianidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser estos utilizados para una función educativa provocando en ellos dos efectos que son de recrearlos. Y de enseñarles de tal forma que el aprendizaje que se genera sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdura a través del tiempo.

Las estrategias metodológicas cumplen la función de invitar al estudiante a prender, a partir de sus conocimientos y capacidades.

Además desempeñan funciones de socialización; aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí donde el docente cumple un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe manejar los factores que pueden influir en el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje.

6.3 Justificación

Al realizar el análisis sobre el juego y su incidencia en la formación integral de los niños del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fisca Mixta "Dolores Garaicoa", parroquia San Isidro, Cantón Espejo en el periodo 2009 – 2010.

En esta investigación se plantea alternativas de solución a este problema para enfrentar y lograr una aplicación más efectiva de los conocimientos del docente y la misma que tendrá una visión y misión más clara de los objetivos que se van alcanzar.

Cuando el niño no participa del juego espontáneamente es porque existe algo en su interior que no le permite desarrollar esta actividad además nosotros como docentes debemos tomar en cuenta estas diferencias individuales, para los niños el juego es recreación, participación, integración es un medio de escape y relajación a los diferentes problemas que se presentan en su vida cotidiana.

Para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizarán juegos que despierten el interés y la dinámica y así entren en un desarrollo completo, la libertad, la espontaneidad y el autodomínio de sí mismo.

6.4. Objetivos.

6.4.1 Objetivo General

“Elaborar una guía didáctica de juegos para el desarrollo integral de los niños 2010”.

6.4.2 Objetivos Específicos.

-Despertar en los Docentes el interés por la eficacia por los juegos como medio de recreación y aprendizaje en todas las áreas.

-Incentivar a los estudiantes en la práctica de los juegos afianzando reglas, normas de comportamiento para fortalecer su autoestima.

-Utilizar el juego como medio de integración mejorando las relaciones humanas con las que le rodean.

6.5 Análisis de la factibilidad.

Esta propuesta cuenta con el recurso humano, técnico y financiero que requiere su realización.

Además contempla los aspectos:

Socio Cultural

Psicológico

Organizacional

Equidad de género

Ambiental

6.6. Fundamentación

El juego posibilita tan idealmente cumplir necesidades de una educación integral; desarrollando la motricidad y el cuerpo, ocupando la cabeza, el intelecto y satisfaciendo necesidades sociales y afectivas.

La formación integral del ser humano se constituyen sobre una base que no es común a la materia del universo es que vivimos, el cuerpo físico. Su estado saludable y de bienestar constituye un requisito fundamental para iniciar y desarrollar procesos complejos de aprendizaje de destrezas y contenidos.

Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma 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 del cuerpo.

La aplicación provechosa del juego posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar.

6.7. Metodología Plan de Acción

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

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos demuestra la integridad de su ser.

Los juegos son actividades simples, sustentables de imaginarlos arreglarlos y aplicarlos con la combinación metódica de probar sus resultados.

Los profesores constituyen en los juegos escolares inventando e ideando unos, mejorando y perfeccionando otros, introduciendo los juegos en la clase de acuerdo a las iniciativas e imaginación del docente.

6.7.1 Modelo Operativo

Etapas	Actividades	Recursos	Responsables	Evaluación
Socialización	Enseñar la autoorganización de los juegos	Juego Cacha Talento humano	Docente	Asignando juegos a los niños
Ejecución de la propuesta	Dramatizar los juegos populares Foro conferencia video	Guiones Trajes Talento humano Video televisor DVD	Docentes estudiantes padres de familia Director Docentes	Aplicación de los juegos en todos los años de educación básica
Evaluación	Seguimiento al desarrollo de las actividades ejecutables Realizar juegos con los niños Realizar concurso de juegos Adecantar las canchas Pintar dibujar	Cancha Juegos Talento humano Escobas Pintura brochas talento humano Metro Masquin	Niños docentes padres de familia	Practicar los juegos en forma cotidiana Canchas en buen estado

Evaluación: Comunidad Educativa (Padres de Familia, Estudiantes, Docentes)

Tabla N° 7

Elaborado por Marisol Coral.

6.8. Previsión de la Evaluación.

Para cumplir con esta previsión me permito anexar la matriz que sirva evaluar resultados.

Evaluación

Nº	Indicadores	Valores				
		1	2	3	4	5
1	Enseñar la autoorganización de los juegos					
2	Dramatizar los juegos populares					
3	Proyectar un video y dar una conferencia					
4	Adecentar las canchas.					

Tabla Nº 8

Elaborado por Marisol Coral

Valores

1.- Regular

2.- Bueno

3.- Aceptable

4.- Muy Bueno

5.- Excelente

GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO

Descripción de Juegos Infantiles Para el Nivel Primario de Acuerdo a los Grados y Edades.

Juegos para el Primer Grado y Segundo Grado en las Edades de 6 a 7 Años de Edad.

Pato Pato Oca

Juegos de opción Correr.

Grados 1-2. Edades 6y7 años. Gimnasio. Patio Aula. Jugadores 10-60 Sin equipo.

Instrucciones:

Todos los jugadores, menos uno se colocan agachados o sentados formando círculos por parte de afuera, tocando ligeramente la cabeza de cada jugador y repitiendo las palabras: "Pato, pato, pato". Esto continúa hasta que el que "queda" toca una cabeza y dice la palabra: "Oca", a lo que el tocando salta fuera del círculo con toda la rapidez posible y persigue al que "queda"; si consigue atraparlo antes de que llegue al lugar vacío del círculo, puede sustituirle. Si no lo logra, vuelve a su lugar en el círculo y aquél continúa el juego.



Sugerencias al Maestro:

1. Si el grupo es numeroso fórmese dos círculos.
2. Advierta a los niños que deben tocar las cabezas ligeramente.
3. Cuando un jugador es atrapado, puede ir al centro del círculo, llamado “sopa de pato”. No se deje demasiado tiempo a un niño en la “sopa”.
4. Advierta a los niños que no toquen a los que corren.
5. Los niños tímidos tienen tendencia a correrse hacia el centro del círculo para evitar ser tocados; esto exige ensanchar el círculo.

El Perro y el Hueso.

Grado 1-2 Juego inactivo. Adivinar.

Grado 1-2 Edad 6-7 años. Gimnasio. Patio Aula.

Jugadores 10-100. Cualquier objeto pequeño.

Instrucciones.

Los jugadores pueden estar sentados en el círculo o en sus pupitres. Se elige a un jugador para que sea el “perro”. Delante del perro se coloca un pequeño objeto que represente el hueso. Si el “perro” cree que oye acercarse a un jugador, debe, sin levantar la cabeza, señalar en la dirección del ladrón y decir: “guau, guau”. Si no señala en la dirección verdadera, el ladrón puede realizar su intento de robar el hueso, pero si el “perro” señala en la dirección exacta, el ladrón debe volver a su lugar y se elige a un nuevo ladrón. Si el jugador logra apoderarse del hueso, todos los demás se ponen las manos a la espalda y el capitán dice “perrito”, alguien ha robado tu hueso”.

Entonces el “perro” trata de adivinar quién tiene el hueso. Si no lo adivina en el tiempo convenido, el ladrón se convierte en el nuevo perro.

Sugerencias al Maestro.

1. De importancia a la honradez, elogiando al “perro” por no mirar.
2. Recomienda a los niños que no miren en dirección del ladrón.

Juegos Para el Tercer y Cuarto Grado de las Edades de 8 y 9 Años.

Adivina Quien es el Director.

Juego Activo. Ejercicios.

Grado 3-4 Edad 8-9 años. Gimnasio Patio. Aula.

Jugadores 10-50. Sin equipo.

Instrucciones.

Todos los jugadores se colocan formando círculo, cara al centro (si se juega en el aula, todos permanecen sentados en sus lugares o de pie tras de sus pupitres). El que “queda” vuelve al grupo. El objeto del juego es adivinar quién es el “director” cambia la actividad siempre que lo cree conveniente y los otros jugadores deben estar atentos para imitar estos cambios. Pueden hacerse movimientos como: golpear con el pie, cabecear, levantar la mano hacia el techo, correr en torno a su lugar, aplaudir, etc. A fin de dar a un mayor número de niños la oportunidad de participar, elíjase cada vez un nuevo “director” y un nuevo jugador que “queda”.

Sugerencias para el Maestro:

1. Póngase un límite al número de intentos de adivinar que pueda permitirse en el que “queda”.
2. Este es un excelente juego de ejercicios, especialmente cuando se realiza en el gimnasio o en el patio.
3. Advierta a los niños que no deben mirar al “director”.
4. El “director debe ser elegido cuando el que “queda ha salido del aula.



Las Flores y el Viento.

Juego activo. Correr.

Grados 3-4. Edad 8 y 9 años. Gimnasio. Patio

Jugadores 10- 60. Sin equipo.

Instrucciones.-

Los jugadores, en dos grupos iguales, se colocan en sus líneas de base. Un grupo, el de las flores, decide el nombre de una flor, y el otro grupo, el del viento, trata de adivinar el nombre elegido por las Flores. Las Flores avanzan hacia la línea de viento. Los jugadores del Viento procuran adivinar el nombre de la Flor elegida por los adversarios. Cuando se acierta el nombre, las Flores se dan vuelta y corren hacia su base perseguidas por los jugadores del Viento. Las Flores pasan atrapadas por el grupo del Viento, antes de cruzar la línea de su base, pasan a formar parte del grupo del viento. El juego prosigue; el viento elige un nombre y las flores tratan de adivinarlo.

Sugerencias al Maestro.

1. Pueden anotarse puntos por los atrapados, vez de cambiarlos de grupos (grados 4-6) cerca de la línea.
2. Trácese una línea de base, la cual deberán atravesar todos los retadores antes que puedan empezar los intentos de adivinar.
3. Para evitar que el juego alargue, hágase que el grupo de las Flores faciliten indicios al del Viento: el color, la primera letra del nombre, etc.
4. Para evitar la confusión cuando los niños traten de adivinar, hágase que los niños respondan por su turno o que levanten la mano para poder adivinar. El maestro quizá tendrá que aconsejar en la elección de la flor.



Juegos para los Niños de los Grados Quinto y Sexto en las Edades de 10 y 11 Años.

Esquivar La Pelota

(Juegos en equipos). Juego activo. Pelota.

Grados del 5 – 6. Edad 10- 11 años. Gimnasio. Patio. Jugadores 10-60. Pelota de hule o voleibol.

Instrucciones:

Trace un gran círculo cuyo tamaño dependerá del número de jugadores. Dividido el grupo en los equipos de igual aptitud. Un grupo se coloca alrededor del círculo; el otro grupo (jugadores del centro) se coloca dentro del círculo. El jugador del círculo que tiene la pelota la lanza o la hace rodar en un esfuerzo para tocar a un jugador del centro. Los jugadores del centro saltan, se agachan, esquivan la pelota para que no les toque, pero no puede salir del círculo.

Si los jugadores del círculo traspasan la circunferencia para tocar a uno del centro, el “bit” no cuenta. Cada vez que un jugador del centro es tocado más debajo de la cintura, el equipo del círculo se apunta un tanto. Establézcase períodos de tiempo iguales, dando a cada equipo un turno en el centro. Queda ganador el equipo que tiene menos puntos contra él al terminar. Si queda tiempo, se vuelve a empezar el juego y se juega a base de eliminación; en este caso, los jugadores legalmente tocados se retiran del juego; el equipo ganador es el que elimina a todos los jugadores del centro en menos tiempo.



Pelota en círculo.

Material: 2 pelotas iguales.

Formación: Los jugadores se numeran 1-2, 1-2 y forman un círculo, distanciados 1m. el uno del otro. Un No 1 y su par No 2 sostienen una pelota cada uno.

Desarrollo: Cuando se le dé la señal, la pelota No 1 sigue por la derecha y sólo los números 1 podrán tomarla. Lo mismo sucede con la pelota No2, que sigue por la izquierda. Si alguien deja caer la pelota, comete falta y en este caso la pelota vuelve a punto de origen. La victoria es del equipo cuya pelota llegue primero al punto de inicio.



Mímica

Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que será ejecutada por gestos.

Desarrolla: Un grupo camina hacia el otro y pregunta:

- ¿De dónde vinieron?
- De Nueva York.
- ¿Qué trajeron?
- Limonada
- ¿Nos dan un poco?



El grupo interrogado comienza inmediatamente a representar el asunto escogido. El grupo adversario intentará por tres veces adivinar de qué se trata.

Si consiguen adivinar, los que dramatizan escapan hacia una meta, perseguidos por el otro grupo. Los que fueren presos pasan al grupo que los apresó. Se alternan las dramatizaciones. Si un grupo en las tres oportunidades no descubre lo que se representa, deberá correr a la meta perseguido por los adversarios. La victoria será del grupo que, al terminar el tiempo establecido, cuente con más miembros.

Juegos Tradicionales Del Ecuador – Presentation Transcript

2. La bomba.

Juego practicado por los niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.



3. Los Pepos.

El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.



4. Volar Cometas.

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

El material utilizado.

Sigse o el carrizo para su armazón;

El papel cometa, de empaque o papel periódico;

Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.



5. Palo Encebado.

el palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.



6. Trompos.

Este juego consistía en hacer girar el trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentra en los páramos andinos ecuatorianos.



7. **La Soga.**

Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.



8. **La Rayuela.**

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y sede el turno. El participante debe saltas en un pie por los diferentes cajones, excepción del que tiene el objeto arrojado.

Gana quien concluye primero.



9. Las Cocinaditas.

Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisado. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.



10. Los Ensacados.

Los participantes se inscriben, luego bajo las ordenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quién llegue primero a la meta señalada.



11. Torneo de Cintas.

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.



12. El Juego de los Piropos.

Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales CATAS de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos).



13. Juego de Zancos.

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse.

Las competencias consistían en subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.



14. Juego de la Cebolla.

En este juego los participantes se sentaban uno tras de otro sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa. La persona que se quedaba libre era quien tenía que ir ARRANCANDO las cebollas una por una. La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.



BIBLIOGRAFÍA

- CALDERO, Mavilo. (2001). *Educación Jugando*. Editorial San Marcos.
- CAMPO, Gladis. (2005). *Juegos Pedagógicos y Tradicionales*. Ediciones Monserrat.
- CAZARES, Colón. (2002). *Juego y Aprendo*
- FERNANDEZ, Araceli. (2004). *Juego Manía, Juegos, Test, Habilidades*. Editorial Libsa.
- MILLAN, Segura. (2003). *Juegos Dirigidos para Grupos*.
- MARÍA, Luisa. (2002). *Sugerencias para trabajar con juegos*. Editorial Trillas.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2002). *Juegos Educativos para el Escolar*.
- SALETE, María. (2002). *Juegos en la Escuela en los Grupos*. Ediciones Paulina.
- ORTIZ, Luis. (2005), *Didáctica Lúdica*

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Tema: El juego influye en la formación integral de los niños del 4to Año de Educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi.

Objetivo.- Comprender y determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Encuesta dirigida a los estudiantes de primero a séptimo año de educación básica.

1. ¿Usted se siente alegre cuando juega con sus compañeros?

Si No

¿Por qué? _____

2. ¿Son divertidos los juegos que usted practica?

Si No

¿Por qué? _____

3. ¿Conversa con sus amigos de los juegos que más les gusta?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Le gusta que su maestro juegue con usted en el recreo?

Si No

¿Por qué? _____

5. ¿Le dejan tiempo libre sus padres para jugar?

Siempre A veces Nunca

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Tema: El juego influye en la formación integral los niños de 4to Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi durante el Año Lectivo 2009-2010.

Objetivo.- Comprender y determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Encuesta a Padres de Familia

1. ¿Considera que su hijo es independiente en las diferentes actividades que realiza?

Si No

¿Por qué? _____

2. ¿Se da tiempo de compartir con sus hijos?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Juega usted con sus hijos?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Cree usted que el juego es importante en la enseñanza aprendizaje?

Si No

¿Por qué? _____

5. ¿Cuándo su hijo comete un error reflexiona y usted hace algo para animarlo?

Siempre A veces Nunca

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Tema: El juego influye en la formación integral de los niños del 4to Año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa” de la Parroquia San Isidro, Cantón Espejo, Provincia del Carchi durante el Año Lectivo 2009-2010.

Objetivo.- Comprender y determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuestionario Dirigido a los Docentes

Lea detenidamente las preguntas y conteste con sinceridad.

1. ¿En su labor diaria realiza juegos con sus estudiantes?

2.

Siempre A veces Nunca

3. ¿Cuándo el niño no juega es un indicador para que usted se de cuenta de que algo no está bien?.

Siempre A veces Nunca

4. ¿Comparte usted los juegos con sus estudiantes?

Todos los días Una vez por semana

Una vez por mes Nunca

5. ¿Cuándo realiza los juegos con sus estudiantes son dinámicos?

Si No

¿Por qué? _____

6. ¿Qué beneficios saca usted de los juegos con sus estudiantes?

Integración Independencia

Estudiantes Reflexivos y Críticos

Distinguido Maestro Gracias por su colaboración.

ANEXO 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Objetivo: Comprender y determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

Escuela: Fiscal Mixta “Dolores Garaicoa”

Provincia: Carchi

Cantón: Espejo

Parroquia: San Isidro

Estudiante: _____

Año Básico: _____

Aspectos A Observarse	Valoración	
	SI	NO
1. El niño (a) se integra al grupo de juego		
2. El niño (a) es espontaneo en el juego		
3. El niño (a) respeta las reglas del juego		
4. Durante el juego el niño es agresivo		
5. En el grupo de niños (as) prefiere jugar con la pelota antes que otros juegos		
6. El juego le motiva a interiorizar nuevos aprendizajes		