



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSTGRADO

TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS
“PEQUEÑOS EXPLORADORES” PARA DESARROLLAR NOCIONES
TEMPORO-ESPACIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL FISCAL “ALFREDO
PÉREZ CHIRIBOGA” DE LA PARROQUIA LICÁN, CANTÓN RIOBAMBA,
PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2013 - 2014.

AUTORA:

LIC. SANDRA GAIBOR BASANTES

TUTOR:

RIOBAMBA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Certificó que el trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación Parvularia, Mención Juego, Arte y Aprendizaje con el tema: Elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 – 2014, ha sido elaborado por la Lic. Sandra Gaibor Basantes, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certificó que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 10 de Julio del 2015



Msc. Miguel Guadalupe
TUTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Sandra Gaibor Basantes, con cédula de identidad, 0604447672 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos, realizados en la presente investigación, y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Sandra Gaibor Basantes

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida, ser mi fortaleza en los momentos en que más lo necesite y bendecirme con la posibilidad de caminar a su lado.

A mis padres, que me acompañaron a lo largo de mi camino brindándome la fuerza necesaria para continuar adelante y gracias a ellos llegar a ser profesional.

No puedo dejar de agradecer a mi esposo, mis hijas quienes fueron el pilar fundamental para concluir con mi carrera.

Quiero darles las gracias a todos los profesores que hicieron de mí una mejor persona capaz de desempeñar mi labor docente, en especial al MsC. Miguel Guadalupe tutor de tesis quién me oriento para la culminación de la misma.

Sandra Gaibor Basantes

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de graduación a Dios, que me bendice a cada instante y en cada paso de mi vida. A mis padres quienes creyeron en mí con su ejemplo, consejos, y bendición siempre estuvieron apoyándome, a mi abuelita Esther Santos, quién siempre tuvo una palabra de aliento y su apoyo incondicional.

Y de manera especial a Christian Sandoval, que con su amor y ternura impulso para que concluyera con mi carrera.

Sandra Gaibor Basantes.

ÍNDICE GENERAL

	CERTIFICACIÓN	I
	AUTORIA	II
	AGRADECIMIENTO	III
	DEDICATORIA	IV
	ÍNDICE GENERAL	V
	RESUMEN	XI
	SUMMARY	XII
	INTRODUCCIÓN	XIII
	CAPITULO I	1
1	MARCO TEÓRICO	1
1.1	ANTECEDENTES	1
1.2	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	1
1.2.1	Fundamentación Filosófica	1
1.2.2	Fundamentación Epistemológica	2
1.2.3	Fundamentación Psicológica	3
1.2.4	Fundamentación Axiológica	4
1.2.5	Fundamentación Pedagógica	5
1.2.6	Fundamentación Legal	6
1.3	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
1.3.1	El juego	8
1.3.1.1	Definición e importancia del juego	8
1.3.1.2	El niño y el juego	9
1.3.1.3	Teorías del juego	10
1.3.1.4	El juego y la interpretación analítica	11
1.3.1.5	Juego y libertad	11
1.3.1.6	Juego y educación	12
1.3.1.7	El juego y la creatividad en el niño	12
1.3.1.8	El valor del juego en el aprendizaje cognitivo	13
1.3.1.9	Tipos y clases de juego	14
1.3.1.10	Aprendizaje mediante el juego	15

1.3.1.11	Juegos simbólicos	16
1.3.1.12	Importancia del juego	17
1.3.1.13	Juegos recreativos	18
1.3.1.13.1	Importancia de los juegos recreativos	19
1.3.1.14	Juego estructurado	19
1.3.1.15	Rol del docente en los juegos	20
1.3.2	Nociones temporo-espaciales	21
1.3.2.1	Estructuración temporal	21
1.3.2.1.1	Noción de tiempo	21
1.3.2.1.2	Estructuración de la noción de tiempo en cinco años	24
1.3.2.1.3	Indicadores	24
1.3.2.2	Orientación espacial	25
1.3.2.2.1	Noción de espacio	25
1.3.2.2.2	Indicadores	27
1.3.2.2.3	Estructuración espacial	27
1.3.2.2.3.1	Adquisición de la percepción espacial	27
1.3.2.2.3.2	Desarrollo espacial	28
1.3.2.2.3.3	Características de las nociones espacio-temporales en las edades escolares	30
1.3.2.2.4	Relaciones entre las nociones espaciales y temporales	32
1.3.2.2.5	Particularidades de las nociones espacio-temporales en el sexto año de vida	32
1.3.2.2.6	La percepción del espacio y del tiempo	34
1.3.2.2.7	Importancia de enseñar y aprender en Primer Año.	34
	CAPITULO II	36
2	MARCO METODOLÓGICO	36
2.1	Tipo de la Investigación	36
2.2	Diseño de investigación	36
2.3	Métodos de investigación	36
2.4	Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos	37
2.4.1	Técnicas	37
2.4.2	Instrumentos	37

2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	37
2.6	PROCEDIMIENTOS PARA LA INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
2.7	HIPÓTESIS	38
2.7.1	Hipótesis General	38
2.7.2	Hipótesis Específicas	39
2.7.3	Variables	39
2.7.3.1	Variable Dependiente	39
2.7.3.2	Variable Independiente	39
2.7.4	Operacionalización de la hipótesis	40
2.7.4.1	Operacionalización de la Hipótesis General	40
2.7.4.2	Operacionalización de la Hipótesis específica 1	41
2.7.4.3	Operacionalización de la Hipótesis específica 2	42
2.7.4.4	Operacionalización de la Hipótesis específica 3	43
	 CAPITULO III	 44
3.	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	44
3.1	TEMA	44
3.2	PRESENTACIÓN	44
3.3	OBJETIVOS	46
3.3.1	Objetivo general	46
3.3.2	Objetivos específicos	46
3.4	FUNDAMENTACION TEÓRICA	46
3.5	CONTENIDO	51
3.6	OPERATIVIDAD	52
	 CAPÍTULO IV	 53
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	53
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
4.1.1	Ficha de resumen aplicado a los docentes	64
4.1.2	Ficha de observación inicial aplicado a los niños	66
4.1.3	Ficha de observación final aplicado a los niños	67
4.2	COMPROBACIÓN DE LA HIPOTESIS	69

4.2.1	Comprobación de la hipótesis específica 1	69
4.4.2	Comprobación de la hipótesis específica 2	72
4.4.3	Comprobación de la hipótesis específica 3	75
	CAPÍTULO V	78
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1	CONCLUSIONES	78
5.2	RECOMENDACIONES	79
	BIBLIOGRAFÍA	80
	ANEXOS	81

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No 4.1	Utiliza diferentes actividades para la enseñanza	53
Cuadro No 4.2	El niño/a puede ubicarse en el espacio	54
Cuadro No 4.3	El juego creativo constituye una técnica de aprendizaje	55
Cuadro No 4.4	Niños tienen problemas en el aprendizaje	56
Cuadro No 4.5	El juego simbólico ayuda al niño asumir roles con creatividad	57
Cuadro No 4.6	Nociones temporo-espaciales para el desarrollo	58
Cuadro No 4.7	Necesidades para orientarse en el espacio y tiempo	60
Cuadro No 4.8	Satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados	61
Cuadro No 4.9	Guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones	62
Cuadro No 4.10	Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos	63
Cuadro No 4.11	CUADRO RESUMEN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES	64
Cuadro No 4.12	FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL ANTES DE APLICAR LA GUÍA A LOS NIÑOS.	66
Cuadro No 4.13	FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL DESPUÉS DE APLICAR LA GUÍA A LOS NIÑOS	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

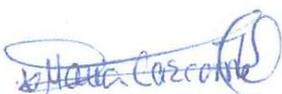
Gráfico No 4.1	Utiliza diferentes actividades para la enseñanza	53
Gráfico No 4.2	El niño/a puede ubicarse en el espacio	54
Gráfico No 4.3	El juego creativo constituye una técnica de aprendizaje	55
Gráfico No 4.4	Niños tienen problemas en el aprendizaje	56
Gráfico No 4.5	El juego simbólico ayuda al niño asumir roles con creatividad	57
Gráfico No 4.6	Nociones temporo-espaciales para el desarrollo	58
Gráfico No 4.7	Necesidades para orientarse en el espacio y tiempo	60
Gráfico No 4.8	Satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados	61
Gráfico No 4.9	Guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones	62
Gráfico No 4.10	Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos	63
Gráfico No 4.11	ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS DOCENTES	65
Gráfico No 4.12	ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS NIÑOS	68

RESUMEN

El desarrollo del presente trabajo de investigación con el tema Elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para desarrollar nociones temporo espaciales en los niños y niñas del primer año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014. Su objetivo es demostrar como la aplicación de juegos creativos desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas. Tomando en cuenta el nivel de desarrollo que tienen los niños en la orientación espacial y temporal, se ha detectado que en el primer año de Educación Básica los niños muestran dificultades para orientarse en el espacio y captar el significado de tiempo. La investigación se centra en el análisis del juego, su importancia tanto en el desarrollo humano y como medio eficaz en el proceso de aprendizaje. Se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar las variables en base a la información obtenida de libros e internet, una vez establecida la metodología de investigación se aplicó un diseño de investigación cuasi-experimental con encuestas aplicadas a los docentes antes y después de la ejecución de la guía y la observación a los estudiantes del primer año de Educación Básica, apoyándose en el método bibliográfico, descriptivo. En los lineamientos alternativos, hace referencia a juegos simbólicos, juegos recreativos, y juegos estructurados, para potenciar el desarrollo de las nociones temporo-espaciales. Para el análisis de resultados se procedió a utilizar cuadros y gráficos que permitió establecer relaciones entre las variables, para así comprobar las hipótesis específicas, y finalmente establecer conclusiones y recomendaciones. Mediante la ejecución de la guía de juegos, se demostró que fue de gran ayuda para potenciar el desarrollo de nociones temporo espaciales en los niños y niñas, logrando la orientación en el espacio y tiempo causando un aprendizaje significativo, dinámico, y divertido.

ABSTRACT

The development of the present research work with the theme development and implementation of a game guide creative "little explorers" to develop temporo-spatial concepts in children of the first year of the Fiscal General basic education school "Alfredo Pérez Chiriboga" of parish Lican, canton Riobamba, Chimborazo province, in the academic year 2013-2014. Its aim is to demonstrate how the application of creative Games develops the temporo-spatial concepts in children. Taking into account the level of development that children have in the spatial and temporal orientation, has been detected in the first year of basic education the children displayed difficulties to orient themselves in space and grasp the meaning of time. The research focuses on the analysis of the game, its importance both in human development and as a means of effective in the learning process. It is proceed to the construction of the theoretical framework to explain the variables based on information obtained from books and the internet, once established the research methodology applied a design of quasi-experimental research with surveys applied to teachers before and after the execution of the Guide and the observation to the students of the first year of basic education leaning on the bibliographic, descriptive method. In the alternative guidelines, refers to symbolic games, amusement arcade, and structured games, to promote the development of the temporo-spatial concepts. For the analysis of results was to use tables and charts that allowed to establish relationships between the variables, to verify specific hypotheses, and finally establish conclusions and recommendations. By running the game guide, it was showed that it was of great help to enhance the development of spatial temporo notions in children, acquiring the orientation in space and time causing a significant, dynamic, and fun learning.



Dra. Myriam Trujillo Mgs.
COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El juego promueve el aprendizaje porque concita experiencias, tanteos, resultados. Los somete a repetición, y además mediante una fórmula agradable y placentera. Ésta es la razón por la que el juego es buscado por el jugador, sobre todo por el niño, y es por lo que jugar es una actividad frecuente. A través del aprendizaje adquirimos muchas experiencias y conocimientos y nos introducimos en la vida, siendo el mejor indicador el perfeccionamiento y la repetición. Los juegos son susceptibles de repetición, de mejora de las acciones y organizaciones, porque sus estructuras lo permiten, un juego está lleno de significados que promueven mecanismos que organizan aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales. (Navarro, 2002)

Es de gran importancia la aplicación de juegos creativos ya que en el aprendizaje se busca la comprensión didáctica pedagógica, partiendo del juego como una técnica de trabajo que permita ir desarrollando las nociones temporo-espaciales, para lograr en los niños la ubicación de su cuerpo en relación a sí mismo, a otras personas y objetos que lo rodea de su ambiente próximo, y la orientación en el tiempo.

Desde este punto de vista se considera fundamental el nivel de desarrollo de las nociones temporo-espaciales de los niños puesto que se trata de un factor determinante en el proceso de aprendizaje.

El presente trabajo partió de los conocimientos y experiencias de los niños y niñas del primer año de la institución “Alfredo Pérez Chiriboga” creando un ambiente favorable que permitió aplicar la guía de juegos creativos para el desarrollo de nociones temporo-espaciales en los niños.

El presente trabajo investigativo consta de V capítulos:

CAPITULO I, MARCO TEÓRICO; en este capítulo trata de los antecedentes investigativos, fundamentación Científica, Epistemológica, Psicológica, Filosófica, Axiológica, Pedagógica, Legal, y Teórica, en donde se recopiló información básica respecto a las dos variables.

CAPITULO II, METODOLOGÍA; Se detalla el Diseño de la investigación, Tipos de la investigación, Métodos de investigación, Técnicas e instrumentos para la recolección de datos, Población y muestra, Procedimiento para la interpretación de resultados, facilitando la comprobación de Hipótesis.

CAPITULO III, LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS; Se describe el Tema, la Presentación, Objetivo general, Objetivos específicos, y Estrategias formuladas. La guía se destaca como un recurso manejable para los docentes y aplicable para los estudiantes de primer año de Educación Básica, mediante la aplicación de juegos creativos garantiza el desarrollo de nociones temporo-espaciales.

CAPITULO IV, EXPOSICIÓN DE RESULTADOS; Se presenta los Análisis e interpretación de resultados, en base a la encuesta aplicada a los docentes y la observación a los estudiantes, para procesar en cuadros y gráficos estadísticos, mediante los cuales se procedió al análisis e interpretación de resultados de la investigación, para con ello llegar a la comprobación de las hipótesis mediante un proceso estadístico.

CAPITULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES; Corresponde a las Conclusiones y Recomendaciones, en donde se hace referencia a la importancia y resultados alcanzados durante su aplicación, así también se realiza sugerencias para su futura aplicabilidad con la finalidad de fortalecer el juego en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

Finalmente se hace constar la bibliografía, Webgrafía, que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

Revisado en la Universidad Nacional de Chimborazo, a nivel de pregrado y posgrado no se han desarrollado proyectos con el tema: Elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos, “Pequeños Exploradores” para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 – 2014. Pero se encontró una tesis relacionada con la variable independiente con el tema: “El juego creativo en el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Gotitas de Amor, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo, 2011-2012”. Autora: Nieves de Lourdes Cando Taday. Por lo que considero que el presente proyecto investigativo es procedente, en vista que no existe un trabajo similar que se relacione totalmente con el proyecto de investigación.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Como marco referencial de la investigación, a continuación se abordan aspectos relevantes sobre fundamentaciones teóricas, la importancia de los juegos en los niños y niñas en esta etapa, el rol del docente como mediador de aprendizajes significativos, sobre estrategias que enmarcan la labor del docente de manera activa y efectiva y el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

1.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se ubica en el paradigma Crítico-Propositivo, porque analiza críticamente desde una realidad educativa el problema planteado y a la vez propone soluciones. Brindando la oportunidad a niños y maestros, su desarrollo positivo como personas, dotándoles diferentes tipos de juegos como principal actividad para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

Aplicar un criterio filosófico no significa desconocer lo particular bajo el principio de universalidad, por cuanto se sabe que la filosofía como ciencia se ocupa del estudio de los Nexos y relaciones (leyes más generales), ni tampoco asumir desde el lugar de la ciencia filosófica la responsabilidad de las demás sustituyéndole su propio enfoque y forma de ver las cosas. Se trata de que cada ciencia establezca su sistema de conocimientos sobre la esfera particular de la realidad que estudia desde una posición filosófica. (Sánchez F, 95)

El Referente Curricular Intermedio expresa dentro del marco conceptual: “Los seis primeros años de vida son considerados como el período más significativo en la formación del niño, pues en él se estructuran las bases fundamentales de las características físicas y de las formaciones psicológicas de la personalidad, que en posteriores y sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán. En este proceso es donde el niño adquiere las nociones que le permiten ubicarse en tiempo y espacio, aprende a reconocer su propio cuerpo y mediante la aceptación de sí mismo, obtener autonomía, nociones temporales y espaciales. (MEC, Currículo de Educación Inicial, 2014)

Este fundamento se relaciona con el proyecto ya que considera al hombre como el centro de la filosofía y el arte, a los seres humanos capaces de reconocerse a sí mismos y a los demás con el fin de construir un mundo y una sociedad más humana, no se trata de una simple adaptación del sujeto, sino de un conjunto de personas que puedan transformar el mundo y hacerlo más humano.

1.2. 2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La epistemología explica como el ser humano adquiere el conocimiento. Este es el producto y el proceso de la acción del pensamiento, por tanto, es una construcción mental como resultado de la interacción entre el sujeto que conoce y el objeto conocido.

A través de las sensaciones, que son una respuesta motora que se produce cuando la mente entra en contacto con la materia y las percepciones, que son la interpretación de los estímulos sensoriales, se reconocen objetos y fenómenos de la realidad. En este caso el entorno genera experiencias y sensaciones que originan imágenes y representaciones que

permanecen en la memoria, y ayudan al niño a adquirir habilidades como la direccionalidad, la ubicación espacial, autodominio entre otras. El pensar se relaciona con la interpretación interna del mundo que lo rodea, consecuentemente al niño recibe el conocimiento de las actividades que realiza. (MEC, Currículo de Educación Inicial, 2014)

En la sociedad contemporánea se hace necesaria perfeccionar la estructura organizativa y científico teórico del proceso docente educativo, con vista a crear un sistema armónico que prepare para la sociedad los hombres que esta necesita, con fin de cumplir sus tareas en todas las esferas de la vida. El trabajo metodológico, es la dirección del proceso docente-educativo en el cual se desarrolla tanto la planificación y organización del proceso como su ejecución y control.

1.2.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Puesto que la Psicología Educativa permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos, para comprender el desarrollo del niño, se optará por los aportes de Piaget, Vygotsky, Ausubel.

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción niño-medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras de las cuales tenga que realizar operaciones cognitivas. (Ministerio de Educación, 2002).

Los aportes de PIAGET:

La educación es un factor importante en el desarrollo del individuo, debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en un rincón estimulante, y el educador debe respetar las características del pensamiento en cada etapa: sensorio-motora, pre-operacional, operaciones concretas, operaciones formales.

El presente proyecto se centra en el segundo estadio, que corresponde a la etapa pre-operacional; comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años de edad, en esta etapa los niños aprenden cómo interactuar en su ambiente de una manera más compleja, mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo; cuando el infante se

considera el centro de todo. El juego simbólico, la intuición, y animismo, la falta de reversibilidad. Son una de las características de los procesos de esta etapa.

El desarrollo individual es concebido por Piaget como el resultado de procesos de adaptación y en este proceso intervienen factores objetivos y subjetivos, la niña/o van modificando sus propios esquemas adquiridos anteriormente. (Piaget, La construcción de lo real en el niño, 2005).

Según VIGOSTSKY, L.S. 1995, en su obra; Pensamiento y lenguaje. Teorías del desarrollo de las funciones Psíquicas; Establece así, una referencia entre lo que el niño puede hacer y aprender por sí solo, construidos en sus experiencias anteriores, y lo que es capaz de aprender y hacer con la ayuda de otras personas.

El aula tiene que ver con procesos didácticos y otros rincones sociales: el jardín, el malecón, el parque, y la vida misma, para un aprendizaje lúdico.

Según AUSUBEL, la educación escolar debe asegurar la realización de aprendizajes significativos, que solo se producen cuando el nuevo conocimiento se relaciona con los conocimientos previos del pequeño, es decir, con lo que ya sabe.

En referencia a los autores citados, coinciden en situar al aprendizaje del niño como un proceso de desarrollo de las funciones psíquicas y motrices, mediadas por la influencia que ejerce el entorno para lograr el dominio de las nociones temporo-espaciales.

1.2.4 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

El niño un ser bio- psico- socio afectivo en formación, en consecuencia los docentes deben tener en cuenta que la formación del niño desde su inicio responde a una conducta holística que la educación tiene la obligación de cubrir todas las expectativas que el niño tiene como parte inherente de su manera de ser.

Ausubel David Paul. El desarrollo infantil. Editorial Paidós. (1993). Monadelfo.

"La formación del respeto a la infancia, a su instinto natural, a su modo de ver, de pensar y de sentir, la admiración de dejar al niño solo en libertad, mirándolo hacer sin decir nada, para no comprimir, desvíar o deforma su espontaneidad".

La labor del maestro es construir y no destruir la inocencia, la espontaneidad de los niños y niñas que desde los primeros años se está formando y respondiendo no a sus verdaderas necesidades si no a lo impuesto por los adultos que consideran deben hacer o pensar, por eso los docentes tienen la obligación de formar en los estudiantes vínculos de afectividad, respeto a sí mismo, a las personas que forman parte de su entorno, al rincón que brinda la sustentabilidad, las relaciones se van nutriendo con cada experiencia que adquiere el infante por eso es importante que estas sean positivas y duraderas. (Ausubel, 1988).

La convivencia en las instituciones que se encargan de la educación de los niños es fundamental para lograr crear un clima de aula adecuado, donde prime el respeto, la solidaridad, el afecto, el maestro debe educar al niño con un profundo respeto hacia los valores humanos, capaz que respete sus sentimientos y el de los demás.

1.2.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

En el rediseño Curricular para la Educación General Básica (2010), se entiende como cambio formativo, a un proceso mediante el cual el niño adquiere destrezas y habilidades prácticas, incorpora contenidos informativos y adopta nuevas estrategias para aprender y actuar. Basándose en la teoría constructivista.

En el rediseño Curricular para la Educación General Básica (2010); El diseño del currículo intermedio de Educación Inicial se apoyará en los siguientes fundamentos:

“El principio según el cual la niña y el niño participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evolución (Tomado del constructivismo)”.

La mediación pedagógica y el principio según el cual los aprendizajes solamente pueden desarrollarse a través de la mediación humana. El mediador o mediadora guían a niños y niñas mediante situaciones problematizadoras que les incitan a la búsqueda de estrategias propias para aprender y dominar los significados. (MEC, Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica, 2010)

La educación Ecuatoriana se ubica en el constructivismo, en el que el sujeto es el creador de su propio conocimiento, por las experiencias que vive en el mundo que le rodea y de donde aprende a comportarse y a resolver problemas en todos los ámbitos que se le presentarán a lo largo de toda su vida.

1.2.6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Constitución General del Estado (2008); expresa:

Art.26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias, y la sociedad, tienen el derecho y la responsabilidad, de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Ley Orgánica de Educación Intercultural y Reglamento General (2011); manifiesta:

Art.4.- Derecho a la Educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico, y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

Art.7.- Derechos. Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

b. recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía, y cooperación

Según el Código de la Niñez y Adolescencia; en su artículo:

Art. 48 Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales seguros y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas recreativas, artísticas y culturales y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Plan Decenal de Educación (2006-2015); Dice en una de sus políticas:

Política 2. “Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo año. Brindar educación de calidad, con enfoque inclusivo y de equidad, a todos los niños y niñas, para que desarrollen sus competencias de manera integral y se conviertan en ciudadanos positivos, activos, capaces de preservar el ambiente cultural y respetuoso de la pluriculturalidad y el multilingüismo.”

Por lo expuesto anteriormente este trabajo de investigación queda legalmente fundamentado.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 EL JUEGO

“El hombre solo es hombre total cuando juega”. Esta frase del poeta y filósofo Schiller, muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Pero todavía no nos ayuda a estructurar, analizar y comprender este fenómeno que va desde el manipuleo de un objeto por un bebé hasta el partido profesional de fútbol. Pero el desarrollo del niño nos da la pauta para encontrar diferentes tipos de juegos que tienen diferencias inmensas pero al mismo tiempo algo en común.

Algunos psicólogos consideran al juego como una manifestación de las necesidades de atención, una actividad universal y espontánea, sobre todo entre las crías de la mayoría de los animales superiores.

Se ha pensado en el juego como un ensayo de los roles de adultos (La niña con la muñeca ensaya el rol de la madre con el bebé). Estas concepciones a veces se llaman teoría del instinto o de la “Preparación”. El dominio del rendimiento y el deseo de dominar físicamente el medio; también se considera como de cierta influencia sobre la motivación para el juego.

La aplicación del juego en la enseñanza, el camino del juego como a veces se lo llama, tiene sus orígenes en la creencia de que todos los niños desean jugar y que al mismo tiempo aprenderán, modelando convenientemente el orden y la naturaleza de los materiales, ideando situaciones en que los niños puedan jugar y aprender a la vez teniendo un agudo sentido de lo que a los alumnos les gusta hacer, el juego puede transformarse en un medio productivo al servicio del aprendizaje. (Child , 2004)

1.3.1.1 Definición e importancia del juego

Gesell anotó que “durante toda la infancia el juego nunca deja de ser una actividad importante”. El juego es una necesidad vital del niño; en esta fase de rápido crecimiento le permite desenvolver sus habilidades motoras y actividad corporal, el cultivo de hábitos de participación activa, descubrir el mundo a su alrededor, oportunidad de conocerse a sí mismos y a los otros, aprender a cooperar con los compañeros, respetar los derechos de

otros, asumir responsabilidades, acrecentar su iniciativa, su autodominio, en fin “a vivir en sociedad”, como lo diría Bauzer Medeiros, o aprende a expresar y a “comunicar sus ideas por el lenguaje”; como lo dice William Stern.

1.3.1.2 El niño y el juego

El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de la vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir y por ser.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos; al jugar el niño: saborea, toca, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sin fin de habilidades y destrezas; así mismo puede experimentar y manejar situaciones nuevas que le permitan una adaptación más fácil a la realidad. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende de las costumbres sociales y sexuales que su ambiente acepta. Mediante el juego el niño en su fantasía llega a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en una palabra ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que él necesita para enfrentarse a su ambiente.

Asimismo, cuando el niño juega al doctor, este papel es el medio con el cual satisface su curiosidad de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede presentar para él. (González, 2000)

Los adultos, en nuestro deseo de “educar” muchas veces reprimimos los juegos infantiles por considerarlos molestos o por desgano de acompañar a los niños en este proceso importante para su desarrollo. Preferimos ofrecerles los medios que nos son mucho más cómodos, como la televisión para tenerlos toda una tarde sentados, juguetes que le mantengan “tranquilos”, y tratamos de evitar los juegos ruidosos o con mucho movimiento.

Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo.

A continuación se presenta una sección de juegos, en los que el educador participa como un miembro más del grupo y con los cuales el niño, al mismo tiempo que se divierte, entabla relaciones, aprende a competir no negativamente, sino consigo mismo; a ser el perdedor o el ganador sin sentirse mal por ello o sin necesitar culpar a otro por su fracaso; a controlar y relajar su cuerpo; a utilizar su imaginación y su creatividad; y a tener sentido del humor. (González, 2000)

1.3.1.3 Teorías del juego

Nacimiento y evolución del juego.- Jean Piaget y sus colaboradores hicieron un estudio detallado del desarrollo del pensamiento de los niños; se conoció entonces, que ciertos conceptos que se creían innatos, tenían que ser aprendidos lentamente, obtuvo un hallazgo más revolucionario; el pensamiento de los niños pasa a través de la misma secuencia genética, dijo: “Cada vez que se enseña algo a un niño; se evita que el niño lo invente”, basándose en dos procesos esenciales: la adaptación al ambiente y la organización de la experiencia que lleva a la formación de “esquemas” y de allí a la asimilación, la modificación de los esquemas conlleva a la acomodación y al concepto.

Inicialmente el juego es simple asimilación funcional que prima sobre la acomodación, comienza por confundirse con el conjunto de conductas sensorio-motoras de las cuales no constituye sino un extremo se realiza por puro “placer funcional” pero luego se orienta en la dirección de la asimilación en el sentido dominante de la satisfacción individual, hasta que finalmente con la socialización del niño, el juego adquiere reglas, adapta la imaginación simbólica a las necesidades de seguridad, evoluciona el juego y de simple asimilación egocéntrica pura se subordina a la acomodación.

En este proceso la intervención de padres y maestros es diferente. No es extraño que en la sociedades, donde la actividad creadora trata de alcanzar las cumbres más altas, se perciba una marcada tendencia en el interior de la familia, como en sus centros académicos, intelectuales y universitarios a interesarse viva y seriamente por los aportes valiosos que contienen los elementos tradicionales en la estimulación de los niños no solo para explicar

el presente sino como sólida base de estrategias encaminadas a la conquista positiva del porvenir. (Quiroz, 2002)

1.3.1.4 El juego y la interpretación analítica

En relación con la actividad lúdica Melanie Klein sostiene el punto de vista de que el juego no es más que un lenguaje simbólico en el niño y que en éste sentido se le puede hacer objeto de una interpretación psicoanalítica. Anna Freud piensa que el juego es, entre otras cosas, símbolo (aunque no solo eso), pero, al mismo tiempo procede con gran cautela y reserva antes de dar al niño una interpretación analítica. Zullinger refiriéndose al tema dice que él acompaña y utiliza todas las manifestaciones vitales del niño en el juego y nos describe con mano maestra cómo pueden desenvolverse este “utilizar” el juego, sin que se verbalice en ninguna forma una interpretación psicológica, esto significa que se puede concluir una terapia con pleno éxito, sin haber hablado casi teóricamente con el niño sobre sus procesos psíquicos inconscientes.

Como hemos visto las opiniones se dividen profundamente cuando se trata del significado del juego en el análisis infantil, del papel desempeñado por la transferencia y finalmente del valor de las interpretaciones en el curso de la terapia. Annemarie Dühssen considera que estas diferencias entre especialistas tiene un origen histórico; la observación y el tratamiento terapéutico, en efecto, han sido parcial, pero grandemente obstaculizados, por haber orientado al principio el tratamiento de niños y jóvenes en el sentido del análisis de adultos, creo que sin embargo, no se debe desestimar el valor del juego con finalidad terapéutica tanto individual como colectiva. (Quiroz, 2002)

1.3.1.5 Juego y libertad

Hegel subrayó el hecho de que libertad constituye una de las características más importantes del jugar humano. Gustavo Barly denomina al juego como “el movimiento de la libertad”; esta teoría del juego humano contiene materiales importantes de la filosofía de Schiller sobre el acontecer lúdico.

El considera la libertad como la parte más importante del juego, plantea dificultades a todos aquellos estudiosos que dicen si el juego infantil es, en efecto, agradable, carente de

finalidad y sin objetivo exterior a la acción misma: producción o trabajo, pero que no obstante, está sometido a determinantes inminentes que tienen una importancia capital justamente para el empleo terapéutico del juego infantil. (Quiroz, 2002)

1.3.1.6 Juego y educación

El maestro y educador piensa especialmente en aquellos juegos que pueda favorecer más la formación de la personalidad de su educando y al mismo tiempo, intenta aprovechar al máximo la actividad lúdica para hacerle aprender mejor. El juego para aprender y el juego para ejercitar lo aprendido, ocupan un lugar preeminente en todas las reflexiones pedagógicas sobre el juego, así como analizar la magia del animismo en el juego infantil.

El debate entre Frieddich y María Montessori puso en actualidad la cuestión de saber; si se debía inducir al niño a configurar y presentar libremente, o si debe proporcionársele material ya preformado que ejercite sus sentidos. Consideramos que todo material de juego amorfo inicia al niño a dar forma a sus propias vivencias íntimas; los juguetes sofisticados lo único que logran es castrar la imaginación del niño e introducirlo en el mundo del consumismo, especialmente en aquella maravillosa y tan “usada” festividad religiosa de la Navidad.

Finalmente anotaremos lo dicho por Piaget: “la adquisición del lenguaje está subordinada al ejercicio de una función simbólica que se apoya en el desarrollo de la imitación y del juego, tanto como en el desarrollo de los mecanismos verbales”.

1.3.1.7 El juego y la creatividad en el niño

El nivel de creatividad se revela en la facilidad que tenga el niño para crear imágenes, destrezas. Dejemos espacios a la libertad para imaginar, para fantasear.

Los niños tienen la habilidad de convertir los objetos de su hogar en juguetes imaginarios; en una tabla rústica que descansen en cuatro ruedas son verdaderos corredores de fórmula 1; en un cartón navegan en un inmenso mar, con una muñeca de trapos son “mamas” bondadosas. Juegan al “papá” y a la “mamá”; al doctor, a los “chullas y bandidos”; aquí no importa que lo hagan bien o mal lo importante es que demuestren interés por participar

y colaborar en actividades propias de su edad, la actividad lúdica por medio de están manifestando su imaginación y creatividad.

El juego como elemento participante activo en el desarrollo humano es muy importante en la vida del niño: compite, triunfa, aprende a aceptar un revés, a ser tolerante, ríe, llora, se cae, se levanta, disfruta y al final va moldeando su personalidad, carácter, su vida misma. Si el niño, en el juego participa con personas que le son en cierta forma familiares, el clima le será favorable, sintiéndose confiado con mayor seguridad; de la misma forma, si son compañeros de edad o personas que no le son familiares, el niño asumirá actividades más defensivas, actuará con mayor cautela y quizá con temor. En el curso del juego irá demostrando reacciones según las situaciones que se le presenten.

Padres y maestros asumiendo una actitud de pedagogos, estamos en el deber ineludible de dar un valor importante al desarrollo humano en general; afirmo esto porque juega el niño, juega el adolescente, el joven, el adulto hasta el viejo juega; ya que el adulto necesita satisfacer necesidades y en el juego encuentra una terapia para sentirse bien.

Pongamos delicada atención a lo que el juego representa en la vida del ser humano y aún más, a los que representa en el niño escolar, lugar donde el juego se manifiesta en su mayor potencialidad. Queremos niños que jueguen que disfrute, que rían; esto permitirá mejor predisposición para el trabajo y por lo tanto mejorar su rendimiento escolar. (Quiroz, 2002)

1.3.1.8 El valor del juego en el aprendizaje cognitivo

Los estudios sobre el crecimiento y el desarrollo han demostrado que es importante que los niños usen sus sentidos plenamente; de otra manera su aprendizaje puede ser perjudicado. Los niños tienen la posibilidad de desarrollar sus sentidos a través del juego. En éste, también aprenden quienes son, conocen los papeles de la gente que los rodea, y se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad. Empiezan a razonar, a desarrollar su conocimiento lógico y ampliar su vocabulario y a descubrir relaciones matemáticas y hechos científicos.

Percibir las semejanzas y diferencias de los materiales de juego, es básico para el último proceso del pensamiento. Actividades simples tales como clasificar botones, hacer moldes con ganchos, o utilizar cualquier otro tipo de equipo manual, desarrolla la discriminación visual o la capacidad de distinguir diferencias y semejanzas entre las cosas que vemos. Esto finalmente prepara al niño para captar diferencias entre letras como c, d, o, p. Los juegos de cubos ayudan a los niños a distinguir tamaños y formas aun cuando eligen los cubos y los regresan al estante, están ocupados en experiencias básicas del aprendizaje. Cuando los niños trabajan con rompecabezas, están perfeccionando más su percepción de las relaciones visuales y espaciales.

También la discriminación auditiva o la capacidad de distinguir semejanzas y diferencias en el sonido, se desarrolla a través del juego. Las actividades de música y compases son una ayuda para que los niños desarrollen sus habilidades para escuchar las respuestas de compás a la música le piden al niño que escuche con atención para distinguir entre alto y bajo, suave y fuerte y entre varios patrones de ritmo y modos. Estas diferencias son asimiladas y el niño responde con su cuerpo. Los niños también aprenden a distinguir las características del sonido mediante el uso de sonidos y palabras largos y corto, o suaves y fuertes. La percepción de la rima es otra habilidad útil que puede enseñarse mediante poemas, juegos de palabras y canciones. Los niños también aprenden a reconocer las semejanzas y diferencias en sonidos, al escuchar la voz del maestro cuando lee cuentos y a percibir la calidad y el ritmo de ciertas palabras, la distinción de las variaciones en toda clase de sonidos, preparan al niño para la discriminación entre los sonidos que las letras representan.

Todas estas experiencias demuestran cuan especial es el juego si queremos que todos los niños utilicen todos sus recursos y desarrollen todas las habilidades que necesitarán para manejar los problemas obstáculos. También es evidente cuando más estimulante es el medio ambiente más rico será el desarrollo conceptual y el desarrollo de la percepción en los niños.

1.3.1.9 Tipos y clases de juego

Se clasifica a los juegos según su contenido. K. GROOS, seguido por Claparede, agrupa los juegos en: “de experimentación” o “juegos de funciones generales” solidarios con el pre-ejercicio, pero dificulta situar en un solo casillero la multitud de juegos intermedios. (Quiroz, 2002)

Quérat. Distingue tres categorías: los juegos hereditarios, juegos de imitación, juegos imaginativos, pero es inaplicable y discutible clasificarlos por su “origen”.

Stem divide los juegos en individuales y sociales, Ch. Bülher los reparte en cinco grupos:

- Juegos funcionales
- De ficción o de ilusión
- Juegos receptivos
- Juegos de construcción
- Juegos colectivos

Piaget enuncia la evolución del juego desde los primeros meses del niño: juegos de ejercicio simple, a partir de los primeros meses del segundo año, el juego simbólico es el segundo estadio (es decir de los 4 a los 7 años); y sobre todo; durante el tercer período (de 7 a 11 años) aparece el juego de reglas. Anota que en el adulto quedan residuos del juego de ejercicio simple, d juegos simbólicos, pero que el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida. Esta aparición tardía y su supervivencia más allá de la infancia. Justifica el hecho de considerar al juego como una alternativa válida para iniciar programas que logren desarrollar el símbolo y creatividad en el niño y que perdure en el adulto. (Quiroz, 2002)

1.3.1.10 Aprendizaje mediante el juego

Dadas las teorías pedagógicas ya mencionadas, todo aprendizaje supone una construcción que se realiza mediante un proceso mental y que finaliza al adquirir un conocimiento nuevo. Los aprendizajes, entonces no son exclusivos de y para la escuela; por ende, no debe evitarse la ruptura del vínculo de aquella con el mundo exterior, la comunidad.

El niño al jugar; elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica o construye.

Si partimos de una premisa en la que se establece que “el juego es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea, organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y de grupo, y abstraer la realidad que previamente ha conocido”, el maestro debe facilitar, orientar y animar cuando el juego “decaiga” y se vuelva repetitivo, para así crear según la situación un conflicto que lo replantee y lo vuelva más dinámico y operativo.

Si a través de una situación de juego el niño se anima a discutir, a cuestionar la justicia o la injusticia de una actitud adulta o de un par, pone de manifiesto la capacidad de interactuar en un grupo para adaptarse a las normas establecidas por otro y aceptadas por todos. Si recorre el camino de la construcción de la moral autónoma, basada en la necesidad de reciprocidad, respeto mutuo y cooperación, desde la acción directa en el uso de su libertad personal y la libertad del otro, y si al jugar alcanza el nivel de estructura cognitiva, afectiva y social del sujeto, es posible comprobar; entonces, cómo se da el proceso de aprendizaje, puesto que, según Piaget, el individuo construya la inteligencia al interactuar con el medio, lo cual implica un conocimiento físico, lógico-matemático y social. Así, el propio sujeto es el protagonista de su desarrollo y la fuente del conocimiento es la acción, desde la manipulación hasta la acción interiorizada.

El juego comparte muchas características de las actividades generales que se plantean durante el trabajo escolar. Siendo así el juego en el nivel inicial (kínder) es un espacio propio del niño, en el que el docente emplea, simultáneamente, su rol de docente y de adulto. El maestro actuará sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

1.3.1.11 Juegos simbólicos

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante

recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de canalizarlo justamente a través de éste.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas.

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje. El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan el forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

1.3.1.12 Importancia del juego

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. El juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

El simbolismo del juego también puede ser trasladado por los niños al lenguaje. Cuando el niño empieza a adquirir el lenguaje descubre un mundo nuevo que tiene que llegar a dominar y con el que va a experimentar ampliamente.

1.3.1.13 Juegos recreativos

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

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

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

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

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

Los juegos recreativos, son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos,

el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Es importante implementar en el centro de educación inicial, actividades recreativas como ayuda estratégica para la adaptación y el desarrollo de habilidades motrices básicas, intelectuales y destrezas en los niños (as) que permitan profundizar, mejorar, ampliar y motivar las actividades escolares y del entorno. Desde este punto de vista, la recreación es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que las actividades recreativas pueden ser creativas y el aprendizaje divertido. Si las actividades se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde las actividades recreativas es el elemento principal.

1.3.1.13.1 Importancia de los Juegos Recreativos

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 de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

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

1.3.1.14 Juego estructurado

Se caracteriza por sus reglas, normas, instrucciones excepciones preestablecidas con claridad.

El juego estructurado es aquel que está bien planificado y tiene sus reglas, sin embargo el juego es aquel que se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas.

Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada

Los juegos estructurados proporcionan a los niños de primaria una divertida manera de aprender. Desde el preescolar hasta el sexto grado, los niños aman jugar y participar en actividades grupales.

A partir de los 5 años de edad los niños están preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su desarrollo. Son juegos más activos, más competitivos, en los que el niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y ponerse de acuerdo con los intereses del grupo.

1.3.1.15 Rol del docente en los juegos

El aprendizaje nunca se da en el vacío; siempre se trabaja sobre contenidos que son, al mismo tiempo, el resultado de otras operaciones o pre-operatorias.

En la intervención didáctica el docente debe ser un intermedio entre el pensamiento del niño y la realidad, debe conocer las características, a fin de poder crear contradicciones que este perciba como propias y le impliquen buscar una solución mejor: deberá aprovechar los emergentes y estimular a los alumnos para que utilicen sus razonamientos como elementos reguladores, tanto en el campo científico como en el de las relaciones interpersonales, así desarrollara sus nociones con la interacción del medio logrando orientarse en el espacio.

Ante una situación problemática, solo se le debe brindar la información necesaria para que pueda construir un conjunto de conocimientos, que serán finalmente comprendidos.

El docente del nivel inicial no debe decidir siempre qué y cómo aprenderá el niño, sino recoger; estimular y aprovechar sus intereses para hacerlo reflexionar sobre sus acciones y brindarle las herramientas para ello.

El papel del educador en la Educación Infantil es quizás uno de los elementos más determinantes de todo el proceso educativo ya que es él, en última instancia, quien va a guiar de forma directa el aprendizaje de un grupo de alumnos. El maestro/a no sólo pasa gran parte del tiempo con el niño/a, sino que además sus relaciones con éste tienen un carácter marcadamente educativo. El maestro/a organiza el tiempo, el espacio y su propia relación con el niño/a en función de los objetivos educativos que desea lograr. Es por ello que las características personales de cada educador, sus vivencias, la forma peculiar de interactuar con los niños/as, marcarán de forma singular todo el entramado de relaciones que se establezcan en el grupo.

1.3.2 Nociones temporo-espaciales

1.3.2.1 Estructuración temporal

1.3.2.1.1 Noción de tiempo

La noción de tiempo es muy abstracta para un niño de nivel inicial, todavía no se puede percibir directamente y su conquista, será lenta y larga porque realmente no entiende por qué pasa el tiempo. El niño/a no puede entender el tiempo más que en relación con el espacio, los experimentos de Piaget muestran la dificultad que el niño/a tiene para captar el significado de tiempo, los conceptos temporales se puede adquirir con la acumulación de experiencias en los educandos.

Para que el niño vaya adquiriendo el conocimiento de la noción de tiempo todo depende del desarrollo de los ritmos biológicos y el entorno sociocultural en la que convive el niño.

Desde el momento que el niño nace hasta los tres años, se conoce como la del tiempo vivido y en ella el tratamiento de la información temporal se hace sobre la base de las vivencias corporales; es la etapa de los ritmos espontáneos con su carga de primitivismo.

A continuación se inicia la sincronización sensorio motriz (3 a 6 años), en la que una realización motriz se asocia a unos estímulos sonoros y el niño/a llega a expresar su propio tiempo, es decir, su tiempo espontáneo, la manera de adecuarse al tiempo que pasa. Este tiempo varía con la edad, en el sentido de una aceleración hasta los 7-8 años, estabilizándose luego. A partir de los 6-7 años, el niño puede percibir cadencias y progresivamente estructuras rítmicas. Finalmente tiene lugar la verdadera percepción temporal, que implica dos aspectos. Uno cualitativo, que es la percepción de un orden, de una organización y otro cuantitativo, que es la percepción de intervalo temporal de duración.

El estudio de Bradley pone de manifiesto que el conocimiento del tiempo se adquiere en el siguiente orden de sucesión:

- Tiempo referido a la experiencia personal; por ejemplo, el tiempo en relación con la propia edad del niño/a, los años que tiene, mañana y tarde.
- Palabras relativas al tiempo usadas en el calendario y la distribución de la semana. Hay una tendencia al desarrollo progresivo (semana-mes-año).
- Tiempo relativo a extensión en el espacio y duración por ejemplo, otro día, ¿cuándo serán las vacaciones?, ¿cuánto falta para salir de la escuela?
- Por medio de estas referencias identifica días especiales, recuerda etapas concretas y se representan e interpretan nociones temporales. (Palacios, 2007).

Esta tarea de ejercitar el niño colocándola ante situaciones de dificultad progresiva, que él deberá resolver, aprendiendo así a manejarse libremente; imprime una realidad circundante en el mundo de la representación. Es de trascendental importancia el aprendizaje de la lecto escritura, en la edad de cinco años una ejercitación de tipo específico que ayude al niño a dominar sin dificultades el campo gráfico.

Para que el niño desarrolle la estructuración del espacio gráfico representado se puede utilizar los tableros, pizarra magnética, franelógrafo; en el pizarrón de la sala de clase

colocando una hoja con sus trabajos a nivel de representación gráfica, constituye un complejo proceso, donde juegan diversos factores culturales, psíquicos y neurológicos.

Así como la más elemental relación de causa y efecto supone un tiempo, la más primitiva de las percepciones también tiene inmerso un tiempo de la misma manera que se extensa ocupando un lugar en el espacio.

La noción del tiempo, al igual que la de objeto, espacio y causalidad se van estructurando poco a poco.

En este proceso de estructuración es viable establecer la existencia de seis estadios, a través de los cuales el tiempo va evolucionando, desde niveles donde priva un egocentrismo absoluto, hasta aquellas relaciones que permiten una organización coherente del mundo exterior, llevando el tiempo a la categoría de noción netamente objetiva. Durante los dos primeros estadios el tiempo es íntimamente a la acción misma, es él, “tiempo propio en su inmediatez como en su imprecisión”. Este tiempo no implican un antes ni un después, sino solamente un sentimiento de expectativa, de esfuerzo, de llegada a la meta característicos de la duración puramente psicológica. (Piaget, 2005)

Ya en el tercer estadio el niño puede percibir un antes y un después, en directa relación con su propio actuar; pero en la medida en que no puede manejar el encadenamiento de hechos, tampoco puede estructurar la historia del mundo que lo rodea.

Es en el cuarto estadio cuando el niño comienza la objetivización de la noción de tiempo, descubriendo recién en el quinto que es algo que trasciende sus acciones y los materiales que manipula para involucrar a ambos, no alcanzando la estructuración total de la presente noción, en la medida que uno puede hacer frente a la problemática de la representación.

En el sexto estadio a través del uso de la capacidad de representación el pequeño podrá ir elaborando la historia de su mundo.

En tanto ya está en condiciones de aprender un pasado y un futuro inmediato del presente de aquí y ahora. Es decir que el niño ha llegado a la percepción directa y logra por eso mismo situarlos en un tiempo que engloba toda la historia de su universo. Evidentemente esto no implica aunque esta historia está bien seriada, ni que la evaluación sea exacta.

A los dos años, la noción de tiempo, al igual que las nociones anteriormente desarrolladas está ya estructurada, en relación al quehacer inmediato y próximo; pero aún falta mucho por recorrer para llegar al concepto estándar de tiempo.

A los dos años el pequeño relaciona el tiempo con sus propias actividades, tiempo para pasear o para jugar. Más adelante comprende que es él quien se mueve dentro de un tiempo, y así comienza a interesarse por sus cumpleaños, festividades entre otros.

Recién a los cuatro o cinco años toma conciencia de tiempo vivido, y por eso el interés de escuchar su historia que la vive como remota, o cuando empieza a fantasear con su crecimiento en el tiempo y la posibilidad de alcanzar a sus papás para vivir tal o cual situación determinada.

Ya a los cinco años los niños tienen un manejo bastante bueno del presente, pasado y futuro; comienzo de la estructuración de ese concepto estándar de tiempo, que alcanzará su total desarrollo alrededor de los nueve o diez años.

Frente a esta situación se comprende que sea en el nivel de Educación Inicial la responsabilidad de ofrecer al niño material hábilmente seleccionados como para ayudar al desarrollo de esta noción de gran trascendencia en la vida del pequeño. (Piaget, 2005)

1.3.2.1.2 Estructuración de la noción de tiempo en cinco años

Los recursos a utilizar son los mismos que en cuatro, pero vamos distinguiendo con aquellos ejercicios que presentan un mayor grado de dificultad.

El uso de ejercicios de antes y después, es una supuesta acción evidenciada, pero no específicamente representada, es el elemento que resuelve el problema.

1.3.2.1.3 Indicadores

- Antes - Después
- Lento - Rápido
- Secuencias
- Mañana, tarde, noche.

1.3.2.2 Orientación espacial

1.3.2.2.1 Noción de espacio

El espacio es el lugar en que nos situamos y en el que nos movemos, los sentidos de la vista y oído contribuyen a la percepción del espacio. La noción de espacio no es simple, sino que se elabora y diversifica en el transcurso del desarrollo del niño. Uno de los mayores estudiosos de la evolución del espacio en el niño fue Piaget.

Según Piaget la evolución del espacio en el niño/a la conforman los siguientes niveles:

- Un espacio topológico (el del niño/a de Educación Infantil, de 0 a 6 años), en el que predominan las formas, dimensiones y la relación de vecindad de los objetos.
- Un espacio proyectivo (segundo nivel de Educación Básica, de 6 a 8 años), en el que los objetos se sitúan en virtud de unos ejes y las relaciones que desencadenan.
- Un espacio euclidiano (tercero y cuarto de Educación Básica, de 8 a 12 años), en el que entran a formar parte las dimensiones y las proporciones.
- Un espacio racional (al final de las operaciones concretas e inicio de las formales), que supera la concepción del espacio como esquema de acción y que entra así a formar parte del esquema general del pensamiento.

Durante el primer estadio, los espacios bucales táctiles y visuales comienzan a ser el mismo, el espacio donde el bebé toca, mira y chupa. Sin embargo, no se puede aún hablar de noción de espacio, sólo existe un comienzo de objetivización. Esta no se logra plenamente debido a que el niño no considera la totalidad que lo rodea, sino sólo aquellos objetos o desplazamientos que está más próximos, o con los que está más comprometido.

En el cuarto estadio, ya hay una mayor coordinación y ajuste en este complejo proceso, que exige para su total estructuración que el niño llegue a vivir suyo en forma totalmente independiente del mundo exterior que lo rodea. Desprendiéndose de su perspectiva egocéntrica esta situación tiene lugar cuando descubre que su cuerpo es uno más, entre todos los seres de objetos que se desplazan.

El aspecto más destacado del quinto estadio consiste en el estudio experimental que hace el niño de los desplazamientos visibles, llevar los objetos de un lugar a otro, alejarlos y acercarlos, dejarlos caer o arrojarlos al piso, para recogerlos y volver a empezar, hace rodar y deslizar móviles a lo largo de una pendiente. (Piaget, 2005)

Según Piaget, “la constitución de la noción de espacio es correlativa a la organización del campo espacial. Más aún la noción de espacio sólo se comprende en función de la construcción de los objetos. Solo el grado de objetividad que el niño atribuye a las cosas nos informa sobre el grado de exterioridad que conviene al espacio”.

Al igual que la noción de objeto, la de espacio no se da de por sí, sino que se va estructurando poco a poco. Este ordenamiento o estructuración se cumple a igual que en el caso anterior, durante los dieciocho primeros meses, periodo sensoriomotor. Pasando por seis estadios.

Ese interés por los desplazamientos y por las ubicaciones, lleva al niño a enfrentar, experimentalmente, situaciones de equilibrio y de relación de contenido a continente. No obstante el marcado progreso que se anota, no se puede hablar aún de noción de espacio. El niño maneja relaciones espaciales, así como los desplazamientos de su propio cuerpo, pero aun no puede representárselos. Situación fácilmente observable cuando se vale de soportes para alcanzar algún objeto; como en realidad no puede representarse la función del palo o soga, tira de los mismos o que no haya relación entre ellos y el objeto deseado.

Recién en el sexto estadio, cuando puede evocar mentalmente, relaciones, posiciones, desplazamientos, logra la representación espacial propiamente dicha.

A los dos años la noción de espacio ya está estructurada. En este período, los continuos progresos que hace el niño en el plano motor, originan una ejercitación totalmente espontánea, que favorece muchísimo la estructuración de las relaciones espaciales. Esta ejercitación se sistematiza y organiza con la entrada del pequeño al nivel Inicial. En la planificación General del mismo, se contempla el favorecimiento de reestructuración y manejo de espacio total parcial y gráfico.

1.3.2.2.2 Indicadores:

- Arriba-Abajo
- Al lado
- Adelante -Atrás
- Cerca - Lejos
- Dentro -Fuera
- Entre
- Junto
- Separado
- Alto -Bajo

1.3.2.2.3 Estructuración espacial

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

1.3.2.2.3.1 Adquisición de la percepción espacial

La forma en la que se adquieren los conocimientos está ligada no sólo con la recepción de los estímulos, sino con la organización e interpretación que se les da; es decir, en la forma como se percibe el mundo.

La piel es la frontera, es un límite entre el interior de la persona y el ambiente exterior; la piel es el órgano del tacto y, al igual que los otros sentidos -la vista, el oído, el gusto y el olfato-, son las puertas por donde penetra el mundo al interior de la persona y por donde, a través de la percepción, se capta la naturaleza, a los otros seres humanos, los colores, los sonidos, etc.

“Cabe mencionar que los sentidos se clasifican en internos y externos. Los externos son la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, es decir, que responden a estímulos provocados por un objeto externo”

Los internos se refieren a los sentidos que se “activan” sin relación con objetos externos, entre ellos se ubican el sentido vestibular y el cinestésico que son importantes para el desarrollo de percepciones como el esquema corporal: esto es lo que se conoce como propiocepción (sensaciones que emergen del propio cuerpo de la persona).

Todas las vivencias humanas tienen su inicio en las sensaciones producidas y generadas por los estímulos, que entran en contacto con los sentidos. Cuando esas sensaciones se integran en el cerebro se dice que son percepciones, a las cuales puede dárseles una interpretación con base en la experiencia y los conocimientos acumulados. Por lo tanto, la percepción es la interpretación que se hace de una sensación, a la que se le otorga una organización y un significado. De esta manera se estructura el conocimiento: un proceso que cada sujeto realiza y construye de forma personal y única.

Las percepciones, entonces son dinámicas y en ellas intervienen la creatividad, la imaginación y la experiencia.

La percepción como proceso cognoscitivo, es una forma de conocer el mundo. Es un proceso complejo que depende tanto del mundo circundante como de quien percibe. Intervienen entonces, ciertas habilidades constructivas de la persona, la filosofía y la experiencia en sí. Dentro del desarrollo de las sensaciones y percepciones del niño juega un papel importante el desarrollo de la percepción del espacio y tiempo.

1.3.2.2.3.2 Desarrollo espacial

La toma de conciencia del espacio surge de las capacidades motrices del niño que se inicia desde su nacimiento, estos logros ocurren en la etapa sensorio-motriz, según Piaget. Desde los primeros días el niño se mueve en un espacio que, a su vez se compone de diferentes espacios no coordinados entre sí. El espacio se vive según los estímulos táctiles, auditivos y visuales. El primero es el espacio bucal, centrado en el propio cuerpo que se va abriendo circularmente con la manipulación de objetos y se extiende considerablemente con la

aparición de la marcha. A partir de esta nueva experiencia motriz, los espacios antes aislados se juntan y aparece un cierto sentido de dimensión.

Los primeros conceptos espaciales que un niño puede empezar a adquirir, entre el primero y segundo año serán: adelante- detrás, dentro- fuera, grande- pequeño.

Al final del segundo año, ya existe un espacio global: el niño lo vive afectivamente y se orienta en función de sus necesidades. Hasta los tres años, este espacio topológico no tiene formas ni dimensiones y se caracteriza por sus relaciones concretas de cercanía, orden y separación. Este conocimiento del espacio implica además un conocimiento del yo, capacidad de comprensión y de abstracción de un concepto que no es tangible sino convencional, cada objeto tiene su opuesto que solo se puede utilizar en función de un punto de referencia, es por eso que se trata de un proceso lento que no se consolidará hasta los seis –siete años si se trata de situaciones simples, y hasta los diez- doce años cuando las situaciones son ya más complicadas.

Este espacio vivenciado se va valorando progresivamente conforme se va hallando todo el aspecto psicomotor del niño. El espacio será construido en base a los movimientos propios, a las acciones con objetos, posteriormente interiorizados mediante imágenes mentales y verbalizaciones (nociones de cerca – lejos, -adelante- detrás, – arriba – abajo, – adentro – afuera, etc.)

La organización del espacio se da, a través de las relaciones espaciales o capacidades de un individuo de percibir las posiciones de dos o más objetos en relación consigo mismo y respecto los unos con los otros.

Las relaciones espaciales se desarrollan después de la más simple percepción de las posiciones de un objeto en el espacio y con relación al propio sujeto, se dan así las siguientes relaciones:

1.3.2.2.3.3 Características de las nociones espacio-temporales en las edades escolares

El niño, de acuerdo a la medida que aprende a moverse por sí solo va descubriendo paulatinamente la noción de Espacio.

El espacio bucal, es el primer espacio con que el niño se relaciona, y se da en el proceso de lactancia, es decir, en el contacto directo de su boca con el seno de la madre; nos referimos al espacio próximo, como el espacio más cercano que rodea al niño, donde con tan solo estirar sus brazos puede agarrar algún objeto, y por último el espacio lejano, es cuando ya se requiere de desplazamiento para alcanzar algo que le llame la atención; este espacio está directamente relacionado con el gateo o la caminata, si el niño es capaz de desplazarse e ir por el objeto o persona que lo motiva se está en presencia del espacio lejano.

El conocimiento y dominio espacial requiere de suficiente tiempo y además la correcta aplicación de ejercicios con material didáctico de calidad para desarrollarse. En la etapa sensorio - motriz los niños comprendidos entre cero y doce meses gradualmente aprenden a seguir con la vista los objetos, también a alcanzarlos y coger. En los primeros ocho meses de vida, el niño se percata únicamente de los objetos que puede ver, si la pelota con la que ha estado jugando rueda y la pierde de vista, ya no existe para él; no la busca sino que desvía su atención hacia algo más que esté dentro de su campo visual. Entre ocho y doce meses los niños aprenden a mover su cuerpo para buscar cosas fuera de su campo inmediato de visión y aprenden a manipular los objetos en el espacio para verlos desde diferentes ángulos. Realmente en el primer año de vida, ellos ya alcanzan grandes éxitos en el dominio del movimiento en el espacio y de las acciones con objetos más elementales.

Al llegar a los doce meses (aproximadamente) el niño que empieza a caminar comprende que él está ubicado en el espacio, aprende la forma en que los objetos cambian de posición con respecto a otros objetos; aunque puede decirse que la orientación espacial de los niños tiene un carácter indefinido y paulatino.

Hacia el final de la etapa sensorio motriz, los niños entre dieciocho y veinticuatro meses han desarrollado la habilidad de representar el espacio mentalmente. Las relaciones de

proximidad, (qué tan cerca están las cosas en el espacio) y de separación, (qué tan alejadas se encuentran), son fundamentales para la comprensión del espacio por parte del niño.

Los niños de tres y cuatro años que se encuentran en la etapa pre operacional exploran activamente estas relaciones cuando separan y unen las cosas, y las ordenan y reordenan en el espacio. También aprenden a describir donde están las cosas, las distancias que hay entre ellas y las direcciones en las que se mueven, aunque sus juicios no son siempre precisos de acuerdo con las normas adultas. Presentan además dificultades para producir una línea recta en el espacio, ya sea dibujándola con un lápiz o al alinear objetos.

En los niños mayores de la etapa pre operacional (de cinco a siete años) el orden espacial también empieza a tener sentido. Facilitando algunos objetos ordenados en línea, pueden reproducir el mismo orden mediante la experimentación con otro conjunto de objetos. En los niños de tres y cuatro años esto no ocurre, ellos simplemente ordenan las cosas en un orden que ellos creen conveniente, generalmente no pueden reproducir el mismo orden siguiendo el patrón de la primera ordenación.

El desplazamiento en todas las direcciones es otro logro que los niños de Educación Inicial hacen vigorosamente desde que aprenden a arrastrarse y a gatear. Sin embargo, es en esta edad cuando empiezan a percatarse de que su movimiento tiene dirección y tratan de usar palabras como: hacia, dentro, fuera de, lejos, para describir la dirección en que alguien o algo se desplaza. También comienzan a describir las distancias relativas, usan las palabras: junto, cerca, lejos, y para ellos suelen ser confusas porque la misma palabra puede cubrir una amplia variedad de distancias, esto depende del contexto en que sean usadas.

Los términos espaciales que describen las posiciones, direcciones y distancias relativas apenas empiezan a nacer en el vocabulario de los preescolares, aunque probablemente han escuchado estos términos durante buena parte de su vida, apenas empiezan a relacionarse con sus acciones.

En la edad comprendido de Educación Inicial los niños pueden localizar las cosas dentro de ámbitos mayores y mucho más complejos; dada una disposición constante del salón o aula, aprenden a localizar determinados materiales que necesitan y determinan cuales son las áreas de trabajo más adecuadas para ciertas actividades. (Pellicciotta, 2004)

1.3.2.2.4 Relaciones entre las nociones espaciales y temporales

Para que el niño/a pueda orientarse en el espacio y en el tiempo circundante debe primero estar orientado en su propio cuerpo.

El desarrollo de estas nociones es un proceso lento y complejo. Los conceptos no se desarrollan de forma súbita, sino que aparecen al principio como unas nociones vagas y oscuras, que van ganando en claridad, amplitud y profundidad con la maduración y la experiencia.

El ritmo evolutivo depende del mecanismo cerebral del niño, de su motivación y del medio cultural.

El aprendizaje de las nociones espaciales y temporales se realiza en contacto con la realidad. Primero lo aprende en sí mismo, después en los objetos con referencia así y por último, en los objetos en relación a otros objetos. (García, 2000).

Según Piaget, la construcción progresiva de las relaciones espaciales y temporales se inicia en el plano perceptivo y sensomotriz y continúa en el representativo e intelectual. Para este autor las nociones de tiempo y espacio están estrechamente interrelacionadas.

1.3.2.2.5 Particularidades de las nociones espacio-temporales en el sexto año de vida

El desarrollo alcanzado por los niños que cursan el sexto año de vida les permite una mayor independencia en sus acciones, utiliza el espacio y se orienta mejor en el mismo; son capaces de ejecutar desplazamientos variados por diferentes planos, hacia diferentes direcciones y desde diversas posiciones. En fin, ejecutan diferentes desplazamientos con diversos ritmos.

En este grupo de edades los niños /as reconstruyen las relaciones espaciales ya adquiridas en un plano pre conceptual para pasar al plano de las representaciones, en forma de imágenes espaciales, lo cual puede lograrse no solo con la ejecución de acciones en el espacio real, sino también mediante la utilización de planos gráficos y de acciones con modelos espaciales.

El predominio de la atención y la memoria involuntaria exige la utilización de métodos y medios atractivos e interesantes; pues el niño presta atención a lo que tiene un interés directo para él y despierta sus emociones al recordar aquello que le atrae y que graba por sí solo.

Se destaca una mayor concentración en la realización de las tareas cognitivas observándose transformaciones sonoras, micro-movimiento labial o concentración con ausencia verbal total. Esto indica una consolidación progresiva del lenguaje interno, lo cual, aparentemente le sirve para guiar su acción mental y manual; este dato resulta de gran valor pues reafirma la importancia de propiciar y no limitar las verbalizaciones en los diferentes momentos de las actividades. En este período (5/6 años) ellos ya dominan el tiempo principalmente lo que es pasado, presente y futuro, lo cual les permite el relato de vivencias con complejidades gramaticales y definiciones dentro de un mismo caso temporal, con algunas imprecisiones, en el futuro mediato.

Su memoria verbal con significado es más amplia por lo que repite cuentos, relatos y poesías íntegramente.

En cuanto al desarrollo motor de los niños en estas edades, se debe señalar que se manifiesta una gran explosión en el desarrollo de capacidades motrices: el niño lanza más lejos, corre más rápido, demuestra mayor equilibrio, coordinación y orientación en sus movimientos, combinan habilidades motrices básicas, percibe el espacio al saltar una cuerda o al lanzar una pelota, entre otros ejemplos, por lo que sus movimientos han mejorado por su calidad.

Dados algunos objetos ordenados en línea o círculo pueden reproducir el mismo orden mediante la experimentación con otro conjunto de objetos.

Aprenden a usar las palabras que describen relaciones espaciales y temporales, regulan sus movimientos a partir de órdenes como: ¡corre más rápido, camina despacio!, etc. La orientación espacial se logra a partir del propio cuerpo del niño, por ejemplo la educadora se apoya en indicaciones verbales como: arriba los brazos, abajo los brazos, salten hacia adelante, hacia atrás entre otras órdenes.

En cuanto al ritmo, éste se evidencia al realizar movimientos con más o menos energía, al realizar carreras rápidas, lentas, al sonido de un instrumento sonoro, al realizar armónicamente esfuerzos musculares; es importante señalar que en estas edades se observa además el ritmo colectivo cuando realizan ejercicios físicos, por supuesto siempre se respeta el ritmo individual y la educadora puede valerse de rimas, canciones e instrumentos sonoros.

1.3.2.2.6 La percepción del espacio y del tiempo

La percepción del espacio y del tiempo se consigue a través de la interiorización de las experiencias que se viven.

La percepción del espacio se realiza a través del contacto con el entorno, ya que permite al niño/a situarse en el espacio y reconocerlo. La exploración del espacio es una actividad vital, especialmente en las primeras edades y los niños lo hacen a medida que se relacionan con el medio. Esta exploración del espacio va muy ligada al movimiento y a los juegos sensoriales. La propuesta incluirá la exploración desde grandes espacios a espacios más pequeños (muebles, caja, vasos,...) y de formatos muy diferentes. La percepción del tiempo está ligada a unos ritmos subjetivos internos y externos, en la percepción del tiempo inciden varios factores como la vista, el oído y las sensaciones propios que van a dar origen a las nociones de duración, cadencia, sucesión, velocidad y ritmo. La percepción más significativa del tiempo la da el ritmo. El ritmo rige la vida y como consecuencia rige la actividad de la persona a lo largo de su vida. (Palacios, 2007).

1.3.2.2.7 Importancia de enseñar y aprender en Primer Año.

En el primer año de Educación General Básica es fundamental que los estudiantes alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas, en todas las áreas que los conforman como personas. Se debe recordar que antes de ingresar a este año, los educandos han tenido diferentes experiencias dadas por los ambientes en los que han interactuado, lo cual han influido en su desarrollo y madurez emocional, psicológica y social, aspectos que el docente debe tomar en cuenta para iniciar su labor. No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida, es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierren momentos de placer, goce, creatividad, y conocimiento. La lúdica es una

condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce, y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano y que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral. (Romero, 2009)

Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación General Básica sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, porque ayudarán a la construcción de significados y un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico, y al mundo social.

En el primer año, la actividad lúdica debe ser un eje transversal presente en todas las actividades a realizarse. Es un error pensar que el juego en los estudiantes únicamente tiene un sentido de diversión o pasatiempo, es en esta actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarios, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Por esto es el docente quién tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que responda a la formación integral de los escolares.

El componente de Relaciones Lógico Matemáticas debe permitir que los educandos desarrollen su pensamiento y alcancen las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada.

Es imprescindible recordar a los docentes que en este aspecto de la Geometría deben trabajar las relaciones espaciales entre los objetos, personas, y lugares, es decir, incluir la geometría topológica, aquella que se ocupa de la posición de los objetos en el espacio. Se debe tomar en consideración la ubicación, dirección y posición mediante las nociones espaciales “cerca-lejos”, “arriba-abajo”, “delante-detrás”, “dentro-fuera”, y los objetos en relación con su propio cuerpo y lateralidad. En lo que se refiere a la ubicación temporal, los estudiantes deben realizar operaciones de seriación, orden de sucesos (mañana, tarde, noche, antes, durante, después, días de la semana.) para esto el docente puede realizar diferentes actividades temporales, con el fin de captar el significado de tiempo y espacio.

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010).

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la naturaleza de este tema se aplicó la investigación:

De campo porque se efectuó en el primer año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga,” institución beneficiada de este tema investigativo.

Bibliográfica, Se fundamentó científicamente las variables de esta investigación a través de documentos, libros, revistas, consultas en Internet. La cual permitió estructurar y desarrollar la investigación.

Descriptiva, Se sustentó en la problemática, tomando como base los datos obtenidos para describir las dificultades de los niños y niñas en base a los resultados de la observación realizada, la cual permitió buscar alternativas para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas.

2.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental. Se empleó este diseño de investigación porque se realizó la aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” con el propósito de experimentar el nivel de desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas.

Documental. Porque se consultó en libros, textos, revistas, periódicos e Internet.

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Hipotético - Deductivo. Se realizó un estudio planteando, una hipótesis comprobada, a partir de una muestra representativa de los niños y niñas a fin de conocer

los aspectos que ocasionaron el escaso desarrollo de las nociones temporo-espaciales, mediante la utilización de la encuesta realizada a los docentes y la observación ejecutada a los niños y niñas de la institución.

Método Científico. Mediante el estudio de las teorías científicas que sustentan las variables investigativas, que permitieron conocer la ponencia de investigadores para construir el marco teórico con coherencia y pertinencia.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

2.4.1 Técnicas

Observación.- Se aplicó a los niños y niñas del primer año de Educación Básica antes y después de la aplicación de la guía de juegos “Pequeños Exploradores” para determinar su incidencia en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

Encuesta: Esta técnica se aplicó a los docentes de la escuela “Alfredo Pérez Chiriboga” que permitió recolectar información relacionada con el tema investigativo a través del instrumento cuestionario.

2.4.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para recabar información son:

El cuestionario. Permitted recabar información por escrito sobre el problema a investigarse mediante una base de preguntas estructuradas.

Ficha de Observación. Es un instrumento que permitió obtener información a través de un registro de datos estructurado de las actividades realizadas por los niños y niñas de primer año de Educación Básica empleadas antes y después de la aplicación de la guía de juegos “Pequeños Exploradores” y constan como ANEXOS.

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se desarrolló con los niños y niñas de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga”, de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013-2014.

Cuadro 1. Población involucrada en la investigación

DESCRIPCIÓN	MUESTRA	PORCENTAJE
Docentes	2	5 %
Niños y niñas	35	95 %
Total	37	100 %

Fuente: Estadística Institucional

Realizado por: Sandra Gaibor

La muestra que se tomó en cuenta en el presente trabajo de investigación son los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

2.6 PROCEDIMIENTOS PARA LA INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La investigación se inició con encuestas a docentes profesionales, quienes con su conocimiento y experiencia aportaron datos importantes que direccionaron la investigación. Para continuar se recabó información de los niños y niñas mediante la ficha de observación antes y después de la aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores”

Con los documentos y datos recabados de los resultados de las encuestas y fichas de observación aplicadas, se pasó al diseño y presentación cuantitativa de cuadros y gráficos estadísticos para el análisis e interpretación de resultados permitiéndome la comprobación de las hipótesis específicas.

2.7 HIPÓTESIS

2.7.1 Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños exploradores” desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

2.7.2 Hipótesis Especificas

- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas. del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

2.7.3 Variables

2.7.3.1 Variable Dependiente

Desarrollo de nociones temporo-espaciales

2.7.3.2 Variable Independiente

Guía de juegos creativos

2.7.4 Operacionalización de la hipótesis

2.7.4.1 Operacionalización de la Hipótesis General

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Independiente				
Juegos creativos	Actividad lúdica desarrollada por los niños que implica descubrimiento, imaginación, improvisación que utilizado diariamente mejoran las habilidades y eleva la capacidad de aprendizaje y creatividad.	Lúdica Imaginación Creatividad	-Produce diversión y alegría. -Representa sucesos, historias, que no existen. -Inventa o crea a su gusto.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.
Dependiente				
Noción Temporo espacial.	El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo. La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración	Noción espacial Noción temporal	-Domina la orientación espacial. -Reproduce secuencias temporales.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.

Fuente: Proyecto de tesis

Elaborado por: Sandra Gaïbor Basantes

2.7.4.2 Operacionalización de la Hipótesis Específica 1.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

Cuadro 2. Operacionalización de la Hipótesis Específica 1

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Independiente				
Juegos Simbólicos	El niño utiliza símbolos en sus juegos, interpretando la vida real e imitando roles sociales (profesor, policía, padre...). El juego simbólico es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Representa acontecimientos imaginarios, por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego que trata de imitar a los adultos.	Símbolos Imitando roles Acontecimientos imaginarios.	-Representa una idea. -Imita Personajes sustitutos o imaginarios. -Representa en la mente.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.
Dependiente				
Orientación temporo-espacial	El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo. La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración	Noción espacial Noción temporal	-Domina la orientación espacial. -Reproduce secuencias temporales.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.

Fuente: Proyecto de Tesis

Elaborado por: Sandra Gaibor Basantes.

2.7.4.3 Operacionalización de la Hipótesis Específica 2.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

Cuadro 3. Operacionalización de la Hipótesis Específica 2.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO ^E
Independiente				
Juegos Recreativos	El juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. Los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. Los juegos implican un cierto grado de competencia. (No resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad).	Actividad recreativa Entretención Habilidades	-Propicia placer y diversión -Emplea tiempo libre -Desarrolla destrezas talento y aptitud.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.
Dependiente				
Noción temporo-espacial	El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo. La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración.	Noción espacial Noción temporal	-Domina la orientación espacial. -Reproduce secuencias temporales.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.

Fuente: Proyecto de Tesis

Elaborado por: Sandra Gaibor Basantes

2.7.4.4 Operacionalización de la Hipótesis Específica 3.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

Cuadro 4. Operacionalización de la Hipótesis Específica 3.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO ^E
Independiente				
Juegos Estructurados	El juego estructurado está bien planificado y tiene sus reglas, se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas.	Reglas	-Cumple con normas e instrucciones.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación
	Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada	Actividad Lúdica	-Fortalece su autoconfianza y personalidad.	INSTRUMENTOS -Cuestionario
		Aprendizaje Concreto	-Estimula vivencias y experiencias significativas.	-Ficha de observación.
Dependiente				
Nociones temporo-espaciales	El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo.	Noción espacial	-Domina la orientación espacial.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación
	La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración.	Noción temporal	-Reproduce secuencias temporales.	INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.

Fuente: Proyecto de Tesis

Elaborado por: Sandra Gaibor Basantes.

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 TEMA

GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS “PEQUEÑOS EXPLORADORES”, PARA DESARROLLAR NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

3.2 PRESENTACIÓN

El niño al jugar; elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica o construye.

Si partimos de una premisa en la que se establece que “el juego es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea, organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y de grupo, y abstraer la realidad que previamente ha conocido”, el maestro debe facilitar, orientar y animar cuando el juego “decaiga” y se vuelva repetitivo, para así crear-según la situación-un conflicto que lo replantee y lo vuelva más dinámico y operativo.

Si a través de una situación de juego el niño se anima a discutir, a cuestionar la justicia o la injusticia de una actitud adulta o de un par, pone de manifiesto la capacidad de interactuar en un grupo para adaptarse a las normas establecidas por otro y aceptadas por todos. Si recorre el camino de la construcción de la moral autónoma, basada en la necesidad de reciprocidad, respeto mutuo y cooperación, desde la acción directa en el uso de su libertad personal y la libertad del otro, y si al jugar alcanza el nivel de estructura cognitiva, afectiva y social del sujeto, es posible comprobar; entonces, cómo se da el proceso de aprendizaje, puesto que, según Piaget, el individuo construya la inteligencia al interactuar con el medio, lo cual implica un conocimiento físico, lógico-

matemático y social. Así, el propio sujeto es el protagonista de su desarrollo y la fuente del conocimiento es la acción, desde la manipulación hasta la acción interiorizada.

El juego comparte muchas características de las actividades generales que se plantean durante el trabajo escolar. Siendo así el juego en el nivel inicial (kínder) es un espacio propio del niño, en el que el docente emplea, simultáneamente, su rol de docente y de adulto. El maestro actuará sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

La educación pretende lograr en el niño y la niña un alto desarrollo de su inteligencia, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico. Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos orales escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno.

Con la aplicación de juegos en el aprendizaje se busca la comprensión didáctica pedagógica, partiendo del juego como una técnica de trabajo que permita ir desarrollando la noción temporo-espacial, implica un paso más en el orden de complejidad de la organización del espacio y el tiempo, derivado del análisis intelectual que supone conjugar los datos obtenidos a través de estas percepciones y que permite encadenar movimientos, comparar velocidades, seguir diversas secuencias de movimiento representadas por un ritmo.

Desde esta perspectiva los juegos presentados están seleccionados en diferentes grupos, los mismos que aplicados por los docentes logren mejorar el aprendizaje.

Queremos que los estudiantes sean sujetos activos del aprendizaje, que observen, escuchen, palpen, que se desenvuelvan con seguridad en las cosas que realizan, que analicen, razonen, interpreten, es decir que tengan una mentalidad creativa, innovadora demostrando siempre esos valores escondidos que cada uno de los seres humanos tenemos.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General

- Desarrollar juegos creativos a través de la guía de juegos “Pequeños Exploradores” para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer año de Educación Básica.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Fortalecer la orientación temporo-espacial de los niños y niñas mediante juegos simbólicos.
- Conocer un conjunto de actividades lúdicas, que faciliten el interaprendizaje mediante juegos recreativos para el desarrollo de nociones temporo-espaciales.
- Potenciar las capacidades de los niños y niñas a través de juegos estructurados, para fortalecer la orientación en tiempo y espacio.

3.4 FUNDAMENTACION:

Para una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos y para comprender el desarrollo del niño se optó por los aportes de Piaget, Vigotsky, y Ausubel.

El presente proyecto se centra en el segundo estadio, que corresponde a la etapa pre-operacional; comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años de edad, en esta etapa los niños aprenden cómo interactuar en su ambiente de una manera más compleja, mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta etapa está marcada por el egocentrismo; cuando el infante se considera el centro de todo. El juego simbólico, la intuición, y animismo, la falta de reversibilidad. Son una de las características de los procesos de esta etapa.

EL JUEGO

El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las

situaciones cotidianas de la vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir y por ser.

El juego brinda al niño el placer de los sentidos; al jugar el niño: saborea, toca, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sin fin de habilidades y destrezas; así mismo puede experimentar y manejar situaciones nuevas que le permitan una adaptación más fácil a la realidad. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende de las costumbres sociales y sexuales que su ambiente acepta. Mediante el juego el niño en su fantasía llega a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en una palabra ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que él necesita para enfrentarse a su ambiente.

Asimismo, cuando el niño juega al doctor, este papel es el medio con el cual satisface su curiosidad de conocimiento del cuerpo humano, a la vez que reduce el miedo que el médico puede presentar para él. (González, 2000)

JUEGO SIMBOLICO

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de canalizarlo justamente a través de éste.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas.

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

JUEGO RECREATIVO

El juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas

formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes. Como actividad puramente recreativa, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada.

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

JUEGO ESTRUCTURADO

Este tipo de juego se caracteriza por sus reglas, normas, instrucciones excepciones preestablecidas con claridad.

El juego estructurado es aquel que está bien planificado y tiene sus reglas, sin embargo el juego es aquel que se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas.

Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada

Los juegos estructurados proporcionan a los niños de primaria una divertida manera de aprender. Desde el preescolar hasta el sexto grado, los niños aman jugar y participar en actividades grupales.

A partir de los 5 años de edad los niños están preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su desarrollo. Son juegos más activos, más competitivos, en los que el niño vive la exuberancia de una

actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y ponerse de acuerdo con los intereses del grupo.

NOCION TEMPORO-ESPACIAL: Tiempo y espacio son dimensiones de la misma realidad.

ORIENTACIÓN ESPACIAL

La orientación espacial se refiere a la ubicación de su cuerpo en relación con las otras personas, objetos que le rodean, ambiente próximo y espacio de su entorno. La organización temporal en cambio es la orientación en el tiempo, hora, día, semana, mes. El derivado educativo de la orientación témpora-espacial se manifiesta de la siguiente manera: No puede ubicar las letras en el espacio hoja, escribiendo en cualquier parte de ella, le dificulta el trazo de figuras de un modelo con perspectiva, desarticula ángulos. Los signos gráficos (letras) tienen perspectivas y ángulos y un niño desorientado en forma espacial jamás podrá copiar lo que la maestra puso en la pizarra.

El niño debe ser educado en relación al tiempo. En un primer momento, discriminar y calcular el tiempo, y en un segundo momento conocer las horas, los días de la semana, los meses del año; ser orientado en tiempo y espacio se traduce en la escritura fundamentalmente sin omitir y agregar letras en una palabra.

El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles.

La noción temporal es la capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración. Esta noción está vinculada a la del espacio. La adquisición de una se realiza en función de la otra.

NOCIONES TEMPORALES

La organización del tiempo lo construye el niño y la niña en interacción con situaciones de la vida cotidiana e implica la elaboración de un sistema de relaciones (secuencia temporal).

El niño y la niña toman conciencia de la dimensión temporal, en gran parte, gracias a sus movimientos corporales y actividades diarias: gateando, caminando, golpeando, dibujando. Cada gesto o movimiento tiene un principio y un final: un "antes", "un durante" y un "después" (secuencia temporal). La sucesión de acciones y velocidad con las que las realiza, serán puntos de referencia que favorecerán el proceso de organización temporal, es decir, la adquisición de las nociones antes, durante y después.

Así mismo, la percepción de la duración del tiempo: apreciación cuantitativa del tiempo transcurrido entre unos límites (principio y final), permite comparar:

- Estimaciones del tiempo sobre la base de referencias externas, ejemplo: comienzo y final de una canción.
- Apreciación de velocidades, de aceleración del propio cuerpo y de los objetos. Ejemplo: practicar distintos tiempos cambiando las velocidades de las marchas, los ritmos, las canciones, los movimientos, las palabras.
- La noción del tiempo se vincula íntimamente a lo vivido: jugando, cocinando, estudiando, el niño toma conciencia del justo significado de las nociones temporales: ayer, hoy, mañana, etc.

3.5 CONTENIDO.

La presente guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica General Físcal, “Alfredo Perez Chiriboga” de la parroquia Lican, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014. Se encuentra estructurada de la siguiente manera:

- Presentación.
- Justificación.
- Objetivos.
- Fundamentación Teórica.
- Contenido.
- Operatividad
- Juegos que se encuentran divididos en tres bloques.

- 1. El Maniqui.
- 2. En familia.
- 3. Somos Muñecos
- 4. El pulgar.
- 5. Juguetería de profesiones.
- 6. Zoológico divertido.
- 7. Adivina quién es el director.
- 8. La tortuga y la liebre.
- 9. El tesoro del pirata mala pata.

BLOQUE 1
Juegos Simbólicos



- 1. La pelota de la risa
- 2. El baile de los pañuelos
- 3. Llego el Buggy-punk
- 4. Las flores y las frutas
- 5. Me acerco y me alejo con la pata coja.
- 6. Ensalada de frutas.
- 7. Pifo pifo oca.
- 8. Elige al selector.
- 9. Jugando con el tiempo.

BLOQUE 2
Juegos Recreativos



- 1. Bosque adentro, bosque afuera.
- 2. Ardiente y frio.
- 3. De pesca.
- 4. Laberinto sin salida.
- 5. Quemar al despistado.
- 6. Carrera de sacos.
- 7. Se hunde el barco.
- 8. Explorando por el espacio.

BLOQUE 3
Juegos Estructurados



3.6 OPERATIVIDAD.

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Concienciar a los docentes	Presentación y charla a los docentes sobre la guía de juegos creativos	Motivación acerca de la importancia de las actividades propuestas. Orientaciones para la realización de los juegos.	Enero del 2015	Lic. Sandra Gaibor	Autoridades Docentes Niños y niñas.
Realización de los juegos simbólicos, para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños/as.	Ejecutar los juegos planificados de la guía con los niños y niñas.	Preparar los recursos necesarios. Realizar los juegos con los niños y niñas. Evaluar las actividades realizadas.	Del 26 de Enero al 02 de Febrero del 2015.	Lic. Sandra Gaibor	Docentes Niños y niñas.
Realización de los juegos recreativos, para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños/as.	Ejecutar los juegos planificados, de la guía con los niños y niñas.	Preparar los recursos necesarios. Realizar los juegos con los niños y niñas. Evaluar las actividades realizadas.	Del 09 de Febrero al 13 de Febrero del 2015.	Lic. Sandra Gaibor	Docentes Niños y niñas.
Realización de los juegos estructurados, para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños/as.	Ejecutar los juegos planificados, de la guía con los niños y niñas.	Preparar los recursos necesarios. Realizar los juegos con los niños y niñas. Evaluar las actividades realizadas.	Del 16 de febrero al 20 de Febrero del 2015.	Lic. Sandra Gaibor	Docentes Niños y niñas.
Evaluación de la propuesta.	Verificar el cumplimiento de los objetivos.	Valorar a los estudiantes en el antes y después de la aplicación de la guía.	Marzo del 2015	Lic. Sandra Gaibor	Niños y niñas del Primer Año.
Tabulación de resultados.	Determinar la incidencia de la guía de juegos en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.	Elaboración de cuadros estadísticos. Tabulación de datos. Organizar gráficos estadísticos. Analizar e interpretar sus resultados.	Abril del 2015	Lic. Sandra Gaibor	Docentes Niños y niñas.

Fuente: Operatividad de la investigación.

Elaborado por: Sandra Gaibor.

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES:

1. ¿Utiliza diferentes actividades para la enseñanza de la orientación espacial?

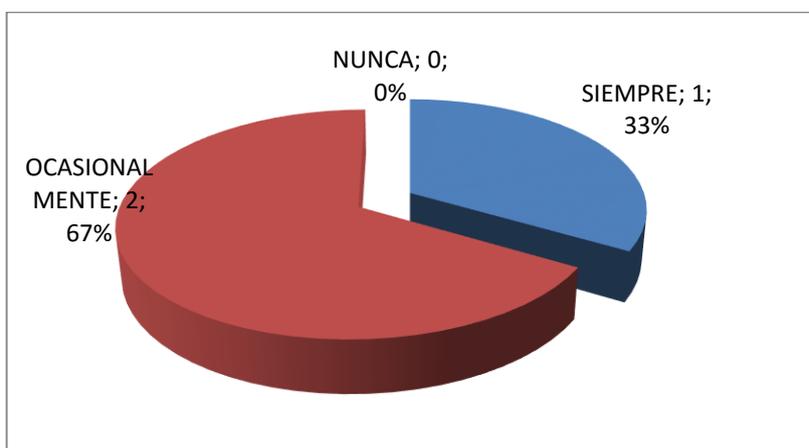
Cuadro No 4.1 Utiliza diferentes actividades para la enseñanza

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
Ocasionalmente	2	67%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.1. Utiliza diferentes actividades para la enseñanza



Fuente: Cuadro N°. 4.1

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a las actividades que el maestro utiliza para la orientación espacial, 1 persona que equivale al 33%, afirma que siempre, 2 personas equivalente al 67%, afirman que ocasionalmente.

b) Interpretación

La mayor parte de los docentes utilizan actividades para la orientación espacial, ocasionalmente, por lo que hay que fortalecer el trabajo docente en lo referente a las actividades de orientación espacial.

2. ¿Considera Ud. que el niño/a puede ubicarse en el espacio con relación a otro objeto? como: cerca de, lejos de. sobre, debajo de; etc.

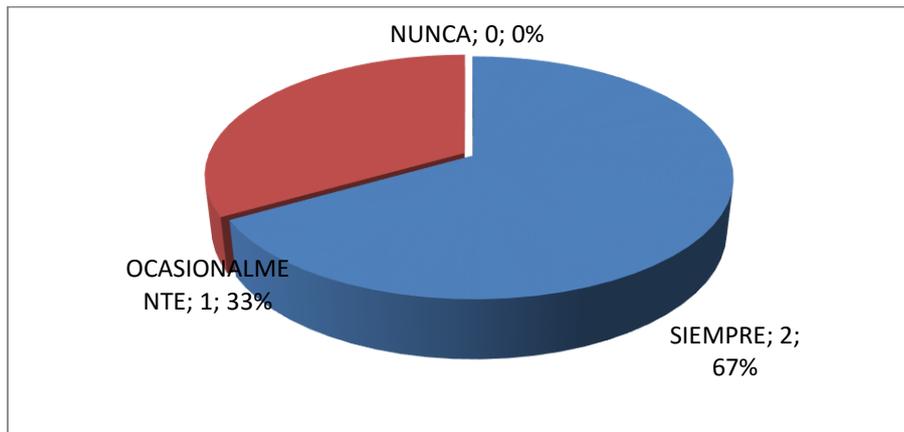
Cuadro No 4.2 El niño/a puede ubicarse en el espacio

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
Ocasionalmente	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.2. El niño/a puede ubicarse en el espacio



Fuente: Cuadro N°. 4.2

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a si el niño puede ubicarse en el espacio en relación a otro objeto, 2 personas que equivale al 67%, afirman que siempre, 1 persona equivalente al 33 %, afirman que ocasionalmente.

b) Interpretación

La mayor parte de los docentes afirman que los niños pueden ubicarse en el espacio ocasionalmente. La ubicación espacial permite a los niños desarrollar su esquema corporal y direccionalidad

3. ¿Cree Ud. Como docente que el juego creativo constituye una técnica de aprendizaje de la orientación espacial?

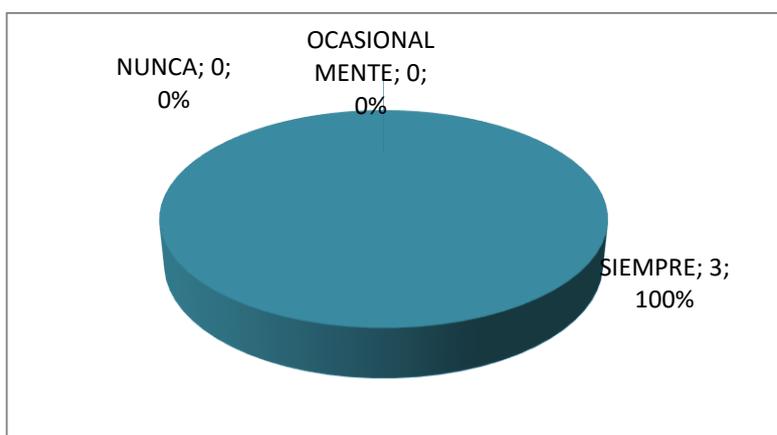
Cuadro No 4.3 El juego creativo constituye una técnica de aprendizaje

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	3%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.3. El juego creativo constituye una técnica de aprendizaje



Fuente: Cuadro N°. 4.3

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a si el juego creativo constituye una técnica de aprendizaje de la orientación espacial, 3 personas que equivale al 100 %, afirman que siempre.

b) Interpretación

La totalidad parte de los docentes afirman que los juegos creativos permiten a los niños ubicarse en el espacio. Los juegos a decir de varios autores son fundamentales para adquirir las nociones de tiempo y espacio en los niños.

4. ¿Considera Ud. Que sus niños tienen problemas en el aprendizaje de la orientación espacial?

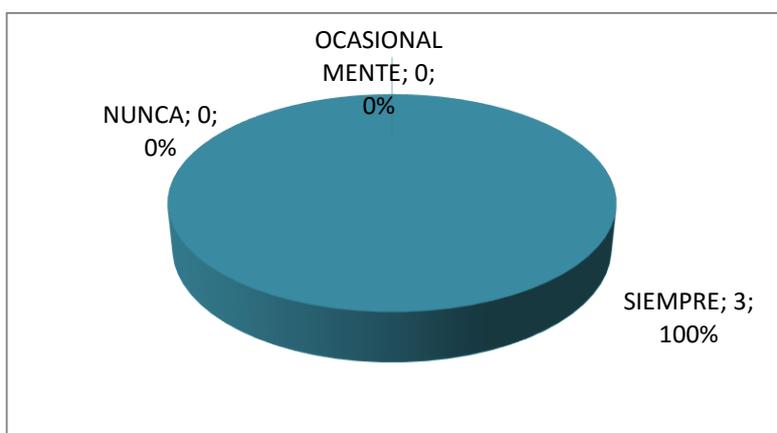
Cuadro No 4.4 Niños tienen problemas en el aprendizaje

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.4. Niños tienen problemas en el aprendizaje



Fuente: Cuadro N°. 4.4

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a si los niños tienen problemas en el aprendizaje de la orientación espacial, 3 personas que equivale al 100 %, afirman que siempre.

b) Interpretación

La totalidad parte de los docentes afirman que los niños presentan problemas en el aprendizaje de las nociones espaciales. Los juegos a decir de varios autores son fundamentales para adquirir las nociones de tiempo y espacio en los niños.

5. ¿Mediante el juego simbólico cree que el niño asumirá roles con creatividad e imaginación?

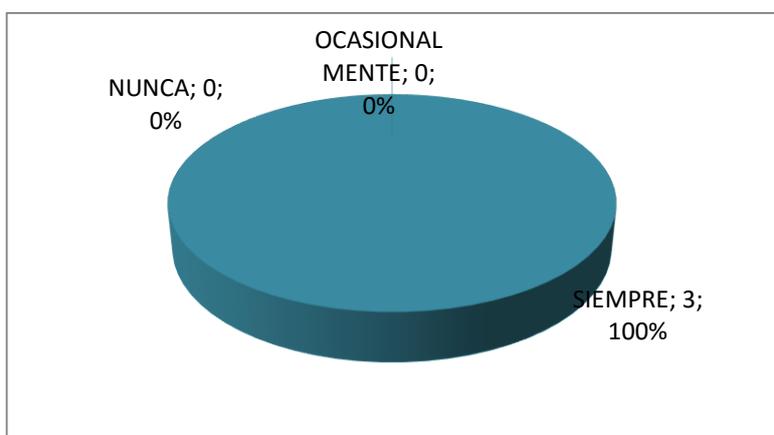
Cuadro No 4.5 El juego simbólico ayuda al niño asumir roles con creatividad

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.5. El juego simbólico ayuda al niño asumir roles con creatividad



Fuente: Cuadro N°. 4.5

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a si mediante el juego simbólico cree que el niño asumirá roles con creatividad e imaginación, 3 personas que equivale al 100 %, afirman que siempre.

b) Interpretación

La totalidad parte de los docentes creen que los niños y niñas a través del juego simbólico pueden establecer y fortalecer sus relaciones de conocimiento y aprendizaje asumiendo roles con creatividad e imaginación.

6. ¿Cómo considera las siguientes nociones temporo-espaciales para el desarrollo de los niños y niñas?

Cuadro No 4.6 Nociones temporo-espaciales para el desarrollo

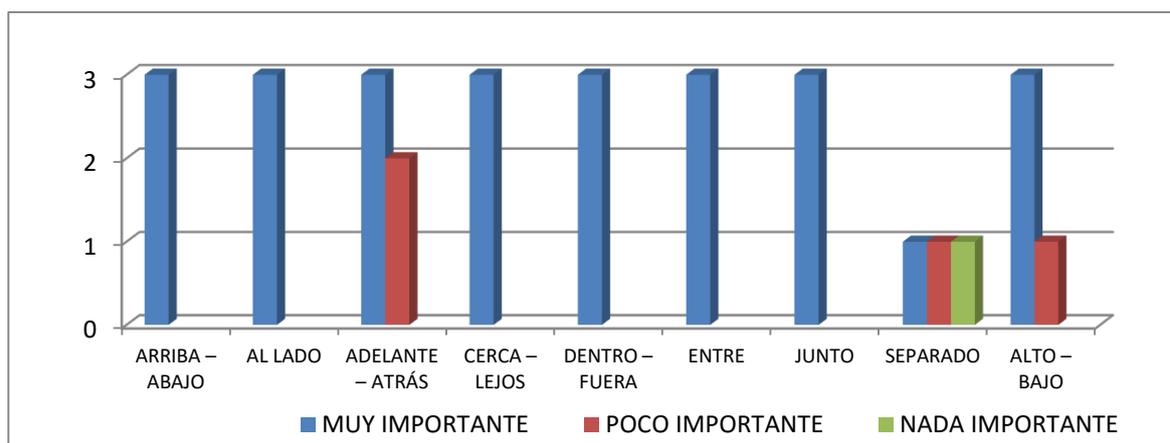
NOCIONES ESPACIALES	MUY IMPORTANTE	POCO IMPORTANTE	NADA IMPORTANTE
Arriba – Abajo	3	0	0
Al Lado	3	0	0
Adelante – Atrás	3	2	0
Cerca – Lejos	3	0	0
Dentro – Fuera	3	0	0
Entre	3	0	0
Junto	3	0	0
Separado	1	1	1
Alto – Bajo	3	1	0
NOCIONES TEMPORALES	MUY IMPORTANTE	POCO IMPORTANTE	NADA IMPORTANTE
Antes – Después	3	0	0
Lento – Rápido	3	0	0
Secuencias	1	2	0
Primero - Último	2	1	0
Mañana	3	0	0
Tarde	3	0	0
Noche	3	0	0

Fuente: Encuesta realizada a personal docente.

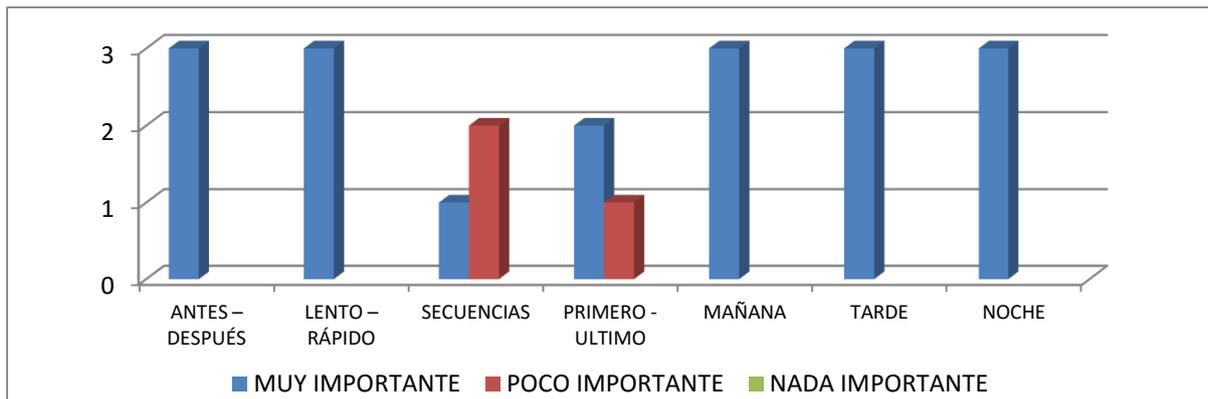
Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.6. Nociones temporo-espaciales para el desarrollo

NOCIONES ESPACIALES



NOCIONES TEMPORALES



Fuente: Cuadro N°. 4.6

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

El 100% de los docentes contesta que es importante el desarrollo de las actividades espaciales en los niños y niñas de primer año de educación General Básica.

b) Interpretación

La totalidad de los docentes creen que es importante desarrollar las actividades espaciales en los niños, ya que es aquí en donde se afianzan y desarrollan conocimientos, así también la importancia de las nociones temporales que les permitirá identificar entre el ayer, hoy y mañana.

7. ¿Para que el niño pueda orientarse en el espacio y tiempo considera que primero tiene que conocer su propio cuerpo?

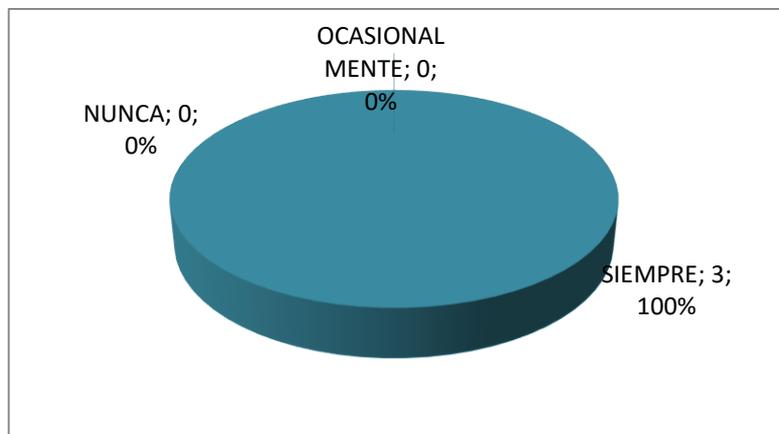
Cuadro No 4.7 Necesidades para orientarse en el espacio y tiempo

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.7. Necesidades para orientarse en el espacio y tiempo



Fuente: Cuadro N°. 4.7

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a; para que el niño pueda orientarse en el espacio y tiempo considera que primero tiene que conocer su propio cuerpo, 3 personas que equivale al 100 %, afirman que siempre.

b) Interpretación

La totalidad de los docentes creen que los niños deben conocer su propio cuerpo, para de esta forma orientarse a través del entorno en el que desarrollan su vida cotidiana, mediante el dominio de su expresión corporal

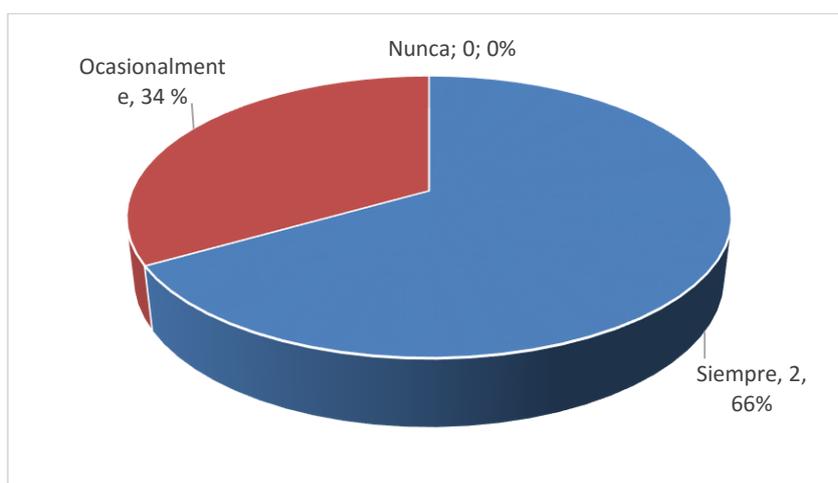
8. ¿Observa complacencia y satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados para el desarrollo de las naciones temporo-espaciales?

Cuadro No 4.8 Satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	66 %
Ocasionalmente	1	34 %
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente
Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.8. Satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados



Fuente: Cuadro N°. 4.8
Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a sí; los niños se sienten complacidos con la utilización de los juegos estructurados, 2 personas que equivale al 66 %, afirman que siempre y 1 que equivale al 34 % afirma que ocasionalmente.

b) Interpretación

La mayor parte de los docentes creen que los niños se sienten complacidos con la utilización de los juegos estructurados. Los juegos enseñan a los niños a ubicarse en tiempo y espacio.

9. ¿De disponer de una guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones temporo – espacial Ud. Pondría en práctica con los niños /as?

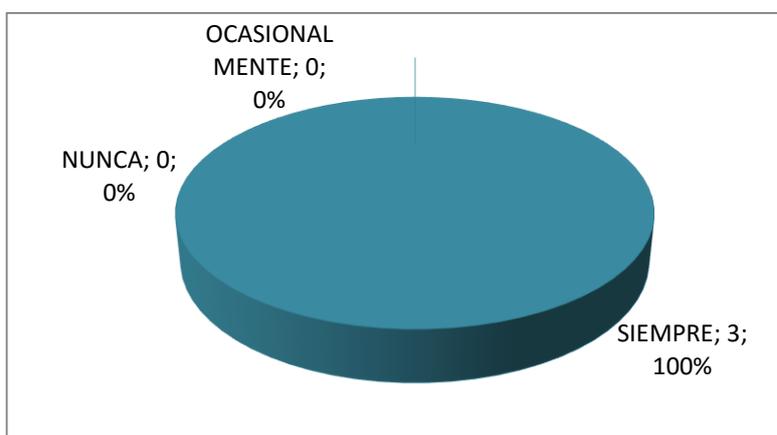
Cuadro No 4.9 Guía de juegos creativos para el desarrollo de las naciones

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente

Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.9. Guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones



Fuente: Cuadro N°. 4.9

Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a sí; pondría en práctica una guía de nociones temporo-espaciales, 3 personas que equivale al 100 %, afirman que siempre.

b) Interpretación

La totalidad de los docentes afirman que sí pondrían en práctica una guía de existirla, para fortalecer el proceso de aprendizaje temporo–espacial la pondrían en práctica y la desarrollarían con mucho entusiasmo y creatividad.

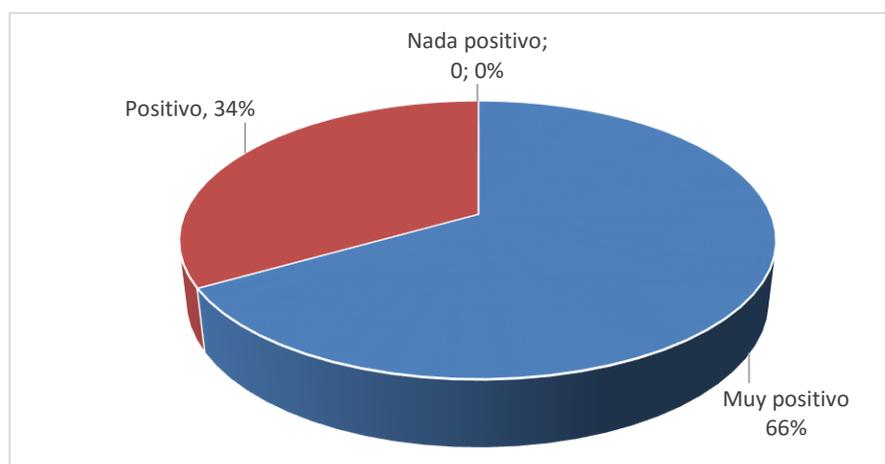
10. ¿Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos direccionado a la enseñanza de la orientación temporo - espacial?

Cuadro No 4.10 Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos

PONDERACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy positivo	2	66 %
Positivo	1	34 %
Nada positivo	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a personal docente
Elaborado por: Sandra Gaibor

Gráfico No 4.10. Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos



Fuente: Cuadro N°. 4.10
Elaborado por: Sandra Gaibor

a) Análisis

En el desarrollo de la encuesta dirigida a los docentes, referente a sí; considera positivo elaborar una guía de juegos creativos direccionado a la enseñanza de la orientación temporo - espacial, 2 personas que equivale al 66 %, afirman que siempre, 1 que corresponde al 34 % ocasionalmente

b) Interpretación

La mayor parte de los docentes afirman que sí sería positivo elaborar una guía de juegos creativos, para enseñar nociones témporo-espaciales y mejor aún si es de forma lúdica ya que a través del juego el aprendizaje se vuelve entretenido y divertido.

CUADRO N 4.1.1 CUADRO RESUMEN DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL FISCAL “ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA”

Cuadro No 4.11

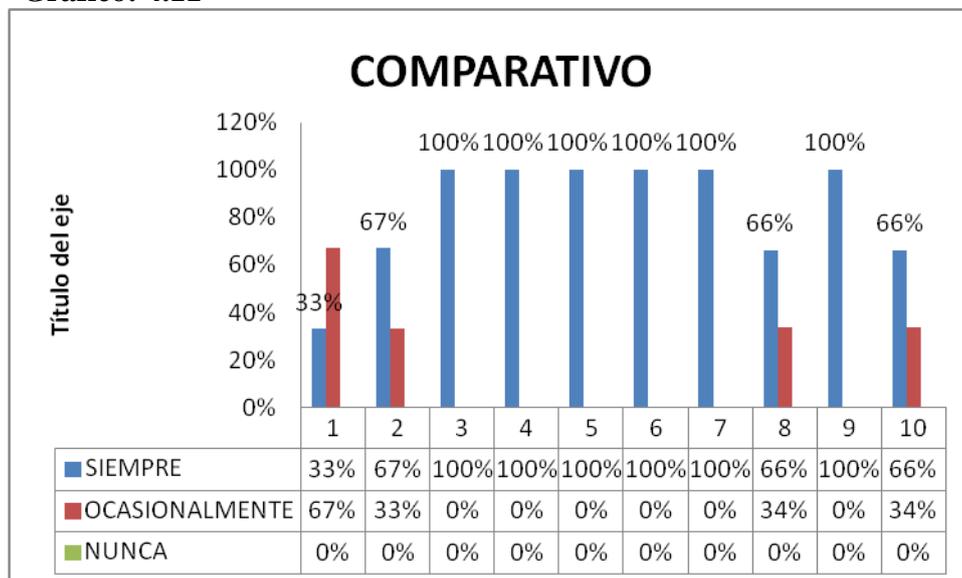
	PREGUNTAS	SIEMPRE		OCASIONALMENTE		NUNCA		TOTAL
		F°	%	F°	%	F°	%	
1	¿Utiliza diferentes actividades para la enseñanza de la orientación espacial?	1	33	2	67	0	0	3
2	¿Considera Ud. que el niño/a puede ubicarse en el espacio con relación a otro objeto? como: cerca de, lejos de. Sobre, debajo de; etc.?	2	67	1	33	0	0	3
3	¿Cree Ud. Como docente que el juego creativo constituye una técnica de aprendizaje de la orientación espacial?	3	100	0	0	0	0	3
4	¿Considera Ud. Que sus niños tienen problemas en el aprendizaje de la orientación espacial?	3	100	0	0	0	0	3
5	¿Mediante el juego simbólico cree que el niño asumirá roles con creatividad e imaginación?	3	100	0	0	0	0	3
6	¿Cómo considera las siguientes nociones temporo-espaciales para el desarrollo de los niños y niñas?	MUY IMPORTANTE		POCO IMPORTANTE		NADA IMPORTANTE		TOTAL
		3	100	0	0	0	0	3
7	¿Para que el niño pueda orientarse en el espacio y tiempo considera que primero tiene que conocer su propio cuerpo?	3	100	0	0	0	0	3
8	¿Observa complacencia y satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales?	2	66	1	34	0	0	3
9	¿De disponer de una guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones temporo – espacial Ud. Pondría en práctica con los niños /as?	3	100	0	0	0	0	3

		F°	%	F°	%	F°	%	TOTAL
10	¿Considera Ud. Positivo elaborar una guía de juegos creativos direccionado a la enseñanza de la orientación temporo - espacial?	1	33	2	67	0	0	3
	TOTAL	2	78,7 %	1	21,3 %	0	0%	3

Fuente: Cuadro N°- 4.11
Elaborado: Lic. Sandra Gaibor.

GRÁFICO N 4.11 ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DESPUÉS DE APLICAR LA ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN.

Gráfico: 4.11



Fuente: Gráfico 4.11
Elaborado por: Lic. Sandra Gaibor

ANÁLISIS

Referente a la encuesta realizada a los docentes, se establece que el 78,7 %, considera la importancia de los juegos en sus diferentes expresiones para desarrollar las nociones de tiempo y espacio en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación Básica, mientras el 21,3 considera que es poco importante este recurso educativo. Es notorio un porcentaje mejorado después de la aplicación de la guía lo que significa que es de mucha utilidad para fortalecer el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

4.1.2. FICHA DE OBSERVACIÓN INICIAL ANTES DE APLICAR LA GUÍA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA “ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA”

Cuadro No 4.12

	PREGUNTAS	PRÓXIMO ALCANZAR APRENDIZAJES		ALCANZA APRENDIZAJES		DOMINA APRENDIZAJES	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Identifica la noción juntos a través del juego simbólico.	24	69	11	31		0
2	Identifica la noción alto y bajo mediante la comparación de estaturas con sus compañeros.	35	100	0	0	0	0
3	Es capaz de orientarse en el espacio con la práctica de la noción dentro-fuera.	11	31	24	69	0	0
4	Reconoce la noción arriba y abajo en relación a un objeto, mediante el juego recreativo.	35	100	0	0	0	0
5	Diferencia su lado izquierdo y derecho en relación a sí mismo y a los demás.	15	44	20	66	0	0
6	Se ubica correctamente delante y detrás según corresponda.	33	94	2	6	0	0
7	Relaciona la noción primero y último en competencias de juego estructurados.	35	100	0	0	0	0
8	Distingue la noción cerca y lejos en relación a sí mismo y a un objeto.	33	94	2	6	0	0
9	Compara y relaciona las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.	35	100	0	0	0	0
10	Ejecuta y coordina movimientos corporales.	35	100	0	0	0	0
	MEDIA ARITMÉTICA	29	83	6	17	0	0

Fuente: Cuadro N°- 4.11

Elaborado: Lic. Sandra Gaibor.

4.2.3. FICHA DE OBSERVACIÓN FINAL DESPUÉS DE APLICAR LA GUÍA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE LA ESCUELA “ALFREDO PEREZ CHIRIBOGA”

Cuadro No 4.13

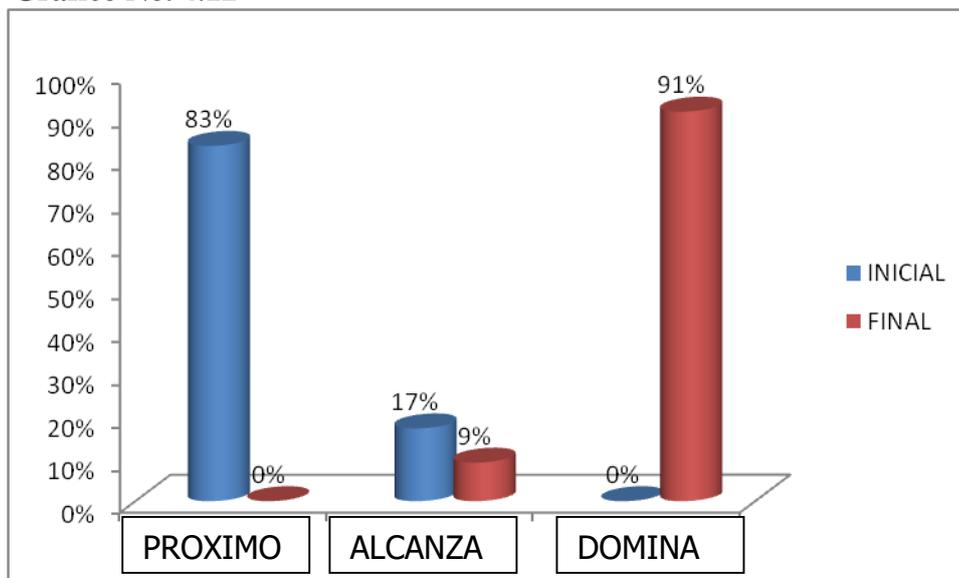
	PREGUNTAS	PRÓXIMO ALCANZAR APRENDIZAJES		ALCANZA APRENDIZAJES		DOMINA APRENDIZAJES	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Identifica la noción juntos a través del juego simbólico.	0	0		0	35	100
2	Identifica la noción alto y bajo mediante la comparación de estaturas con sus compañeros.	0	0	5	13	30	87
3	Es capaz de orientarse en el espacio con la práctica de la noción dentro-fuera.	0	0	0	0	35	100
4	Reconoce la noción arriba y abajo en relación a un objeto, mediante el juego recreativo.	0	0	13	38	22	62
5	Diferencia su lado izquierdo y derecho en relación a sí mismo y a los demás.	0	0	0	0	35	100
6	Se ubica correctamente delante y detrás según corresponda.	0	0	0	0	35	100
7	Relaciona la noción primero y último en competencias de juego estructurados.	0	0	5	13	30	87
8	Distingue la noción cerca y lejos en relación a sí mismo y a un objeto.	0	0	0	0	35	100
9	Compara y relaciona las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.	0	0	0	0	35	100
10	Ejecuta y coordina movimientos corporales.	0	0	11	31	24	69
	MEDIA ARITMÉTICA	0	0		9	14.5	91

Fuente: Cuadro N°- 4.11

Elaborado: Lic. Sandra Gaibor.

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR LA FICHA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN “ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA.”

Gráfico No. 4.12



Fuente: Gráfico 4.11

Elaborado por: Lic. Sandra Gaibor

ANÁLISIS:

Como se puede evidenciar la opción está próximo alcanzar los aprendizajes en la ficha inicial, tiene 83 %, en la ficha final baja drásticamente a 0, la opción alcanza los aprendizajes, en la ficha inicial tiene 17 %, para descender en la final a 9 %, en la opción Domina los aprendizajes, es donde se evidencia el desarrollo de las destrezas, pasa de un 17 % a un 91 %. Se puede observar un desarrollo del 74 % con la aplicación de la guía de de juegos creativos “pequeños exploradores” para el desarrollo de las nociones temporoespaciales en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

INTERPRETACIÓN:

En tal virtud se puede evidenciar un porcentaje alto, después de la aplicación de la guía de juegos realizados a los niños y niñas, lo que significa que tiene relevancia en el aprendizaje de los niños de manera positiva, permitiendo el desarrollo de las nociones temporoespaciales en los niños y niñas del Primer Año.

4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

Modelo Lógico

Hi: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Ho: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos no desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Modelo Matemático

Hi: $\chi^2_c > \chi^2_t$

Ho: $\chi^2_c = \chi^2_t$

Modelo Estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Simbología

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado	f_o = frecuencia observada
χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico	f_e = frecuencia esperada
Σ = Sumatoria	α = nivel de significación
IC = intervalo de confianza	GL=grados de libertad

Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

IC= 95%

Grados de Libertad

$$GL= (\text{Columnas}-1) (\text{Filas}-1)$$

$$GL= (3-1) (6-1)$$

$$GL= (2) (5)$$

$$GL= 10$$

$$\chi^2_t = 18.3$$

Regla de decisión

Rechace la H_0 , si $\chi^2_c > \chi^2_t =$

Cálculo de Chi cuadrado

Tabla general de la hipótesis específica 1-2-3

N°		PRÓXIMO	ALCANZA	DOMINA	TOTAL
Pregunta 1	ANTES	24	11	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
Pregunta 2	ANTES	35	0	0	35
	DESPUÉS	0	5	30	35
Pregunta 3	ANTES	11	24	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
	TOTAL	70	40	100	210

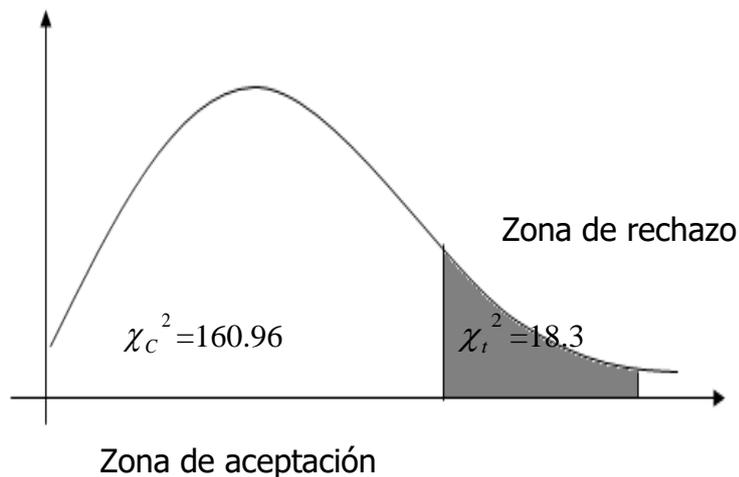
Tabla de contingencia de la hipótesis específica 1

		Fo	Fe	Fo-fe	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$	
Pregunta 1 Identifica la noción juntos a través del juego simbólico.	ANTES	PRÓXIMO	24	11,6	12.4	13.25
		ALCANZA	11	6,6	4.4	2.9
		DOMINA	0	16,6	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	11,6	0	0
		ALCANZA	0	6,6	0	0
		DOMINA	35	16,6	18.4	20.3
Pregunta 2		PRÓXIMO	35	11,6	23.4	47.2

Identifica la noción alto y bajo mediante la comparación de estaturas con sus compañeros.	ANTES	ALCANZA	0	6,6	0	0
		DOMINA	0	16,6	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	11,6	0	0
		ALCANZA	5	6,6	-1.6	0.38
Pregunta 3 Es capaz de orientarse en el espacio con la práctica de la noción dentro-fuera.	ANTES	PRÓXIMO	11	11,6	0.6	0.03
		ALCANZA	24	6,6	17.4	45.8
		DOMINA	0	16,6	0	0
	DESPUÉS	PROXIMO	0	11,6	0	0
		ALCANZA	0	6,6	0	0
		DOMINA	35	16,6	18.4	20.3
						160.96

Verificación

Como $\chi_c^2 = 160.96$ es mayor que $\chi_t^2 = 18.3$; entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 1 (H_1) es decir: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.



4.4.2 Comprobación de la hipótesis específica 2

Modelo Lógico

Hi: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Ho: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos no desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Modelo Matemático

Hi: $\chi^2_c > \chi^2_t$

Ho: $\chi^2_c = \chi^2_t$

Modelo Estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Simbología

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado f_o = frecuencia observada

χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico f_e = frecuencia esperada

Σ = Sumatoria α = nivel de significación

IC = intervalo de confianza GL=grados de libertad

Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

IC= 95%

Grados de Libertad

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (6-1)

GL= (2) (5)

GL= 10

$$\chi_t^2 = 18.3$$

Regla de decisión

Rechace la Ho, si $\chi_c^2 > \chi_t^2 =$

Cálculo de Chi cuadrado

Tabla general de la hipótesis específica 4-5-6

N °		PRÓXIMO	ALCANZA	DOMINA	TOTAL
Pregunta 4	ANTES	35	0	0	35
	DESPUÉS	0	13	22	35
Pregunta 5	ANTES	15	20	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
Pregunta 6	ANTES	33	2	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
	TOTAL	83	35	92	210

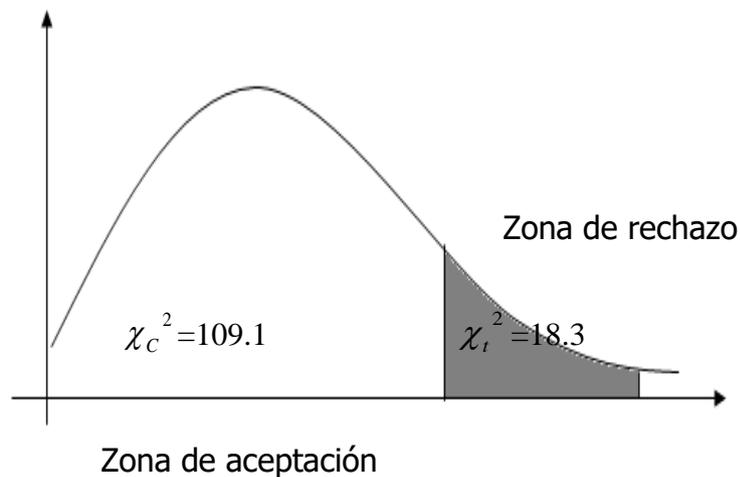
Tabla de contingencia de la hipótesis específica 2

		Fo	Fe	Fo-fe	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$	
Pregunta 4 Reconoce la noción arriba y abajo en relación a un objeto, mediante el juego recreativo.	ANTES	PROXIMO	35	13,8	21,2	32.5
		ALCANZA	0	5,8	0	0
		DOMINA	0	15,3	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	13,8	0	0
		ALCANZA	13	5,8	7.2	8.9
		DOMINA	22	15,3	6.7	2.9
Pregunta 5 Diferencia su lado izquierdo y derecho en	ANTES	PROXIMO	15	13,8	1.2	0.10
		ALCANZA	20	5,8	14.2	34.7
		DOMINA	0	15,3	0	0
		PRÓXIMO	0	13,8	0	0

relación a sí mismo y a los demás.	DESPUÉS	ALCANZA	0	5,8	0	0
		DOMINA	35	15,3	19.7	25.3
Pregunta 6 Se ubica correctamente delante y detrás según corresponda.	ANTES	PRÓXIMO	33	13,8	19.2	26.7
		ALCANZA	2	5,8	-3.8	22.4
		DOMINA	0	15,3	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	13,8	0	0
		ALCANZA	0	5,8	0	0
		DOMINA	35	15,3	19.7	25.3
						109.1

Verificación

Como $\chi_c^2 = 109.1$ es mayor que $\chi_t^2 = 18.3$; entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 1 (H_1) es decir: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.



4.4.3 Comprobación de la hipótesis específica 3

Modelo Lógico

Hi: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Ho: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados no desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

Modelo Matemático

$$\text{Hi: } \chi^2_c > \chi^2_t$$

$$\text{Ho: } \chi^2_c = \chi^2_t$$

Modelo Estadístico

$$\chi^2_c = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Simbología

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

$$\chi^2_c = \text{“Chi” cuadrado calculado} \quad f_o = \text{frecuencia observada}$$

$$\chi^2_t = \text{“Chi” cuadrado teórico} \quad f_t = \text{frecuencia esperada}$$

$$\Sigma = \text{Sumatoria} \quad \alpha = \text{nivel de significación}$$

$$\text{IC} = \text{intervalo de confianza} \quad \text{GL} = \text{grados de libertad}$$

Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

IC= 95%

Grados de Libertad

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (6-1)

GL= (2) (5)

GL= 10

$$\chi_t^2 = 18.3$$

Regla de decisión

Rechace la Ho, si $\chi_c^2 > \chi_t^2 =$

Cálculo de Chi cuadrado

Tabla general de la hipótesis específica 7-8-9

N °		PRÓXIMO	ALCANZA	DOMINA	TOTAL
Pregunta 7	ANTES	35	0	0	35
	DESPUÉS	0	5	30	35
Pregunta 8	ANTES	33	2	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
Pregunta 9	ANTES	35	0	0	35
	DESPUÉS	0	0	35	35
	TOTAL	103	7	100	210

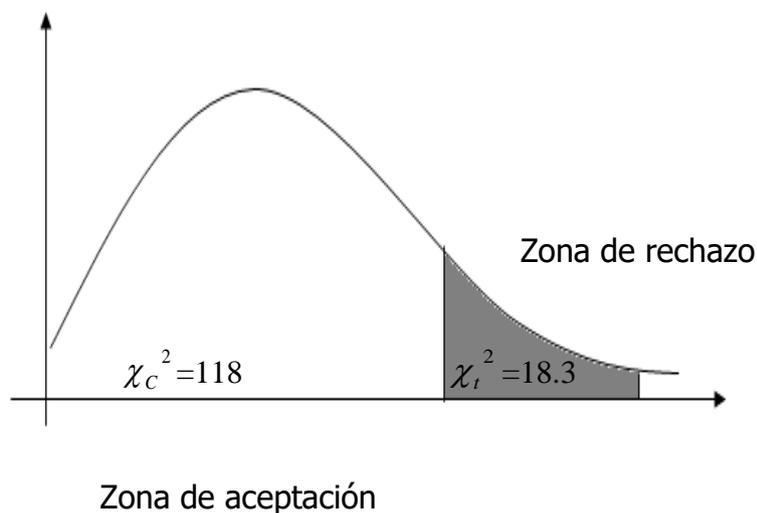
Tabla de contingencia de la hipótesis específica 3

			Fo	Fe	Fo-fe	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
Pregunta 7 Relaciona la noción primero y último en competencias de juego estructurados.	ANTES	PRÓXIMO	35	17.1	17.9	18.7
		ALCANZA	0	1.1	0	0
		DOMINA	0	16.6	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	17.1	0	0
		ALCANZA	5	1.1	3.9	13.8
		DOMINA	30	16.6	13.4	10.8
Pregunta 8 Distingue la noción cerca y lejos en relación a sí mismo	ANTES	PRÓXIMO	33	17.1	15.9	14.7
		ALCANZA	2	1.1	0.9	0.7
		DOMINA	0	16.6	0	0
		PRÓXIMO	0	17.1	0	0

y a un objeto.	DESPUÉS	ALCANZA	0	1.1	0	0
		DOMINA	35	16.6	18.4	20.3
Pregunta 9 Compara y relaciona las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.	ANTES	PRÓXIMO	35	17.1	17.9	18.7
		ALCANZA	0	1.1	0	0
		DOMINA	0	16.6	0	0
	DESPUÉS	PRÓXIMO	0	17.1	0	0
		ALCANZA	0	1.1	0	0
		DOMINA	35	16.6	18.4	20.3
						118

Verificación

Como $\chi_c^2 = 118$ es mayor que $\chi_t^2 = 18.3$; entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 1 (H_1) es decir: La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.



CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Con la elaboración y aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” se demuestra que los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica General Físcal “Alfredo Pérez Chiriboga” han desarrollado adecuadamente las nociones temporo-espaciales, dentro y fuera del aula.
- Mediante la aplicación de juegos simbólicos, se determina que los niños y niñas en un 95,6 %, aprendieron a reconocer nociones de tiempo y espacio, ya que constituyen parte importante de las actividades del ser humano.
- A través de la ejecución de juegos recreativos, se comprueba que los niños y niñas en un 87,3 %, reconocen nociones temporo-espaciales. Logrando una correcta orientación en el espacio, en relación de sí mismo y a los demás, manipulando apropiadamente materiales del entorno.
- El desarrollo de la guía con juegos estructurados se convierte en alternativa y motiva a los docentes para trabajar e incluir estas actividades en otros momentos del aprendizaje, logrando el cumplimiento de reglas en juegos competitivos, como se puede evidenciar en la ficha de observación donde el 95,6 %, es capaz de diferenciar nociones de tiempo y espacio.

5.2 RECOMENDACIONES

- Aplicar permanentemente la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para potenciar el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, propuesta en esta investigación, direccionado a trabajar en los distintos espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula.
- A los docentes se les sugiere, aplicar juegos simbólicos para desarrollar las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del primer año de Educación Básica, que permitirá al niño el desenvolvimiento de su rol en la sociedad.
- Se recomienda aplicar juegos recreativos, para que los niños puedan ubicarse en tiempo y espacio en relación a sí mismo y con los demás, utilizando materiales existentes en el entorno, siendo un elemento fundamental que presta las características para que los niños puedan realizar las actividades propuestas.
- Fomentar el cumplimiento de reglas y normas establecidas en juegos estructurados permitiéndoles hacer frente a los problemas que se presenten en la vida diaria y puedan resolverlos adecuadamente.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel David, (1993). El desarrollo Infantil. Editorial: Paidós.
- Ausubel. (1988). Teoría del Aprendizaje Significativo.
- Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Básica, (2010).
- Código de la Niñez y Adolescencia, (2003).
- Constitución General del Estado, (2008).
- Cultural S.A. (1999). Diccionario de Pedagogía y Psicología. Madrid, España.
- Child , D. (2004). Psicología para los Docentes. Buenos Aires: Editorial Kapeluz.
- Freud, Sigmund. (2009). Psicología Infantil
- Froebel, (2004). Pedagogía y Psicología infantil Edición.
- González, A. M. (2000). El niño y su mundo. México: Editorial Trillas
- García, Ruiz. (2000). Didáctica de las Ciencias Sociales.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011).
- MEC. (2014). Currículo de Educación Inicial.
- MEC, (2001). Guía Didáctica 1. Juegos, rondas y canciones. Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2002).
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar Teoría y práctica de los juegos motores, (Primera ed.). Zaragoza España: INDE Publicaciones.
- Palacios, J. (2007). Desarrollo psicomotor.
- Pellicciotta, I. (2004). Enciclopedia práctica preescolar. Buenos aires: Ripare.
- Piaget, J. (2005). La construcción de lo real en el niño.
- Piaget, j. (2005). Sus estudios de psicología. Madrid.
- Plan Decenal de Educación. (2006-2015).
- Quiroz, N. (2002). Serie de Culturas Ecuatorianas. Riobamba: Editorial Pedagógica Freire.
- Romero, Let. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en Educación Inicial. revista digital.
- Sánchez, F. (1995). Historia de la filosofía.
- Vega. L y Moya. J. (1993). Historia de la Psicología II. Siglo XXI. Madrid .

ANEXOS

Anexo 1 Anteproyecto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSTGRADO

**TEMA PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN
PARVULARIA, MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS “PEQUEÑOS EXPLORADORES” PARA DESARROLLAR NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL FISCAL “ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA” DE LA PARROQUIA LICÁN, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2013 - 2014.

AUTORA:

Lic. Sandra Gaibor Basantes

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. TEMA

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS CREATIVOS “PEQUEÑOS EXPLORADORES” PARA DESARROLLAR NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL FISCAL “ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA” DE LA PARROQUIA LICÁN, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2013 - 2014.

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1 UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

La investigación se va a realizar en el Primer Año de la escuela de Educación General Básica Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” que se encuentra ubicado en la parroquia de Licán, del Cantón Riobamba, en la provincia de Chimborazo.

2.2 Situación Problemática

La escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” se encuentra ubicado en la parroquia de Licán, Cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, mediante una observación realizada a la institución se ha detectado que en el primer año de Educación Básica los niños y niñas, muestran dificultades para orientarse en el espacio y captar el significado de tiempo, ya que el desarrollo adecuado de la orientación espacial es un requisito básico para que el niño y niña aprenda con garantías a escribir, a numerar y a realizar operaciones de cálculo.

La escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga”, cuenta con docentes parvularias quienes carecen de juegos para desarrollar las nociones temporo-espaciales provocando el desinterés en los niños, por explorar e interactuar con el medio que le rodea.

Los niños y niñas enfrentan situaciones de conflicto al orientarse en el espacio ya que la percepción del espacio y tiempo se consigue a través de la interiorización

de las experiencias que se viven, por ello es indispensable aplicar juegos que le permitirá al niño situarse en el espacio y reconocerlo de una manera motivadora y divertida.

Con la presente investigación se elaborará una guía de juegos creativos “Pequeños exploradores” que favorezcan el desarrollo temporo-espacial, con la finalidad que el niño y niña construya el sentido de orientación, y capacidad cronológica, enfrentándose con problemas que desafíen sus conocimientos actuales.

2.3 Formulación del problema

¿Cómo beneficiará la elaboración y aplicación de la una guía de juegos creativos “Pequeños exploradores” en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales para los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 2014?

2.4 Problemas derivados

-¿De qué manera la elaboración y aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos” influye en el desarrollo de la noción temporo-espacial de los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 2014?

-¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos incidirá en el desarrollo de la noción temporo-espacial de los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 2014?

-¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados favorecerá en el desarrollo de la

noción temporo-espacial de los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 2014?

3. JUSTIFICACIÓN

El niño desde que nace está expuesto a una diversidad de estímulos provenientes del ambiente que lo rodea. Cuya apropiación va posibilitando la construcción y el desarrollo del aprendizaje. Este proceso le otorga al niño las capacidades para adquirir la información necesaria a fin de lograr los conocimientos adecuados para el ingreso a la escuela.

El aprendizaje de las nociones espaciales y temporales se realiza en contacto con la realidad. Primero lo aprende en sí mismo, después con los objetos con referencia a sí mismo, y por último en los objetos en relación a otros objetos.

El juego es un espacio propio del niño, en el que el docente emplea simultáneamente su rol, actuando sobre los intereses infantiles, creando, ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

Los juegos matemáticos en el Nivel Inicial, resultan muy importantes para el niño que atraviesa esta etapa. Por ello, es fundamental trabajar con contenido matemático de distintas formas, logrando que el niño desarrolle nociones temporo-espaciales se interese y que aprenda, de manera divertida provocando experiencias significativas.

Con la presente investigación será la oportunidad para poner en práctica los conocimientos recibidos durante mi etapa como estudiante universitaria; porque la situación de los docentes en nuestro país es preocupante debido a la poca aplicación de juegos creativos para desarrollar las nociones temporo-espaciales y planificar el trabajo en el nivel pre-escolar, ya que el nivel cognitivo de los niños y niñas fortalecerá a la resolución de problemas cotidianos.

La iniciativa que me llevo a realizar la tesis en la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” fue por el poco desarrollo de nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de la institución.

Al poner en práctica la guía de juegos creativos “pequeños exploradores” le permitirá al niño explorar la realidad, logrando experiencias significativas para el desarrollo de sus nociones temporo-espacial, respetando las reglas de juego y socializándose con los demás, También es indispensable para el docente que conozca y aplique estrategias lúdicas para potenciar las nociones básicas en el niño.

Siendo este tema de gran importancia para los niños y niñas, maestros de primer año consideramos que es una investigación de alto impacto.

Es factible de realizarse debido a las estrechas relaciones que existen entre las investigadoras y el personal de la institución.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general

- ✚ Demostrar como la elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “**PEQUEÑOS EXPLORADORES**” para desarrollar nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

1.1. Específicos:

- ✚ Determinar como la elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “**PEQUEÑOS EXPLORADORES**” mediante juegos simbólicos desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.
- ✚ Comprobar como la elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “**PEQUEÑOS EXPLORADORES**” a través de juegos recreativos desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de

Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

- ✚ Evidenciar como la elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “PEQUEÑOS EXPLORADORES” mediante juegos estructurados desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Antecedentes de Investigaciones anteriores

En las Universidades a nivel de pregrado y posgrado no se han desarrollado proyectos con el tema elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos, “Pequeños Exploradores” para desarrollar de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013 - 2014.

5.2 Fundamentación teórica (F. Epistemológica, F. Psicológica, F. Filosófica.)

Como marco referencial de la investigación, a continuación se abordan aspectos relevantes sobre fundamentaciones teóricas, la importancia de los juegos en los niños y niñas en esta etapa, el rol del docente como mediador de aprendizajes significativos, sobre estrategias que enmarcan la labor del docente de manera activa y efectiva y el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Gracias al pragmatismo, nos hemos dado cuenta que el hombre, ocupando el centro del mundo que lo rodea, transforma las cosas, las trasciende, y mediante un proceso de relación hombre-ambiente como lo presenta Dewey reconstruye y transforma los elementos que "ya están" en algo que a él le favorezca, le sean benéficos.

En la sociedad contemporánea se hace necesaria perfeccionar la estructura organizativa y científico teórico del proceso docente educativo, con vista a crear un sistema armónico que prepare para la sociedad los hombres que esta necesita, con fin de cumplir sus tareas en todas las esferas de la vida. El trabajo metodológico, es la dirección del proceso docente-educativo en el cual se desarrolla tanto la planificación y organización del proceso como su ejecución y control.

“El docente en su formación tiene que nutrirse de todo el legado dejado por las generaciones de educadores precedentes, examinando el proceso formativo desde un enfoque contextual hasta su devenir actual. Es por eso que la educación, entendida como la formación integral del mismo, ocupa un papel primordial, se quiere lograr que el sistema educativo responda a las exigencias del desarrollo actual y a elevar la calidad del mismo tanto en su integridad, continuidad y pertenencia.”

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA:

La investigación coge los postulados de la Teoría de Jean Piaget porque el desarrollo evolutivo de niños y niñas se da en forma gradual, progresiva y de esa manera desarrollan su habilidad motriz de acuerdo a su edad y experiencia.

La teoría del desarrollo moral en Jean Piaget: para él las causas y la génesis del desarrollo del conocimiento están en cómo el hombre construye el conocimiento. En su teoría existen dos mecanismos: la asimilación, que no es más que los esquemas existentes que dan sentido al mundo y la acomodación, que permite al sujeto efectuar cambios en sus esquemas para responder a situaciones nuevas.

Reconoció al hombre como ser biológico y que está en constante búsqueda del equilibrio entre la asimilación y la acomodación, inmerso en una sociedad a la que tiene que adaptarse, no obstante, le concedió a la educación un papel importante como factor externo para el desarrollo psíquico humano.

Hartan y Husmando (1971), han demostrado que sin experiencia personal los niños forman sus actitudes sociales a partir de lo que ven en la Televisión, mientras tanto el aprendizaje

debe ser logrado totalmente por el niño, quien debe poner voluntad, interés y responsabilidad para aprender por su propio esfuerzo. De este modo se producirá un aprendizaje con significativo propio (CASSIRER, Ernst).

“El docente no solo planteará situaciones, sino que también intervendrá y seguirá la marcha de las actividades lúdicas con el fin de apoyar en el desarrollo integral del niño”.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA:

Esta investigación se ubica en el paradigma Crítico-Propositivo, porque analiza críticamente desde una realidad educativa el problema planteado y a la vez propone soluciones. Brindando la oportunidad a niños, maestros, y padres de familia, su desarrollo positivo como personas, dotándoles diferentes tipos de juegos como principal actividad para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

La presente investigación se debe a la necesidad de crear un método constructivista ya que para lograr el éxito en la educación se debe aprender en base a las experiencias y al entorno social en el que está el estudiante.

F. Sánchez (90:62)

Aplicar un criterio filosófico no significa desconocer lo particular bajo el principio de universalidad, por cuanto se sabe que la filosofía como ciencia se ocupa del estudio de los Nexos y relaciones (leyes más generales), ni tampoco asumir desde el lugar de la ciencia filosófica la responsabilidad de las demás sustituyéndole su propio enfoque y forma de ver las cosas. Se trata de que cada ciencia establezca su sistema de conocimientos sobre la esfera particular de la realidad que estudia desde una posición filosófica.

Según VIGOSTSKY, (1986) “El aprendizaje cumple un rol fundamental y diferente, pues debe favorecer el desarrollo del niño y niña. El niño puede hacer hoy con ayuda de los adultos lo que podrá hacer mañana independientemente”.

Este fundamento se relaciona con el proyecto ya que considera al hombre como el centro de la filosofía y el arte, a los seres humanos capaces de reconocerse a sí mismos y a los demás con el fin de construir un mundo y una sociedad más humana, no se trata de una

simple adaptación del sujeto, si no de un conjunto de personas que puedan transformar el mundo y hacerlo más humano.

“El medio está formado por una diversidad de elementos naturales y sociales y desde el momento en el que nacen los niños están aprendiendo a desenvolverse en él, desarrollan ideas particulares y originales acerca del ámbito en el que viven, y al mismo tiempo, han adquirido ciertos conocimientos respecto del mundo que los rodea. Empleando estímulos naturales y sociales positivos, las experiencias significativas mediante juegos creativos apropiados dirigidas logran convertirlos en participativos y emprendedores”.

FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

La investigación busca resaltar los valores de la tolerancia y la paciencia a las condiciones particulares de cada niño y niña; porque todos los niños /as no son iguales y deben ser tratados de acuerdo a las capacidades que posee cada uno.

La educación moral pretende que cada sujeto sea el autor de su propia historia, para lo cual debe tener en sus manos la responsabilidad de inventar su vida y tomar decisiones en situaciones de conflictos de valores y construir una forma de ser deseada y un modo de vivir justo. En esta dirección apunta el sentido estricto de la educación moral.

Cualidades o aptitudes que permiten elegir aquellos aspectos de la realidad que son o parecen más óptimos para dar sentido a la existencia. Regulan, guían, y ordenan la vida de las personas. La paz, la libertad, la solidaridad, la justicia, la tolerancia y la igualdad son algunos de los valores universales básicos que deben estar presentes en la educación moral de toda persona (Ramos. M.G.)

“El éxito en la preparación y formación de niños y niñas debe estar encaminada a formar seres con valores que tenga metas y se convierta en el futuro como seres éticos y ciudadanos de bien, es la oportunidad de aprovechar todas las capacidades y expectativas que tiene, desenvolviéndose en el entorno que le rodea.”

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA:

Es importante resaltar, que en los últimos años “la profesión del maestro” ha experimentado una evolución importante en su formación pedagógica, didáctica, científica, y disciplinar como consecuencia de los aportes, las presiones y las múltiples formas de afectación que sobre ella ejercen, la configuración y el desarrollo de sistemas educativos modernos; las transformaciones de la sociedad, y muy especialmente las discusiones, reflejadas en investigaciones sobre el conocimiento profesional del maestro.

La fundamentación pedagógica constituye una síntesis de los aspectos de carácter filosófico, psicológico, y sociológico, que busca alcanzar los principios y fines establecidos en la normativa legal vigente.

APORTES DE Pean Piaget:

A través de su investigación Piaget estudia el desarrollo del niño en función del desarrollo intelectual, explica las funciones mentales por su génesis, es decir por su modo de formación y entiende la Pscogenesis como el nacimiento y la posterior evolución de la inteligencia.

El niño empieza a dominar el ambiente en que vive y es capaz de imaginar condiciones de vida distintas de las que le rodean.

Apenas tiene experiencia. Posee unos intereses concretos. Su pensamiento es intuitivo y egocéntrico. Sólo posee una idea concreta del espacio.

Define las cosas por su uso. La memoria se ejercitará a partir de los ocho años en aprender las definiciones más usuales.

La enseñanza deberá partir del entorno en donde se encuentra la escuela, por medio de elementos históricos existentes.

“Por tanto el educador del nivel inicial debe ofrecer al niño que aprenda situaciones conflictivas permitiéndoles encontrar por sí mismo las posibles soluciones. El conflicto

cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.”

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El trabajo de investigación se ampara en lo siguiente base legal:

Según el Código de la Niñez y Adolescencia:

“Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante de la población Ecuatoriana. La Constitución vigente, consagra los derechos para este grupo dentro del capítulo tercero que nos habla de las personas y grupos de atención prioritaria:

Art. 37.– Derecho a la educación.– Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica.

En el código de la niñez y adolescencia en el título III Derechos garantías y deberes de niños, niñas y adolescentes, capítulo III en los Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48 Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y mas actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales seguros y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con aéreas deportivas recreativas, artísticas y culturales y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO:

APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO:

Dadas las teorías pedagógicas ya mencionadas, todo aprendizaje supone una construcción que se realiza mediante un proceso mental y que finaliza al adquirir un conocimiento nuevo. Los aprendizajes, entonces no son exclusivos de y para la escuela; por ende, no debe evitarse la ruptura del vínculo de aquella con el mundo exterior, la comunidad.

El niño al jugar; elabora y desarrolla sus propias estructuras mentales, y la inteligencia es una forma de adaptación al entorno. Mediante el juego, el niño conoce el mundo, lo acepta, lo modifica o construye.

Si partimos de una premisa en la que se establece que “el juego es un instrumento que permite al niño conocer la realidad que lo rodea, organizar las relaciones sociales en los ámbitos individuales y de grupo, y abstraer la realidad que previamente ha conocido”, el maestro debe facilitar, orientar y animar cuando el juego “decaiga” y se vuelva repetitivo, para así crear-según la situación-un conflicto que lo replantee y lo vuelva más dinámico y operativo.

Si a través de una situación de juego el niño se anima a discutir, a cuestionar la justicia o la injusticia de una actitud adulta o de un par, pone de manifiesto la capacidad de interactuar en un grupo para adaptarse a las normas establecidas por otro y aceptadas por todos. Si recorre el camino de la construcción de la moral autónoma, basada en la necesidad de reciprocidad, respeto mutuo y cooperación, desde la acción directa en el uso de su libertad personal y la libertad del otro, y si al jugar alcanza el nivel de estructura cognitiva, afectiva y social del sujeto, es posible comprobar; entonces, cómo se da el proceso de aprendizaje, puesto que, según Piaget, el individuo construya la inteligencia al interactuar con el medio, lo cual implica un conocimiento físico, lógico-matemático y social. Así, el propio sujeto es el protagonista de su desarrollo y la fuente del conocimiento es la acción, desde la manipulación hasta la acción interiorizada.

El juego comparte muchas características de las actividades generales que se plantean durante el trabajo escolar. Siendo así el juego en el nivel inicial (kínder) es un espacio propio del niño, en el que el docente emplea, simultáneamente, su rol de docente y de adulto. El maestro actuará sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.

JUEGOS SIMBÓLICOS

Desde los dos a los seis años aproximadamente el niño desarrolla lo que desde la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo han dado en llamar juego simbólico. Es importante recalcar que a través del juego el niño manifiesta mucho, al punto que cuando algo le perturba trata de canalizarlo justamente a través de éste.

En el período del juego simbólico el niño jugando inventa sus propias reglas y tiene la capacidad de asimilar de la realidad lo que quiere y acomodarlo a su antojo. En el juego simbólico el niño crea experiencia y descubre constantemente cosas nuevas

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje.

El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan en forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.

¿Por qué es importante?

El juego simbólico es importante porque beneficia al niño en los siguientes puntos:

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- Progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad.

Es importante que los padres respeten pero no descuiden el juego que realizan sus hijos, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus miedos, angustias, desahogos, entre otros. El juego simbólico es parte de un proceso del desarrollo del niño, y a través de él, va a permitirle asimilar el mundo que le rodea.

El simbolismo del juego también puede ser trasladado por los niños al lenguaje. Cuando el niño empieza a adquirir el lenguaje descubre un mundo nuevo que tiene que llegar a dominar y con el que va a experimentar ampliamente.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico lo comprenden las edades entre los 2 y 7 años, se caracteriza por los símbolos individuales ("creados" por el propio individuo) y compartidos (representación de papeles).

JUEGO SIMBÓLICO INDIVIDUAL

18 meses-3 años:

- "Hacer como sí": acciones que simulan algo: dormir, llorar, avión... En ausencia de objetos.
- Se utilizan objetos sobre los que se realizan acciones de ficción (como hacer dormir un osito).
- Imitación lúdica: por ejemplo de la madre leyendo, barriendo, telefoneando...

JUEGO SIMBÓLICO COLECTIVO

- 3-4 años:
 - Asimilación deformante de la realidad: invención decenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad.
 - No hay papeles bien definidos ni establecidos en un principio, o los papeles se confunden, se invierten. Por ejemplo hacer de maestra, reproduciendo y exagerando pautas de conducta del adulto como castigar; juegos de tiendas (comprar-vender).
- 4-7 años:
 - Ajuste progresivo a la realidad: diferenciación de papeles. Búsqueda de verosimilitud, se intenta una imitación lo más exacta de los papeles, acciones. Hay reparto de papeles desde el comienzo del juego.
 - El juego protagonizado implica una representación de roles con un argumento y un contenido. Por ejemplo, en el juego de los médicos: Cada jugador tiene un papel (médico, enfermera, paciente).
 - Acciones pertinentes a cada papel (auscultar, pinchar, abrir la puerta, abrir la boca...).
 - Objetos utilizados en relación con la acción (propios de cada papel).

Cuando aparece el juego simbólico, éste suele ser practicado de forma individual por el niño, pero conforme avanza la edad, el niño comienza a jugar con el resto de niños y niñas, lo que implica aprender a respetar las normas de cada escenario compartido. Estas normas, determinan cómo debe comportarse un personaje en el juego o las características de una acción que todos deben desempeñar para lograr un objetivo común.

JUEGOS RECREATIVOS:

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

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

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

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

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

Los juegos recreativos, son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

Es importante implementar en el centro de educación inicial, actividades recreativas como ayuda estratégica para la adaptación y el desarrollo de habilidades motrices básicas, intelectuales y destrezas en los niños (as) que permitan profundizar, mejorar, ampliar y motivar las actividades escolares y del entorno.

Desde este punto de vista, la recreación es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que las actividades recreativas pueden ser creativas y el aprendizaje divertido. Si las actividades se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par. Por este motivo el objetivo principal fue proponer estrategias donde las actividades recreativas es el elemento principal.

La Importancia de los Juegos Recreativos 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 de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

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

JUEGO ESTRUCTURADO

Se caracteriza por sus reglas, normas, instrucciones y excepciones preestablecidas con claridad.

El juego estructurado es aquel que está bien planificado y tiene sus reglas, sin embargo el juego es aquel que se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas

Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada

Los juegos estructurados proporcionan a los niños de primaria una divertida manera de aprender. Desde el preescolar hasta el sexto grado, los niños aman jugar y participar en actividades grupales.

A partir de los 5 años de edad los niños están preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su desarrollo. Son juegos más activos, más competitivos, en los que él niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y ponerse de acuerdo con los intereses del grupo.

ROL DEL DOCENTE:

El aprendizaje nunca se da en el vacío; siempre se trabaja sobre contenidos que son, al mismo tiempo, el resultado de otras operaciones o pre-operatorias.

En la intervención didáctica el docente debe ser un intermedio entre el pensamiento del niño y la realidad, debe conocer las características, a fin de poder crear contradicciones que este perciba como propias y le impliquen buscar una solución mejor: deberá aprovechar los emergentes y estimular a los alumnos para que utilicen sus

razonamientos como elementos reguladores, tanto en el campo científico como en el de las relaciones interpersonales, así desarrollara sus nociones con la interacción del medio logrando orientarse en el espacio.

Ante una situación problemática, solo se le debe brindar la información necesaria para que pueda construir un conjunto de conocimientos, que serán finalmente comprendidos.

El docente del nivel inicial no debe decidir siempre qué y cómo aprenderá el niño, sino recoger; estimular y aprovechar sus intereses para hacerlo reflexionar sobre sus acciones y brindarle las herramientas para ello.

El papel del educador en la Educación Infantil es quizás uno de los elementos más determinantes de todo el proceso educativo ya que es él, en última instancia, quien va a guiar de forma directa el aprendizaje de un grupo de alumnos. El maestro/a no sólo pasa gran parte del tiempo con el niño/a, sino que además sus relaciones con éste tienen un carácter marcadamente educativo. El maestro/a organiza el tiempo, el espacio y su propia relación con el niño/a en función de los objetivos educativos que desea lograr. Es por ello que las características personales de cada educador, sus vivencias, la forma peculiar de interactuar con los niños/as, marcarán de forma singular todo el entramado de relaciones que se establezcan en el grupo.

NOCIONES ESPACIO-TEMPORALES: Tiempo y espacio son dimensiones de la misma realidad.

Orientación espacial

La orientación espacial se refiere a la ubicación de su cuerpo en relación con las otras personas, objetos que le rodean, ambiente próximo y espacio de su entorno. La organización temporal en cambio es la orientación en el tiempo, hora, día, semana, mes. El derivado educativo de la orientación témpora-espacial se manifiesta de la siguiente manera: No puede ubicar las letras en el espacio hoja, escribiendo en cualquier parte de ella, le dificulta el trazo de figuras de un modelo con perspectiva, desarticula ángulos. Los signos gráficos (letras) tienen perspectivas y ángulos y un niño desorientado en forma espacial jamás podrá copiar lo que la maestra puso en la pizarra.

El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles.

La noción temporal es la capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración. Esta noción está vinculada a la del espacio. La adquisición de una se realiza en función de la otra.

Indicadores:

Noción Espacial:

- ARRIBA-ABAJO
- AL LADO
- ADELANTE -ATRÁS
- CERCA -LEJOS
- DENTRO -FUERA
- ENTRE
- JUNTO
- SEPARADO
- ALTO -BAJO

EVOLUCIÓN DE LAS NOCIONES ESPACIO – TEMPORALES

Noción Temporal:

- ANTES -DESPUÉS
- LENTO -RÁPIDO
- SECUENCIAS
- PRIMERO -ÚLTIMO
- MAÑANA
- TARDE
- NOCHE

ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el

espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Adquisición de la percepción espacial

La forma en la que se adquieren los conocimientos está ligada no sólo con la recepción de los estímulos, sino con la organización e interpretación que se les da; es decir, en la forma como se percibe el mundo.

La piel es la frontera, es un límite entre el interior de la persona y el ambiente exterior; la piel es el órgano del tacto y, al igual que los otros sentidos —la vista, el oído, el gusto y el olfato—, son las puertas por donde penetra el mundo al interior de la persona y por donde, a través de la percepción, se capta la naturaleza, a los otros seres humanos, los colores, los sonidos, etc.

“Cabe mencionar que los sentidos se clasifican en internos y externos. Los externos son la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, es decir, que responden a estímulos provocados por un objeto externo”

Los internos se refieren a los sentidos que se “activan” sin relación con objetos externos, entre ellos se ubican el sentido vestibular y el cinestésico que son importantes para el desarrollo de percepciones como el esquema corporal: esto es lo que se conoce como propiocepción (sensaciones que emergen del propio cuerpo de la persona).

Todas las vivencias humanas tienen su inicio en las sensaciones producidas y generadas por los estímulos, que entran en contacto con los sentidos. Cuando esas sensaciones se integran en el cerebro se dice que son percepciones, a las cuales puede dárseles una interpretación con base en la experiencia y los conocimientos acumulados. Por lo tanto, la percepción es la interpretación que se hace de una sensación, a la que se le otorga una organización y un significado. De esta manera se estructura el conocimiento: un proceso que cada sujeto realiza y construye de forma personal y única.

Adquisición de la noción de espacio según varios autores.

Según Piaget, la adquisición del espacio se da en tres etapas:

A-Espacio topológico:

Transcurre desde el nacimiento hasta los tres años y en principio se limita al campo visual y las posibilidades motrices del niño. Al conquistar la habilidad motriz básica de la marcha el espacio se amplía, se desenvuelve en él, capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles, distinguiéndose las siguientes posibilidades para el espacio topológico:

- Vecindad: relación de cercanía entre los objetos.
- Separación: relación entre un grupo de objetos que se hallan dispersos.
- Orden: relación que guardan un grupo de objetos respecto a un sistema de *referencia*.
- Envolvimiento: relación en que un sujeto u objeto rodea a otro.
- Continuidad: relación en la que aparecen una sucesión constante de elementos.

B-Espacio euclidiano:

Entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo

Tamaño: grande, pequeño, mediano.

Dirección: a, hasta, desde, aquí.

Situación: dentro, fuera, encima, debajo.

Orientación: derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, detrás.

C- Espacio proyectivo o racional:

Transcurridos los siete primeros años de vida el espacio se concibe como un esquema general del pensamiento, fundamentándose en la representación mental de la derecha e izquierda. Se da en aquellos casos en los que existe una necesidad de situar a los objetos en relación a otros, por lo tanto se adquiere el concepto de perspectiva, en el que

permaneciendo los objetos o sujetos inamovibles, respecto a un sistema de referencia, cambiará la relación entre los objetos.

Al niño, desde que nace, se le observan movimientos inconscientes y reflejos. Esto no implica que éste se oriente y tenga conciencia de su propio cuerpo en el espacio.

Cuando el niño tiene conciencia de su propio cuerpo e imagen, según Linares (1989), coordina movimientos organizando su propio espacio, teniendo en cuenta posibles adaptaciones espaciales, es decir, obstáculos que obligan al niño a reorganizarse constantemente. Por ello, no se puede comprender la adquisición de un espacio coordinado sin referencia a la evolución de la percepción del propio cuerpo.

Según las posibilidades y necesidades, el niño organizará su propio espacio personal y social.

Espacio personal: El que ocupa su propio cuerpo y los espacios internos de éste.

Espacio social: Es el espacio que comparte con otros. También denominado, por algunos autores (Stokoe y Harf, 1984) como espacio relacional, por ser el habitáculo de de las intercomunicaciones.

Desarrollo espacial

La toma de conciencia del espacio surge de las capacidades motrices del niño que se inicia desde su nacimiento, estos logros ocurren en la etapa sensorio-motriz, según Piaget. Desde los primeros días el niño se mueve en un espacio que, a su vez se compone de diferentes espacios no coordinados entre sí. El espacio se vive según los estímulos táctiles, auditivos y visuales. El primero es el espacio bucal, centrado en el propio cuerpo que se va abriendo circularmente con la manipulación de objetos y se extiende considerablemente con la aparición de la marcha. A partir de esta nueva experiencia motriz, los espacios antes aislados se juntan y aparece un cierto sentido de dimensión.

Los primeros conceptos espaciales que un niño puede empezar a adquirir, entre el primero y segundo año serán: adelante- detrás, dentro- fuera, grande- pequeño.

Al final del segundo año, ya existe un espacio global: el niño lo vive afectivamente y se orienta en función de sus necesidades. Hasta los tres años, este espacio topológico no tiene formas ni dimensiones y se caracteriza por sus relaciones concretas de cercanía, orden y separación. Este conocimiento del espacio implica además un conocimiento del yo, capacidad de comprensión y de abstracción de un concepto que no es tangible sino convencional, cada objeto tiene su opuesto que solo se puede utilizar en función de un punto de referencia, es por eso que se trata de un proceso lento que no se consolidará hasta los seis –siete años si se trata de situaciones simples, y hasta los diez- doce años cuando las situaciones son ya más complicadas.

Este espacio vivenciado se va valorando progresivamente conforme se va hallando todo el aspecto psicomotor del niño. El espacio será construido en base a los movimientos propios, a las acciones con objetos, posteriormente interiorizados mediante imágenes mentales y verbalizaciones (nociones de cerca – lejos, -adelante- detrás, – arriba – abajo, – adentro – afuera, etc.)

La organización del espacio se da, a través de las relaciones espaciales o capacidades de un individuo de percibir las posiciones de dos o más objetos en relación consigo mismo y respecto los unos con los otros.

Las relaciones espaciales se desarrollan después de la más simple percepción de las posiciones de un objeto en el espacio y con relación al propio sujeto, se dan así las siguientes relaciones:

✓ Relación sujeto- objeto:

- ❖ arriba- abajo
- ❖ adelante- atrás
- ❖ de frente- espalda
- ❖ posteriormente: derecha- izquierda.

Lo primero que se forma en el niño es la localización espacial y si no hay una imagen segura de su propio cuerpo, estas localizaciones no se desarrollan adecuadamente. La simple orientación “adelante- detrás” implica una conciencia de su propio cuerpo.

✓ Relación sujeto- sujeto: El niño debe identificar en su propio cuerpo estos conceptos:

- ❖ arriba- abajo,
- ❖ adelante- atrás, a los
- ❖ costados.

✓ Relación objeto –objeto:

- ❖ arriba - debajo
- ❖ adelante- atrás
- ❖ a un lado- al otro
- ❖ dentro- fuera

✓ Relación de objetos en el espacio:

- ❖ arriba- abajo
- ❖ izquierda- derecha

Entre los siete y doce años el niño es capaz de orientarse en el espacio y de ubicarse en relación con los objetos que lo rodean, esta elaboración se logra gracias a la descentralización, que permite al niño encontrar puntos de referencia fuera de su cuerpo y trasladar las nociones espaciales a otros objetos.

La construcción del espacio es simultánea a la construcción de la temporalidad. El tiempo físico y cronológico, se asocia al tiempo vivencial y social.

NOCIONES TEMPORALES

La organización del tiempo lo construye el niño y la niña en interacción con situaciones de la vida cotidiana e implica la elaboración de un sistema de relaciones (secuencia temporal).

El niño y la niña toman conciencia de la dimensión temporal, en gran parte, gracias a sus

movimientos corporales y actividades diarias: gateando, caminando, golpeando, dibujando. Cada gesto o movimiento tiene un principio y un final: un "antes", "un durante" y un "después" (secuencia temporal). La sucesión de acciones y velocidad con las que las realiza, serán puntos de referencia que favorecerán el proceso de organización temporal, es decir, la adquisición de las nociones antes, durante y después.

Así mismo, la percepción de la duración del tiempo: apreciación cuantitativa del tiempo transcurrido entre unos límites (principio y final), permite comparar:

Estimaciones del tiempo sobre la base de referencias externas, ejemplo: comienzo y final de una canción.

Apreciación de velocidades, de aceleración del propio cuerpo y de los objetos. Ejemplo: practicar distintos tiempos cambiando las velocidades de las marchas, los ritmos, las canciones, los movimientos, las palabras.

La noción del tiempo se vincula íntimamente a lo vivido: jugando, cocinando, estudiando, el niño toma conciencia del justo significado de las nociones temporales: ayer, hoy, mañana, etc.

Percepción temporal.

Las actividades que involucran movimiento se vuelven, necesariamente, un factor temporal además del espacial. El tiempo puede ser pensado como dirección, ya sea hacia el pasado o hacia el futuro, existe una relación y dependencia recíproca en el desarrollo de las estructuraciones espaciales y temporales del niño. El tiempo y el espacio son inseparables pero se analizan independientemente, para facilitar su percepción y descripción. La elaboración del tiempo empieza en la etapa sensorio-motriz y depende de factores tales como: maduración, diálogo tónico, movimiento y acción.

En un principio existe un tiempo vivido ligado al sueño y a la vigilia, al hambre y a la comida, al organismo y a la acción concreta, por lo que existe tantos tiempos como acciones. Estos hechos, que se perciben por medio de los cambios, forman los elementos básicos para la elaboración del tiempo.

Un aspecto importante en la elaboración temporal es la percepción del cambio. La sucesión de hechos tiene ritmo en el que pueden distinguirse dos aspectos importantes que se complementan y se relacionan entre sí:

- El ritmo interior que es orgánico, fisiológico, como la respiración, la marcha, entre otros.
- El ritmo exterior, por ejemplo el día y la noche, los acontecimientos observados en la vida cotidiana.

Ambos aspectos se elaboran por influencia recíproca.

Según Piaget: habla con frecuencia de 3 grandes etapas del desarrollo: sensorio-motriz, preoperatoria y de operaciones concretas, para demostrar la estrecha relación que existe entre el concepto de movimiento y el concepto de inteligencia. Ambos conceptos permiten comprender mejor el desarrollo del niño.

A través de las experiencias diarias, en especial aquéllas que se repiten con frecuencia, el niño logra paulatinamente englobar la percepción de los fenómenos en una secuencia temporal, apreciarlos con propiedades de ordenación y duración, entender y expresar el significado de los términos con que los adultos los denominan.

Alrededor de los tres años el niño emplea sin exactitud, conceptos temporales tales como: hoy, mañana, ayer, antes y después. Sólo a partir de los cuatro años, comienza a aplicar correctamente estos conceptos.

Estructuración espacio-temporal.

La orientación y estructuración temporal se refiere al hecho de que así como el niño debe llegar a situarse en el espacio, del mismo modo debe hacerlo con respecto al tiempo. La conciencia del tiempo y la duración de éste tienen que ser estables. El niño debe adquirir la capacidad de reproducir la secuencia cronológica de los hechos, uno tras de otro, teniendo conciencia de su duración. Esta noción está vinculada a la del espacio. La adquisición de una se realiza en función de la otra. Tiempo y espacio son dimensiones de la misma realidad. Todos los días exigen conversiones de tiempo y espacio y viceversa.

Las palabras: ahora, hoy, ayer y mañana pueden señalar en su uso, cada vez un sector distinto del tiempo real.

6. HIPÓTESIS

6.1 Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños exploradores” desarrolla las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013- 2014.

6.2 Hipótesis Especificas:

- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo espacial en los niños y niñas. del Primer Año de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, del cantón Riobamba, de la provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

7.1 Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 1.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos simbólicos desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO
Independiente				
Juegos Simbólicos	El niño utiliza símbolos en sus juegos, interpretando la vida real e imitando roles sociales (profesor, policía, padre...). El juego simbólico es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Representa acontecimientos imaginarios, por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego que trata de imitar a los adultos.	Símbolos Imitando roles Acontecimientos imaginarios.	-Produce diversión y alegría. -Representa sucesos, historias, que no existen. -Inventa o crea a su gusto.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.
Dependiente				
Orientación temporo-espacial	El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo. La noción temporal es la capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración	Noción espacial Noción temporal	-Domina la orientación espacial. -Reproduce secuencias temporales.	TÉCNICAS -Encuesta -Observación INSTRUMENTOS -Cuestionario -Ficha de observación.

ELABORADO POR: Sandra Gaibor

7.2 Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 2.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos recreativos desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO
Independiente				
Juegos Recreativos	<p>El juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. Los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.</p> <p>Los juegos implican un cierto grado de competencia. (No resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad).</p>	<p>Actividad recreativa</p> <p>Entretenimiento</p> <p>Habilidades</p>	<p>-Propicia placer y diversión</p> <p>-Emplea tiempo libre</p> <p>-Desarrolla destrezas talento y aptitud.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <p>-Encuesta</p> <p>-Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>-Cuestionario</p> <p>-Ficha de observación.</p>
Dependiente				
Noción temporo-espacial	<p>El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo.</p> <p>La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración.</p>	<p>Noción espacial</p> <p>Noción temporal</p>	<p>-Domina la orientación espacial.</p> <p>-Reproduce secuencias temporales.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <p>-Encuesta</p> <p>-Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>-Cuestionario</p> <p>-Ficha de observación.</p>

ELABORADO POR: Sandra Gaibo

7.3 Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 3.

La elaboración y aplicación de una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” a través de juegos estructurados desarrolla la noción temporo-espacial en los niños y niñas del Primer Año de la Escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, en el periodo lectivo 2013-2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO ^E
Independiente				
Juegos Estructurados	<p>El juego estructurado está bien planificado y tiene sus reglas, se utiliza para la diversión y el disfrute de las personas.</p> <p>Hay reglas concretas que rigen la actividad lúdica. Requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y adaptarse a él. Este juego tiene como finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada.</p>	<p>Reglas</p> <p>Actividad Lúdica</p> <p>Aprendizaje Concreto</p>	<p>-Cumple con normas e instrucciones.</p> <p>-Fortalece su autoconfianza y personalidad.</p> <p>-Estimula vivencias y experiencias significativas.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <p>-Encuesta</p> <p>-Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>-Cuestionario</p> <p>-Ficha de observación.</p>
Dependiente				
Nociones temporo-espaciales	<p>El niño adquiere la noción espacial cuando capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo.</p> <p>La noción temporal es la Capacidad de reproducir secuencias cronológicas de los hechos, teniendo conciencia de su duración.</p>	<p>Noción espacial</p> <p>Noción temporal</p>	<p>-Domina la orientación espacial.</p> <p>-Reproduce secuencias temporales.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <p>-Encuesta</p> <p>-Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>-Cuestionario</p> <p>-Ficha de observación.</p>

ELABORADO POR: Sandra Gaibor

8. METODOLOGÍA

8.1 Tipo de Investigación

De acuerdo a la naturaleza de este tema se aplica la investigación:

De Campo: Se centra en una investigación de campo puesto que se realizará en el Primer Año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga,”

Bibliográfica, Se fundamentará científicamente las variables mediante documentos, libros, revistas, consultas en Internet. Para poder estructurar y desarrollar la investigación.

Descriptiva, porque se sustentará en la problemática existente, y poder aplicar una guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores” para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas.

8.2 Diseño de la Investigación

Para la presente investigación se empleará la modalidad cuasi-experimental, de campo y documental:

Cuasi-experimental. Se realizará un análisis de los resultados obtenidos con la aplicación de la guía de juegos en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de la institución.

Documental. Porque investigaré en libros, textos, revistas, periódicos e Internet.

8.3 Población

El proyecto se desarrollará con los niños y niñas de la escuela de Educación Básica General Fiscal “Alfredo Pérez Chiriboga”, de la parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013-2014.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
DOCENTES	2
NIÑOS Y NIÑAS	35
Total	37

Fuente: Sandra Gaibor

8.4 Muestra

La muestra que se considerará en el presente trabajo de investigación a los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica.

8.5 Métodos de Investigación:

En el proceso investigativo se utilizarán los siguientes métodos:

Método Científico. Porque se trabajará en un campo de conocimientos para transformar el objeto de estudio.

Método inductivo - deductivo. Se Analizará estudios individuales y globales de los niños y niñas a fin de detectar aspectos que ocasionen el escaso desarrollo de las nociones temporo-espaciales.

8.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:

Para la recolección de datos las técnicas e instrumentos que se emplearán en relación con el tipo de investigación mencionada son: la observación, realizada a través de una ficha de observación, y la encuesta por medio del cuestionario.

Observación.- Se Aplicará a los niños y niñas mediante una ficha de observación, durante todo el proceso Investigativo. Es una técnica que consiste en observar atentamente el nivel de conocimientos que adquiere los niños con las estrategias empleadas por el docente, tomando información y registrarle para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo.

Encuesta: dirigida hacia los docentes de la institución a fin de recolectar información relacionada con el tema investigativo a través del instrumento

cuestionario. La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones personales interesan al investigador.

8.7 Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados

La investigación se iniciará con encuestas a docentes profesionales, que me permitirá la recolección de datos importantes que direccionaron la investigación. Para continuar recabare información de los niños y niñas mediante la ficha de observación antes y después de la aplicación de la guía de juegos creativos “Pequeños Exploradores”

Con los documentos y datos recabados de los resultados de las encuestas y fichas de observación que se aplicaran, se procederá con el diseño y presentación cuantitativa de cuadros y gráficos estadísticos para desarrollar el análisis e interpretación de resultados y posteriormente se comprobará las hipótesis específicas.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS:

a) En recursos humanos:

- Asesor de Tesis
- Investigadora del proyecto
- Docentes de la institución
- Estudiantes del Primer Año de Educación Básica.

b) En recursos Financieros:

Presupuesto

RECURSOS FINANCIEROS	DETALLE
Internet	\$ 80.00
Impresiones blanco y negro	\$ 40.00
Impresiones a color	\$ 80.00
Copias	\$ 30.00
Anillados	\$ 30.00
CD, con caja y grabados	\$ 10.00
Empastados	\$ 40.00
Guías	\$150.00
Equipo de Oficina	\$100.00

Otros Gastos	\$ 40.00
TOTAL	\$600.00

10. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N	ACTIVIDADES/TIEMPO	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
1	Diseño y aprobación del proyecto.					
2	elaboración del marco teórico					
3	elaboración de los instrumentos					
4	aplicación de los instrumentos					
5	procesamiento y análisis de los datos					
6	elaboración del borrador del informe					
7	redacción final y aprobación del informe					
8	presentación del informe definitivo					
9	defensa privada					
10	sugerencias del tribunal					
11	defensa pública					

BIBLIOGRAFÍA

- Fuster, (2009) Nociones espaciales y temporales en Educación Infantil
- Villena (2010) Evolución de las Nociones Espacio Temporales
- Didáctica del espacio y del tiempo. www.espaciologopedico.com
- Cruz Torres. (2004) El desarrollo de la percepción del niño. www.escolares.com.ar
- Editores, (2010) Guía de juegos para el docente
- LESA Psicopedagogía aplicada en el a

ANEXOS

Anexo 2 Encuesta

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN: JUEGO, ARTE, Y APRENDIZAJE

JUEGOS CREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES TEMPORO- ESPACIALES EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACION BÁSICA

ENCUESTAS PARA PERSONAL DOCENTE

OBJETIVO: VERIFICAR LA APLICACIÓN DE JUEGOS CREATIVOS EN EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA” CON EL PROPÓSITO DE SUSTENTAR EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN.

INSTRUCTIVO: LEA CON ATENCIÓN LAS PREGUNTAS Y MARQUE CON UNA X EN EL CASILLERO RESPECTIVO LA RESPUESTA SEGÚN SU CRITERIO.

- 1. ¿Utiliza usted diferentes actividades para la enseñanza de la orientación espacial?**
Siempre ()
Ocasionalmente ()
Nunca ()

- 2. ¿Considera usted que el niño/a puede ubicarse en el espacio con relación a otro objeto? Como: cerca de; lejos de; sobre, debajo de; etc.**
Siempre ()
Ocasionalmente ()
Nunca ()

3. **¿Cree usted. Como docente que el juego creativo constituye una técnica de aprendizaje de la orientación espacial?**

- Siempre ()
 Ocasionalmente ()
 Nunca ()

4. **¿Considera usted que sus niños tienen problemas en el aprendizaje de la orientación espacial?**

- Siempre ()
 Ocasionalmente ()
 Nunca ()

5. **¿Mediante el juego simbólico cree que el niño/a asumirá roles con creatividad e imaginación?**

- Siempre ()
 Ocasionalmente ()
 Nunca ()

6. **¿Cómo considera las siguientes nociones temporo-espaciales para el desarrollo de los niños y niñas?**

NOCIONES ESPACIALES	Muy importante	Poco importante	Nada importantes
Arriba-abajo	()	()	()
al lado	()	()	()
adelante -atrás	()	()	()
cerca -lejos	()	()	()
dentro -fuera	()	()	()
entre	()	()	()
junto	()	()	()
Separado	()	()	()
alto –bajo			
NOCIONES TEMPORALES	Muy importante	Poco importante	Nada importantes
Antes-después	()	()	()
Lento-rápido	()	()	()
Secuencias	()	()	()
Primero-último	()	()	()
Mañana	()	()	()
Tarde	()	()	()
Noche	()	()	()

7. **¿Para que el niño pueda orientarse en el espacio y tiempo considera que primero tiene que conocer su propio cuerpo?**

- Siempre ()
 Ocasionalmente ()

Nunca ()

8. **¿Observa complacencia y satisfacción entre niños y niñas cuando ha aplicado juegos estructurados para el desarrollo de nociones temporo-espaciales?**

Siempre ()

Ocasionalmente ()

Nunca ()

9. **¿De disponer de una guía de juegos creativos para el desarrollo de las nociones temporo-espaciales usted pondría en práctica con los niños/as?**

Siempre ()

Ocasionalmente ()

Nunca ()

10. **¿Considera usted positivo elaborar una guía de juegos creativos direccionado a la enseñanza de la orientación temporo-espacial?.**

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración

Anexo 3 Ficha de observación

		INICIADA		EN PROCESO		ADQUIRIDA	
1	Identifica la noción juntos a través del juego simbólico.						
2	Identifica la noción alto y bajo mediante la comparación de estaturas con sus compañeros.						
3	Es capaz de orientarse en el espacio con la práctica de la noción dentro-fuera.						
4	Reconoce la noción arriba y abajo en relación a un objeto, mediante el juego recreativo.						
5	Diferencia su lado izquierdo y derecho en relación a sí mismo y a los demás.						
6	Se ubica correctamente delante y detrás según corresponda.						
7	Relaciona la noción primero y último en competencias de juego estructurados.						
8	Distingue la noción cerca y lejos en relación a sí mismo y a un objeto.						
9	Compara y relaciona las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas.						
10	Ejecuta y coordina movimientos corporales.						
	MEDIA ARITMÉTICA						

