



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION HUMANAS Y TECNOLOGIAS

CARRERA EDUCACION PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**EL JUEGO DIRIGIDO EN EL PROCESO DE LA INICIACIÓN A LA LECTO-
ESCRITURA EN LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ
MARÍA ROMÁN, DEL CANTO RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO
OCTUBRE 2020-MARZO 2021.**

TUTORA:

MsG. Nancy Patricia Valladares Carvajal

AUTORA:

Gloria Cecilia Guamán Guilca

Riobamba-Ecuador

Año-2021

CERTIFICADO DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de graduación del proyecto de investigación de título **EL JUEGO DIRIGIDO EN EL PROCESO DE LA INICIACIÓN A LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN, DEL CANTO RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO OCTUBRE 2020-MARZO 2021**

Dirigido por: MGS. Nancy Valladares.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para conciencia de lo expuesto firman:

Mgs. Zoila Román
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



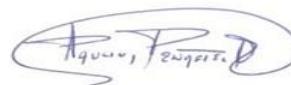
.....
Firma

Mgs. Tannia Casanova
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....
Firma

Mgs. Paulina Peñafiel
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....
Firma

Mgs. Nancy Valladares

TUTOR



CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo, Mgs. Nancy Valladares, Tutora del proyecto de investigación y docente de la Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Que la investigación con el tema: **EL JUEGO DIRIGIDO EN EL PROCESO DE LA INICIACIÓN A LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN, DEL CANTO RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO OCTUBRE 2020-MARZO** , realizada por la señorita Gloria Cecilia Guamán Guilca, Egresada de la carrera de Educación Parvularia e Inicial, ha sido revisada y analizada con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo tanto cumple con todas las condiciones teóricas y metodológicas exigidas por la reglamentación pertinente, por la cual se encuentra apto para la presentación y sustentación respectiva ante los miembros del tribunal.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente:



.....
Mgs. Nancy Valladares

TUTORA



CERTIFICACIÓN

Que, Gloria Cecilia Guamán Guilca con CC 0604491050, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **EL JUEGO DIRIGIDO EN EL PROCESO DE LA INICIACIÓN A LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN, DEL CANTO RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO OCTUBRE 2020-MARZO 2021**", que corresponde al

Dominio científico: Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institución democrática y ciudadana. y alineado a la línea de investigación

Línea de investigación: Ciencias de la Educación y Formación Profesional/ no profesional, cumple con el 10%, reportado en el sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 25 de mayo del 2021



Mgs. Nancy Valladares
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciado/a en Educación Parvularia e Inicial, con el tema: “EL PLEGADO, EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL SUBNIVEL II, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. JOSÉ MARIANO BORJA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO OCTUBRE 2020-MARZO 2021”.

Corresponde

Exclusivamente a: Gloria Cecilia Guamán Guilca, con cédula de identidad No 0604491050, el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Atentamente



Gloria Cecilia Guamán Guilca
0604491050

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia dando la sabiduría de fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por verme guiado durante toda mi carrera, y permitir cumplir un objetivo más en la vida de manera especial a toda mi familia por su apoyo incondicional, el presente proyecto de investigación; como gratitud es el valor más alto que practiquemos por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA., por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mis agradecimientos a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL, por abrirme sus puertas y encomendar por el sendero del aprendizaje y por la superación personal a si mismo mil gracias, a todos los docentes de la universidad quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad sin dejar a un lado la exigencia para ser posible la exitosa culminación de mi carrera”. Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al MGS. NANCY VALLADARES CARVAJAL, tutora de proyecto de investigación, por a ver compartido su sabiduría y calidad humana para orientar la elevación de esta investigación de plan de proyecto durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Gloria Cecilia Guamán Guilca.

C.I 060449105

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación está dedicado a: Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres Vicente y Ana María quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han enseñado desde mi temprana edad depositando toda su confianza en mí., ellos constituyen un símbolo y ejemplo digno de superación y entrega permitiendo llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanos Rosario, Alfonso y Jorge, por ser mayor ejemplo, gracias a ellos puedo culminar una meta más en mi vida; su fortaleza admirada, su alimento y motivación constante me han permitido superar algunos momentos difíciles de mi vida y de mi carrera y cumplir con éxito un objetivo más en mi vida, por estar conmigo en todo momento gracias.

A mi esposo, Manuel y mis hijas Ruth, Karina, Elisa, Anahí, por ser mi mayor orgullo, el centro y fuerza en mis actividades; su apoyo, y comprensión fomentaron en mí ser, el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Gloria Cecilia Guamán Guilca

C.I 0604491050

ÍNDICE

CERTIFICADO DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE	VII
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
Introducción	1
CAPITULO I	3
1. Planteamiento Del Problema	3
1.1. Justificación	5
1.2. Objetivos	7
1.2.1. Objetivo General	7
1.2.2. Objetivo Específicos	7
CAPITULO II	8

2. ESTADO DEL ARTE MARCO TEÓRICO	8
2.1. El Juegos	8
2.1.1. Orígenes y definiciones del juego.	8
2.1.2. Conceptualización del juego.	10
2.1.3. Características	11
2.1.4. Clasificación del juego	14
2.1.5. Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa	24
2.2. Lecto-escritura	25
2.2.1. Etapas del proceso de la lectura	27
2.2.2. Tipos o niveles de Lectura	29
2.2.3. La importancia de la lecto escritura en los niños del sub nivel II	30
2.2.4. Ventajas de la lecto-escritura en los niños del sub nivel II	31
 CAPITULO III	 32
 3. METODOLOGÍA	 32
 3.1. Tipo de la investigación:	 32
3.1.1. Investigación Exploratoria.	32
3.1.2. Investigación Descriptivo	32
3.2. Nivel de la investigación:	32
3.3.1. Método Inductivo	33
3.3.2. Método Deductivo	33
3.4. Tipos de Investigación	33
3.4.1. Descriptiva	33
3.5. Diseño de Investigación	34
3.5.1. Investigación de campo. -	34
3.5.2. Explicativo. -	34

3.6. Técnicas e instrumentos.	34
3.6.1. Encuesta	35
3.7. Instrumentos	35
3.8. Población y Muestra	35
3.8.1. Población	35
3.8.2. Muestra	36
3.9. Técnicas de procesamientos para el análisis	36
4. CAPITULO IV RRESULTADOS Y DISCUSIÓN	37
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46

Conclusiones

Recomendaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Considera usted que es importante el juego dirigido en el desarrollo del niño.	37
Tabla 2: Realiza juegos con sus alumnos con la intención de desarrollar sus habilidades.....	38
Tabla 3: Incluye usted juegos dirigidos en su planificación para desarrollar las habilidades de los niños.	39
Tabla 4: Recibió capacitación específica sobre el juego dirigido y la importancia de la lecto escritura.....	40
Tabla 5: Conoce usted sobre la clasificación de los juegos dirigidos hacia los niños..	41
Tabla 6: Usted conoce sobre el juego dirigido.	42
Tabla 7: Practica usted juegos para desarrollar la motricidad de los niños y niñas	43
Tabla 8: Practica usted juegos dirigidos para desarrollar las habilidades de los niños y niñas.	44
Tabla 9: Practica usted juegos dirigidos en la jornada diaria de clases.	45

RESUMEN

La presente investigación analiza el juego dirigido en el proceso de la iniciación a la lecto-escritura en los niños del sub nivel II de la unidad educativa José maría Román, del canto Riobamba provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020-marzo 2021. El juego es un elemento para la educación, por medio de este, se puede mejorar el proceso aprendizaje enseñanza de la lecto escritura, en la actualizada los estudios demuestran la importancia del juego en el desarrollo de los niños. Existe un sinnúmero de manuales dirigidos a docentes del sub nivel II que se pueden practicar con los infantes; el juego no recibe el valor que merece ya que los padres de familia, docentes e incluso directivos minimizan la efectividad de la practica lúdica y efectiva. Por ello nuestro trabajo de titulación, brinda una investigación documentada, que recoge teorías que sirven como partida para reconocer de entre los diferentes tipos de juegos; al juego dirigido como complemento a los diferentes métodos de enseñanza para desarrollar las habilidades que mejore el proceso de iniciación de la lecto escritura en los niños del sub nivel II. Se realizaron encuestas a los docentes de la unidad educativa, lo que nos permitió verificar la importancia del juego dirigido y su desarrollo motor; el resultado es una serie de juegos que pueden ser practicados en la jornada diaria, con el objetivo de desarrollar habilidades motrices básicas, con intencionalidad pedagógica, armonizada con la recreación.

Palabras claves: Juego Dirigido, Lecto Escritura, Habilidades, Iniciación, Desarrollo De Habilidades

ABSTRACT

This research analyzes the game directed in initiation to reading and writing in children of the sub-level II of the educational unit José María Román, from the Riobamba province of Chimborazo, the period October 2020-March 2021. The game is An element for education; through this, the learning process of reading and writing can be improved; the updated studies show the importance of play in the development of children. There are countless manuals aimed at sub-level II teachers that can be practiced with infants; the game does not receive the value it deserves since parents, teachers, and even managers minimize the effectiveness of the playful and practical practice. For this reason, our degree work provides a documented investigation, which collects theories that serve as a starting point to recognize the different types of games; to directed play as a complement to the different teaching methods to develop the skills that improve the process of initiation of reading and writing in sub-level II children. Surveys were conducted with the teachers of the educational unit, which allowed us to verify the importance of directed play and its motor development; The result is a series of games that can be practiced daily to develop basic motor skills, with pedagogical intent harmonized with recreation.

Keywords: Directed play, literacy, skills, initiation, skills development.

Reviewed by:

Mgs. Sonia Granizo Lara.

English professor.

c.c. 0602088890

Introducción

La educación, constituye un factor primordial para el crecimiento social, debido a que está fundamentada en el desarrollo del ser humano, por tal motivo la enseñanza en la actualidad debe implementar técnicas o métodos para desarrollar destrezas en los estudiantes desde la educación básica elemental.

La presente investigación, es un estudio para poder establecer la inexistencia de juegos dirigidos apropiados para el desarrollo eficiente de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, entre las razones de este antecedente, se dedujo que el docente de manera efectiva elaborar un proceso de la iniciación apropiada para mejorar la Lecto-escritura.

En el presente trabajo de investigación se va abordar el tema siguiente tema: el juego dirigido en el proceso de incoación de la lecto-escritura en los niños del sub nivel II, el juego se ha convertido en una herramienta indispensable en el proceso educativo, sabiendo que “el juego es actividad donde el niño es activo por naturaleza y aprende jugando, donde el juego tiene el valor educativo ya que contribuye el desarrollo intelectual, psicomotor y afectivo social”

El juego dirigido permite que el docente, adentrarse por completo en el desarrollo del niño y conocer sus necesidades, intereses potenciales e individuales de esta manera se puede conducir el proceso de enseñanza de manera efectiva, es así que por medio del juego el docente podrá aplicar los procedimientos adecuados para que los temas de lecto-escritura sean comprensibles a la hora de desarrollar.

El desarrollo de habilidades en el área de la lecto-escritura es muy importante ya que esto permitirá que se fortalezcan las capacidades de los niños, los mismos que se alcanzan cuando el niño vive experiencias multidisciplinarias a través del movimiento, lo

que permite madurar las funciones de la mente y organizar sus percepciones, lo cual engendra aprendizaje.

CAPITULO I

1. Planteamiento Del Problema

Según el (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2017), uno de los principales desaciertos de los sistemas educativos en América Latina es considerar la lectura y escritura como técnicas o materias de estudio sin que exista una utilidad comunicativa real, lo cual desmotiva y limita el aprendizaje de la lectoescritura en aquellos sectores que más necesitan de la escuela para poder desarrollarlo.

Si bien es cierto, el dominio y adquisición adecuada del lenguaje escrito es la base fundamental para la mayoría de los aprendizajes que se dan en la escuela, la enseñanza de la lectura se produce de una manera muy apartada en la adquisición de estos aprendizajes. Es importante priorizar en el leer para aprender, solo de esta manera se logrará comprender de una manera más amplia la importancia de desarrollar en los estudiantes una correcta lectoescritura, la cual servirá como base para la asimilación de diversos aprendizajes.

La educación constituye el principal instrumento para formar ciudadanos íntegros, responsables en su desenvolvimiento. Sabiendo que las primeras enseñanzas básicas, es aprender a leer y escribir.

El proceso educativo ha ido transformándose y haciéndose más mecánico, olvidando que el niño o niña desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en el niño y niña un lugar privilegiado. El juego es una función esencial en la vida de los niños porque es una actividad que lo ayuda a su desarrollo en los siguientes aspectos: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo del niño contribuyendo a su formación integral.

Según el análisis realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en el censo de octubre del 2012 ha detectado que un 27% de ecuatorianos no tienen

hábitos de lectura comprensiva y un 56.8% no leen y comprenden por falta de interés. “Los estudiantes de educación básica hasta el séptimo año en el porcentaje de nivel de logros de lengua y literatura un 10% llegan al nivel satisfactorio, propiciando de esta manera una mirada más amplia sobre el rendimiento escolar, estos resultados son una guía para las instituciones educativas ya que en ella se focalizan los problemas de aprendizaje en forma evidente” (Coolh, 2017)

Lamentablemente las estrategias aplicadas en el proceso de la lecto - escritura en los Centros Educativos de la provincia de Chimborazo al parecer no están dando los resultados esperados ya que se cuentan con niños y niñas con problemas al leer y escribir son una alerta del indicador de que es necesario aplicar estrategias innovadoras como el juego dirigido como una estrategia educativa, ya que es la actividad más completa que el niño/a realiza en la infancia, debido a que abarca todas las áreas de su desarrollo.

El jugar es una actividad crucial en los niños/as de Educación Inicial para el desarrollo motor del estudiante, sin embargo, los padres y madres de familia, al igual que los docentes, de las instituciones investigadas, manifiestan que los preescolares “juegan mucho, pero no ven que aprenden algo”, lo cual nos llamó la atención, ya que su percepción es “que el juego es negativo y no influye en el desarrollo de la lecto escritura en los niños del sub nivel ii de la unidad educativa José maría Román, del canto Riobamba provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020-marzo 2021 .

1.1. Justificación

Mucho se ha investigado a nivel de Latinoamérica, sobre el juego, la recreación, el tiempo libre; pero paradójicamente en nuestro país y en especial en las zonas rurales de la provincia de Chimborazo la recreación está dando sus primeros pasos con la formalidad que se merece. Los docentes que utilizan como un principio didáctico el juego, en muchas ocasiones su labor ha sido subestimada a una actividad que resta el tiempo para la enseñanza.

En Educación Inicial, el juego en los niños es la base fundamental para el desarrollo, jugando los niños aprenden a saber pensar, hacer, y actuar. Así pues, se tratará de que la vida transcurra en el centro, en el aula, en la comunidad en un ambiente lúdico y recreativo, evitando la falsa dicotomía entre juego y aprendizaje.

El aprendizaje que se desarrolla a través de la actividad lúdica no es, en consecuencia, un aprendizaje basado en la repetición, sino en la práctica variable. Los mecanismos cognitivos y los motores relacionados con la percepción, la toma de decisión y la ejecución se ven, de este modo, enriquecidos y se amplía, también, la posibilidad de transferencia de los aprendizajes.

A lo largo de toda la Educación Infantil, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración motora, en íntima relación con la actividad cognitiva. “La actividad lúdica proporciona multitud de situaciones que implican la adaptación de diferentes esquemas motores a un entorno cambiante (Cachaco, 2013)

Los notables avances que el niño va realizando en materia de habilidades motrices van acompañados generalmente de un deseo real de experimentar. Parece querer ensayar nuevas destrezas y capacidades por puro placer; en este punto el juego se vuelve de vital

importancia como vehículo para afrontar el mundo que le rodea, haciéndose cada vez más competente.

Nos vemos con la imperiosa necesidad de mejorar la calidad de vida de las personas y en nuestro particular caso, de los niños/as que cursan la educación inicial al promover una recreación plena, tomando en consideración aspectos importantes que provoca el juego y su relación con el desarrollo; sabiendo de antemano que éste favorecerá al aprendizaje.

Atendiendo a estas interrogantes se presenta la siguiente investigación, la misma que contribuye a la comunidad educativa para utilizar, organizar, aplicar al juego dirigido como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades para mejorar la lecto escritura en los niños del sub nivel ii de la unidad educativa José maría Román, del canto Riobamba provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020-marzo 2021.

1.2.Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo del aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas del sub nivel II de la Unidad Educativa José María Román de la Ciudad de Riobamba.

1.2.2. Objetivo Específicos

- Analizar el nivel de aprendizaje de la lecto-escritura mediante la aplicación del juego dirigido en niños y niñas de del Sub Nivel II.
- Establecer el grado de aceptación que tiene un determinado juego mediante la lecto-escritura a través la dramatización de los personajes del cuento en los niños y niñas del Sub Nivel II.
- Proponer estrategias de juegos dirigidos para el desarrollo de la lecto-escritura mediante pictogramas en los niños y niñas del Sub Nivel II

CAPITULO II

2. ESTADO DEL ARTE MARCO TEÓRICO

2.1.El Juego

2.1.1. Orígenes y definiciones del juego.

Según (Paredes, 2002) manifiesta que históricamente, no ha existido ni existe sociedad que no haya otorgado un significado al juego, conforme a su ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. Aunque determinar el lugar y tiempo exacto en que el juego tuvo su origen es casi imposible, por ser una actividad proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura., con esto podemos manifestar que no se le da la importancia al juego ya que hace parte fundamental para el proceso aprendizaje enseñanza, también que es un método para poder llamar la atención a los niños y niñas.

El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las bromas y a la risa. Mientras que, para los romanos, juego significaba alegría, jolgorio.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

(Gutiérrez, 2001) dice que desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Como define Orlick, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida de los niños”. Podemos afirmar que el juego es una herramienta para que los docentes puedan implementar nuevas estrategias para el proceso aprendizaje enseñanza.

Según (Santamaría, 2017) manifiesta que Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. También se puede manifestar que mediante la utilización del juego como método o estrategias los niños desarrollan habilidades para mejorar su desempeño.

Comenzamos a jugar cuando somos bebés y, lo hacemos espontáneamente, porque es una necesidad que tenemos desde niños para poder comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato.

2.1.2. Conceptualización del juego.

El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos.

Según (Gutiérrez, 2001) afirma que si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa. El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje.

Por lo tanto, el juego abarca una serie de características que ayudan al sujeto a desarrollar sus capacidades intelectuales y físicas; además puede ser usado como recurso para el aprendizaje. Encontramos también que el juego cumple varias funciones lo que nos ayuda a tener una perspectiva más amplia del juego ya que no nos limitamos al juego como recurso educativo o totalmente recreativo.

Según, (Guzmán, 2010) manifiesta que “las funciones del juego son: la biológica educativa, estética y social. Esta última es de interés especial porque se considera al juego como una actividad dirigida o espectáculo, que se emplea masivamente durante el tiempo libre; en este tenor asume la función de corrección y de equilibrio de las actividades sociales”.

2.1.3. Características

Características que nos facilitan la diferenciación de conductas y comportamientos que son parte del juego, con el objeto de lograr una diferenciación del mismo. Entre estas características podemos señalar:

Ausencia de finalidad (producto)

(Ferland, 2010) dice que es un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma. Se puede manifestar que el juego sirve para mejorar el comportamiento de los y niñas, con esto se puede dar varias alternativas.

Motivación intrínseca y voluntaria

El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se gatillen sus propias motivaciones.

Libertad y arbitrariedad

Según (Goicochea, 1991) manifiesta que el juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

Diferentes grados de estructuración

El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. “Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol”. (Erica Dobler, 1986)

Ficción

Según (Goicochea, 1991) afirma que la ficción es considerada como elemento constitutivo del juego. Se puede afirmar que jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

Efecto característico

(Guzmán, 2010) sostiene que esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, “el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real”. Desde un enfoque psicoanalítico “el juego es un escenario en el que el niño puede organizar y secuenciar los acontecimientos que le provocan malestar de forma que sean más manejables y que le resulten más placenteros”.

Seriedad

Para el niño el juego es una actividad seria. En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella “pone en juego” todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, “los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales”.

Placer

Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. “Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación”. (Guzmán, 2010)

Espacio y tiempo

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

Carácter innato

Según (Vázquez, 2001) dice que otra de las cualidades que diferencian al juego de otras actividades es aquella referida al carácter innato de las conductas que lo componen, “así el juego surge de la tendencia innata que tiene todo organismo a ser activo, explorador e imitador”.

El juego es una “actividad que implica acción y participación, ya que jugar es hacer y siempre implica participación activa del jugador, movilizándole a la acción. La activación lúdica tiene motivaciones intrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego”. (Gutiérrez, 2001)

A las características anteriores, y basándonos en Garaigordobil (1992), podemos señalar que el juego también es interacción y comunicación, ya que promueve la relación y participación con los “otros” y, además, es imitación y creación convirtiéndose en “fuente de las actividades superiores del hombre, que conduce al trabajo, a la ciencia, al arte, etc. (Guzmán, 2010).

Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

Importancia de los juegos

(Sandoval, 2008) sostiene que el juego es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual siempre tiene sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

Es importante también porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas
- Desarrollo sensorial y mental
- Afectivas
- Creatividad e imaginación
- Forma Habitos de cooperación
- El juego hace q os bebes y los niños aprendan a conocer su cuerpo, los límites y su entorno.

2.1.4. Clasificación del juego

(Erica Dobler, 1986) manifiesta que a pesar que cualquier tipo de juego involucra las dimensiones social, cognitiva y física, a continuación, clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo, distinguiendo la perspectiva de diversos autores acerca de las dimensiones cognitiva, social y físico motora. Las tres perspectivas atienden a la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del individuo.

Desde un punto de vista cognitivo

El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo

largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”.

Juegos funcionales o de acción

Según (Sandoval, 2008) manifiesta que este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. “Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo, así como también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlos. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio.”

La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se producen en solitario o en interacción con los adultos, “los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. Durante los dos primeros años, el interés por otros niños es prácticamente inexistente y se limitan a mirar el juguete del compañero y tratar de hacerse con él o a esporádicos intentos por entrar en contacto físico con el otro niño”.

Juego de construcción

Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. “Diferentes autores indican que este

tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas, como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas”. (Sandoval, 2008)

Juegos simbólicos

(Meneses, 2016) afirma que el llamado juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social”.

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guion por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion. “Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque, aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. A medida

que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guion, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad (Meneses, 2016)

Juegos de reglas

(Santamaría, 2017) dice que a partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”

Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad. Al respecto, Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona”.

Las primeras manifestaciones que adopta el juego de reglas se encuentran restringidas por la conciencia que tiene el infante sobre las reglas y normas. En este sentido, la complejidad que caracteriza al juego de reglas se relaciona estrechamente con el conocimiento de las reglas que tiene el niño en los diferentes momentos de su desarrollo cognitivo. Al respecto, Goicoechea señala que “durante los dos primeros años de vida el niño juega libremente sin que aparezcan reglas sociales. Entre los 2 y los 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con las del resto de los participantes, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan. Entre los 7 y 8 años trata de ajustarse a las reglas y las cumple

fielmente, y a partir de los 11 años, los participantes del juego negocian, antes de iniciar la actividad, las reglas adoptando acuerdos sobre las que van a predominar en el juego y empieza a existir la posibilidad de modificar alguna de ellas, siempre que ello revierta en una mejora del juego”. (Paredes, 2002)

Desde un punto de vista social

Esta clasificación se basa en la propuesta de Parten realizada en 1932 y que aún hoy continúa vigente. Esta clasificación analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos. (Gutiérrez, 2001)

Juego solitario

En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

Juegos de espectador o comportamiento observador

En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso”.

Juego paralelo

En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. Es más, el niño puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad

social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”. (Guzmán, 2010)

Juego asociativo

En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo.

Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

Juego cooperativo

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego. (Erica Dobler, 1986)

“El juego cooperativo y el de reglas constituyen el contexto adecuado en el que el niño puede aprender relaciones de carácter cooperativo y competitivo, aprende a ajustarse a los intereses del grupo y a posponer sus deseos si no es el momento apropiado, aprende a respetar a los demás”.

A partir de los dos años, el niño empieza a mostrar mayor interés por sus iguales y decrece la cantidad de juego con adultos. Los iguales le resultan más atractivos y novedosos, sus conductas son fácilmente reproducibles y sus intereses son similares. Además, a medida que su edad aumenta, los niños y las niñas “mejoran sus competencias lingüísticas, superan su egocentrismo y comienzan a aceptar reglas y normas, lo que hace que sus interacciones sociales sean cada vez más fluidas”. (Erica Dobler, 1986)

Con lo que respecta al número de participantes, es importante señalar que los primeros grupos de juego de los niños y niñas son muy reducidos y, a medida que ellos crecen, se amplían y tienden a ser del mismo género, caracterizándose los juegos masculinos por su actividad motriz y los juegos de niñas por ser actividades más sedentarias y tranquilas.

Juegos dirigidos

A continuación, exponemos dos ejemplos de juegos dirigidos y clasificados por las cualidades que se pretende desarrollar en cada uno de ellos. Serían juegos dirigidos hacia un fin concreto o hacia la consecución de uno o varios objetivos, que se trata de enseñar a través del juego. Todos éstos se pueden aplicar en el nivel inicial y preparatorio. Hay muchas clasificaciones que pueden ayudarnos a identificar nuestros juegos; su utilización estará determinada en función de nuestras necesidades e intereses. Lo positivo de tenerlos clasificados es que rápidamente podemos acceder al grupo de juegos que nos interesa. Todos están trabajados en clase con lo cual su validez está comprobada. (Ferland, 2010)

Juegos motores de carrera

La cadena. Es un juego popular por excelencia, un niño se queda y debe coger a otro, se darán la mano hasta coger a otro que se unirá al grupo, así sucesivamente hasta que todos estén cogidos y formen una única cadena. (Meneses, 2016)

Cortahíos. Este juego está enfocado principalmente para el nivel inicial y preparatoria. Un niño señala a quien debe coger, si entre ellos se cruza alguien ahora debe ir por ese niño que se ha cruzado, y así sucesivamente hasta que consiga su objetivo.

Juegos motores de equilibrio

Combate pirata. Este juego se desarrolla en parejas que se suben a un banco sueco, se agarran de la mano y consiste en ver quién de ellos pierde antes el equilibrio y se cae del banco. Se tomarán las medidas de seguridad de poner colchonetas pequeñas a los lados.

Pelea de gallos. En parejas y agachados en cuclillas, dos niños chocan sus manos entre sí para ver quién de ellos pierde antes el equilibrio y cae al suelo.

Juegos sensoriales

¿Quién cambió? El desarrollo del juego es el siguiente: se hace un círculo con los niños, todos sentados; se elige a uno de ellos para que observe donde está cada niño, posteriormente se le tapan los ojos y se le indica a dos niños que cambien sus posiciones entre ellos. El niño que se queda tratará de acertar qué dos niños han cambiado su sitio.

¿Quién se ha ido? El desarrollo es similar al anterior, se forma un círculo todos sentados y en esta ocasión al niño o niña que se queda, se le indica que se fije bien en todos sus compañeros. Se le tapa los ojos y posteriormente se le indica a un niño que se esconda. El niño que se queda debe decir el nombre del niño que se ha ido. (Solis, 2014)

Juegos motores de saltos

Carrera de sacos. Es un juego bastante popular, los niños situados en una línea y metidos sus pies en un saco, deben salir dando saltos para ver quién es el primero que llega a una meta determinada.

Los 8 saltos. Todos los niños se sitúan tras una línea a partir de la cual deben dar ocho saltos para ver quién de ellos ha llegado más lejos. (Sampieri., 2012)

Juegos motores de coordinación

Las estatuas. Todos los niños van desplazándose por un espacio, a la señal se deben parar hasta nueva indicación, si alguien se mueve queda descalificado. Se puede utilizar música para realizar este juego.

El espejo. El maestro/a se pone delante del grupo y todos deben imitar los movimientos que él realiza. Como variante se puede realizar cuando los niños hayan aprendido, mediante el empleo de parejas.

Juegos motores de velocidad

El pañuelo. Se hacen dos grupos, que se sitúan a la misma distancia de otro niño que porta en su mano un pañuelo. Los niños tienen cada uno su número. Cuando el niño que sostiene el pañuelo diga un número, los niños que poseen dicho número deben correr para ver quién es el primero que coge el pañuelo. Progresivamente se van eliminando hasta que resulta un equipo ganador. (Solis, 2014)

La silla. Todos los niños se sitúan alrededor de unas sillas que forman un círculo. Siempre se coloca una silla menos que niños haya. Empieza a sonar la música, cuando ésta pare, todos deben sentarse. El niño que se quede sin silla, sale, y al mismo tiempo se retira una silla.

Juegos de cuadrupedia y trep

Carrera de cangrejos. Todos los niños se colocan en cuadrupedia invertida en una línea, a la señal todos se dirigen hacia una meta determinada. El refugio. Un niño se queda y debe capturar a algún compañero. Pero existe una manera de evitar que te cojan, subiéndote a una espaldera. Si ese niño captura a alguien que no esté subido en una espaldera se queda. Si no hay espalderas se pueden utilizar aros como refugio. (Sandoval, 2008)

Juegos gestuales

Balón tiro. Se hacen dos grupos. Ambos están separados por una línea, y detrás de cada grupo un niño del equipo contrario. Con un balón los niños empiezan a lanzar a los niños del equipo contrario, si le dan a alguien, éste debe irse detrás del grupo, quedando eliminado, pero su misión es la de coger de nuevo el balón cuando le llegue y lanzar al equipo contrario. Así sucesivamente hasta que un equipo elimine a todos los componentes del otro.

El rondo. Se hacen círculos de 5 o 6 niños. Un niño se coloca dentro y los demás tocando el balón con el pie intentan que el niño que hay en el centro no lo toque. Si lo toca el último que ha dado al balón pasa a ocupar la posición del centro. Otra variante efectiva de este juego es hacerlo pasando el balón con la mano. (Goicochea, 1991)

Juegos de desarrollo anatómico y orgánico

Tracción por parejas. Los niños forman parejas y se agarran con ambas manos. Cada uno de ellos tira hacia atrás para ver quién es capaz de arrastrar al otro.

Las carretillas. Los niños forman parejas. Uno de ellos sitúa sus manos en el suelo y los pies se los coge el compañero para que éste vaya avanzando poco a poco con sus manos. Se cambian los papeles.

Juegos de expresión corporal

Las letras. Se forman grupos, la misión de cada grupo es la de representar una letra utilizando como único material su cuerpo. La letra debe ser formada por varios niños y de la manera que más les guste.

Stop. Todos los niños se mueven al son de la música. Cuando ésta pare, deben buscar rápidamente una pareja. El que no encuentre pareja sale del grupo para seguir bailando en el grupo de los que no han encontrado pareja. Se puede repetir el juego.

Juegos cooperativos

Palomitas de maíz. Todos los niños dan saltos libremente, a la señal somos palomitas de maíz y todos se van juntando uniéndose hasta formar un gran grupo de palomitas de maíz.

El mensaje secreto. Todos los niños se sientan en círculo. El maestro piensa una frase y se la dice a uno de los niños para que la vayan pasando al siguiente sucesivamente. Al final se comprueba qué mensaje ha llegado al último.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar. (Erica Dobler, 1986)

La transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

2.1.5. Los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: (Gutiérrez, 2001)

- Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.

- Favorecer la aceptación de una cierta disciplina social.
- Facilita la integración del individuo en la sociedad.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc.
- Permiten descubrir el entorno donde viven.
- Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico.
- Posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.
- Permiten la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que ésta no es la única aspiración, pues del juego lo más importante es el proceso, el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban.

Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.

En nuestro país el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe.

2.2.Lecto-escritura

La lecto-escritura es el proceso donde se va a producir caracteres similares a las letras del alfabeto, las que deberán ser interpretadas por el niño/a para su correcta comprensión.

Según la afirmación de (Griñán, 2014) manifiesta que la enseñanza de la lectura no sólo debe realizarse a nivel escolar, sino apoyarla en la cultura en general, mejorando así la alfabetización en toda la sociedad. La alfabetización lectora comienza en la familia, creando un entorno cercano al mundo del libro, estableciendo lazos lectores entre todos los miembros de la familia, participando en eventos relativos a este amplio mundo del libro, como son ferias, cuenta-cuentos, visitando bibliotecas.

De acuerdo a lo expuesto por el autor la enseñanza de la lectura debe realizársela en todo momento desde el hogar, la familia es el pilar fundamental de la sociedad es la primera escuela del niño y es aquí donde debe nacer el amor por adquirir estas destrezas lectoras, para después ser reforzadas por los docentes en los establecimientos educativos. Se recomienda que en las políticas educativas nacionales se deben realizar talleres de lectura, encausar a los estudiantes a la investigación, dándoles las pautas para su realización.

(Morais, 2001) manifiesta que “El desarrollo del proceso de la lectura implica que exista un conjunto de signos que corresponde a la escritura mediante la cual se encuentra emergido un fin de información. La lectura es un medio para adquirir información y la escritura es un medio de transición de información”.

La lecto escritura forma parte del acervo cultural de las personas, de un pueblo y se mide el grado de cultura que alcanzado por consecuencia forma parte de un acto social ya que se lee para saber, comprender, reflexionar para compartir con los que nos rodean, es donde se complementa el proceso de la lectura, esta será la conceptualización que se utilizará en el desarrollo de este estudio.

2.2.1. Etapas del proceso de la lectura

El proceso de lectura que propone la reforma tiene absoluta validez y coherencia y la acción mediadora del profesor en su desarrollo es básica, y no puede deducirse a un mero control y evaluación final. Durante el proceso de la lectura, el lector se relaciona activamente con el texto, en un diálogo en el que se activan varias destrezas de pensamiento y expresión. La acción del maestro es decisiva en cada una de las etapas.

Según, (Dario, 2017) establece que mediante la lectura se adquiere la mayor parte de los conocimientos y, por tanto, influye mucho en la formación intelectual. Mediante la lectura se reconocen las palabras, se capta el pensamiento del autor y se contrasta con el propio pensamiento, de forma crítica.

Según lo expuesto por el autor saber leer es de suma importancia, ya que mediante esta destreza se adquieren los conocimientos, aprendizajes, la lectura incide de una manera directa en la formación erudita de los individuos, al leer reconocen palabras, como piensa el autor de una manera crítica. Para desarrollar y fortalecer las habilidades lectoras, se utilizan ciertas estrategias de lectura que, por una parte, informan del contenido general del texto y por otra, ayudan a interpretar el mensaje y a seleccionar y organizar los conceptos que interesan. Existen diferentes estrategias para llevar a cabo una buena lectura, sin embargo, en esta ocasión se analizará la siguiente que consiste en tres etapas: (Dario, 2017)

Prelectura

(Coolh, 2017) afirma que consiste en observar la estructura general del texto y explorarlo para tener una idea de su contenido. Algunos de los aspectos que se deben tomar en cuenta son: su portada, contraportada, título, autor, el índice, el tipo de letra, sus esquemas, diagramas e ilustraciones. Esta acción generalmente se hace sin saber que se está

llevando a cabo; por ejemplo, cuando se asiste a una librería o a una biblioteca; al revisar un libro de texto o simplemente cuando revisan sus páginas para conocer su contenido.

Es la etapa que permite generar interés por el texto que va a leer”. Según aquello en la que se analizan los conocimientos previos de los estudiantes. En esta etapa es muy conveniente subrayar, hacer anotaciones y tener siempre a la mano un diccionario para consultarlo cada vez que se necesario. Así como responder las siguientes preguntas. (Coolh, 2017)

Lectura

Según (Griñán, 2014) dice que en este momento se da la decodificación; es decir los ojos se fijan en los signos lingüísticos y grafías, se evoca su significado. El lector al tener un léxico más amplio, tendrá menos problemas para decodificar o interpretar los mensajes. Corresponde al acto de leer propiamente dicho, tanto en los aspectos mecánicos como de comprensión”. En base al criterio del autor es aquí donde se le coge amor a la lectura, se desarrollarán las destrezas de la misma.

El lector establece la estructura del texto y tiene una idea general de su contenido, puede determinar si la función del texto es informativa, recreativa, de estudio o de trabajo, y decidir de acuerdo con el propósito que le impulsa a leer, si se lleva a cabo una lectura rápida o una lectura más detallada del mismo. Independientemente del tipo de lectura que se elija, es en esta fase en donde se lleva a cabo la verdadera lectura.

Post-lectura

En la cual es necesario revisar los subrayados y apuntes que se hayan realizado durante la lectura, para comprobar que tiene sentido, y organizarlos mediante resúmenes, diagramas, fichas y esquemas, cuyo estudio permitirá la síntesis y comprensión global del texto y que son fundamentales para preparar los trabajos escritos y exposiciones orales.

Según (Educar, 2016) expone que: “Es la etapa en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector”. De acuerdo a lo expresado la fase de poslectura se presta para el trabajo en grupo, en que los estudiantes confronten sus propias interpretaciones con las de sus compañeros y construyan el significado de los textos leídos desde múltiples perspectivas.

2.2.2. Tipos o niveles de Lectura

Entre los tipos o niveles de lectura que emplean los niños y niñas cuando comienzan el aprendizaje de la misma se encuentran, de acuerdo a lo que expone (Dario, 2017), los siguientes: sub silábica, silábica, vacilante, corriente, expresiva y combinada

Lectura sub silábica

Es la que realiza el estudiante, niño o individuo, al leer una palabra, nombra cada letra para ir formando las sílabas, y luego las une para ir integrando las palabras. En síntesis, se refiere al deletreo.

Lectura silábica

Este tipo de lectura se caracteriza porque el niño lee las palabras silaba por silaba.

Lectura vacilante

Es cuando la persona que lee tiene inseguridad, no respeta los signos de puntuación, redonda frases ya leídas e interrumpe la lectura en algunas ocasiones para ir formando un deletreo mental.

Lectura corriente

Es la que posee un lector formal. El niño va leyendo con cierta rapidez y fluidez, respetando por lo general la buena pronunciación de las palabras y atendiendo los signos de puntuación.

Lectura expresiva

Tiene todas las cualidades de la lectura corriente, pero añade la expresión al contenido de lo que se lee, fijando a la voz los tonos de entonación necesaria, lo que le admite al lector y al oyente darse cuenta de los estados de ánimo que el autor imprimió al texto.

Lectura combinada

Dentro de los tipos de lectura se pueden dar características combinadas. Ej.: Lectura vacilante con lectura corriente.

Al respecto, cabe acotar que, de acuerdo a las observaciones realizadas con los niños y niñas del Subnivel Elemental de la Escuela “Enrique Gil Calderón”, ellos realizan la lectura silábica, palabra por palabra y vacilante.

2.2.3. La importancia de la lecto escritura en los niños del sub nivel II

En esta etapa se debe conocer a ciencia cierta cómo se encuentra evolucionando la psicomotricidad de los niños y niñas y tiene fundamental influencia valiosa en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y niña favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, las necesidades e intereses de los infantes.

Según, (Blanco, 2009) Manifiesta que la preparación general para la lecto-escritura comprende todas las actividades educativas, graduadas con criterios evolutivos y planificadas con objetivos específicos en función al desarrollo de las estructuras

biopsicosociales como base principal de esas adquisiciones. Esto implica que la preparación para la lecto-escritura se inicia en forma asistemática desde la primera sección del jardín.

No obstante, es en la última sección del jardín que corresponde a la edad de 5 a 6 años en donde se intensifica la ejercitación para el desarrollo de las estructuras funcionales directamente referidas a la adquisición de la lecto-escritura. Esta última etapa de actividades sistemáticas, ocupan un lugar de importancia en las actividades gráficas, a las que lo denominamos el aprestamiento para la lecto-escritura.

Sus orientaciones postulan una verdadera articulación de los dos niveles al extender las técnicas, procedimientos y recursos de la didáctica del jardín para lograr una transición natural y una paulatina adaptación frente a las nuevas exigencias de la escuela primaria.

2.2.4. Ventajas de la lecto-escritura en los niños del sub nivel II

Son múltiples los beneficios que nos aportan el aprendizaje, desarrollo y dominio del proceso de lectoescritura, estos beneficios son de un gran valor tanto para los niños y niñas como para los adultos.

Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje.

Desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar.

Desarrollo del lenguaje y de la expresión.

Mejora la concentración y la reflexión.

Fomenta la organización y elaboración de ideas sobre algún tema

Es un elemento fundamental para el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Es un elemento de relajación y de entretenimiento.

Nos permite aprender cosas sobre el mundo que nos rodea.

Contribuye a mejorar la ortografía. (Rodríguez, 2013)

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de la investigación:

3.1.1. Investigación Exploratoria.

Ese tipo de investigación se la realizo con la finalidad de desacatar una problemática y encontrar los procesos adecuados para mejorar el proceso de la iniciación a la lecto escritura. Es de gran ayuda para desarrollar la investigación, puesto que por medio de esta investigación se definirán los sucesos, hecho o acontecimientos que fueron explorados en la Escuela” Enrique Gil Calderón” en la cual primero localizamos la problemática, luego procedió con el reconocimiento, enfoque y solución a dicha situación conflicto, no obstante, de debe continuar con diferentes encuestas para la recolección de datos.

3.1.2. Investigación Descriptivo

El presente trabajo se basó en la investigación descriptiva describiendo e identificando exactamente la cual las necesidades de la aplicación del juego dirigido en el proceso de iniciación a la lecto escritura de los niños del sub nivel II de la unidad educativa José María Román

3.2. Nivel de la investigación:

El presente proyecto de investigación el cual permite levantar un fundamento científico y social bajo la particularidad de un proyecto viable, que se concreta con la evaluación de los antecedentes, datos y problemas estudiados. La Información se conseguirá por medio del desarrollo de encuestas, entrevistas y fichas de observación a los involucrados en la problemática.

3.3.Métodos de la investigación

3.3.1. Método Inductivo

Este método se fundamentó en la obtención de diversas conclusiones generales que parten de la carencia de información sobre los juegos dirigidos y de una correcta aplicación del proceso de iniciación a la lecto-escritura de tipo particular, siendo este método el más usual debido a que se pueden discernir los siguientes pasos esenciales: la observación de cada uno de los hechos suscitados para su posterior registro, la clasificación y a su vez el estudio de los mismos, la derivación de tipo inductiva que empieza desde los hechos y posibilita a una generalización más completa; y por último la contrastación, que no es otra cosa que la confirmación de estos hechos y su análisis.

3.3.2. Método Deductivo

El método deductivo estima que la conclusión se encuentra bastante implícita dentro de las diversas señales de la investigación, es decir, que cada una de las conclusiones del presente proyecto de La aplicación de los juegos dirigidos en el proceso de iniciación a la lectoescritura del subnivel II no son otra cosa que el efecto necesario de cada proposición.

3.4.Tipos de Investigación

Por los objetivos alcanzados la presente investigación se caracteriza por ser descriptiva.

3.4.1. Descriptiva

El presente estudio está basado en una metodología descriptiva, describiendo e identificando exactamente la actual forma de cómo determinar juego como desarrollo del aprendizaje de la lecto-escritura en los niños del sub nivel II. Manifestando las

consecuencias y causas que genera al no aplicar estrategias que faciliten y estimulen la lectoescritura, y así obtener resultados que comprueben y le den certeza a la existencia de la problemática a tratar.

3.5.Diseño de Investigación

Se aplicó la investigación de campo y la explicativa debido a que no existe la manipulación de las variables, ya que se observó al fenómeno tal como se da en el contexto natural.

3.5.1. Investigación de campo. -

Porque se realizó la investigación en el mismo curso, el cual me permitió recopilar información necesaria que será procesada para cumplir con los objetivos del trabajo de investigación.

3.5.2. Explicativo. –

Es de carácter explicativo porque ayuda a explicar los resultados obtenidos en el análisis realizado respectivamente y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura.

3.6.Técnicas e instrumentos.

Es de gran importancia otorgar el valor que tienen las técnicas y los instrumentos que se emplean en una investigación, en la mayoría de veces se inicia un trabajo sin identificar qué tipo de información se necesita o las fuentes en donde se obtiene, por tal razón se considera esencial definir las técnicas a emplearse y la recolección de la información necesaria al igual que las fuentes en donde se puede lograr obtener dicha información.

3.6.1. Encuesta

Las encuestas son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.

3.7. Instrumentos

El cuestionario es la confección sistematizada de preguntas cuyo objetivo es obtener la información necesaria en busca de algún propósito definido. En cuanto al ámbito educativo, son de mucha ayuda puesto que permiten evaluar a los estudiantes y conocer si hubo una correcta adquisición de los conocimientos.

Cuestionario.

Un cuestionario se define como un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas u otros tipos de indicaciones con el objetivo de recopilar información de un encuestado. Éstas son típicamente una mezcla de preguntas cerradas y abiertas. Esta herramienta se utiliza con fines de investigación.

3.8. Población y Muestra

3.8.1. Población

Población no es otra cosa que el grupo de personas u objetos que han sido bien definidos y muestran características comunes, es decir, todos los elementos en estudio, de los cuales se busca deducir conclusiones, dichas personas o elementos se encuentran en un espacio geográfico.

Para la presente investigación serán tomados como sujetos a los estudiantes de primer grado primario, y a los docentes de la sub nivel II de la Unidad Educativa José María Román de la Ciudad de Riobamba.

La investigación se efectuó con 4 docentes de la Unidad Educativa José María Román De La Ciudad De Riobamba y 65 niños del Sub Nivel II representando el cien por ciento de la población.

3.8.2. Muestra

La muestra describe solamente una parte del universo en donde se da la investigación, existiendo diversos procedimientos para conocer la cantidad de elementos en relación a la muestra como por ejemplo el empleo de fórmulas. Corresponde a la parte representativa del total de la población.

Debido a que el universo de nuestra investigación es muy pequeño y no supera las 300 personas no se realizara la aplicación de la fórmula del muestreo por lo tanto se aplicara las encuestas a los 4 docentes que conforman el universo de la presente investigación.

3.9. Técnicas de procesamientos para el análisis

Para el análisis de los datos se utilizarán: cuadros y gráficos estadísticos de la información obtenida a través de las diferentes técnicas e instrumentos que se utilizará.

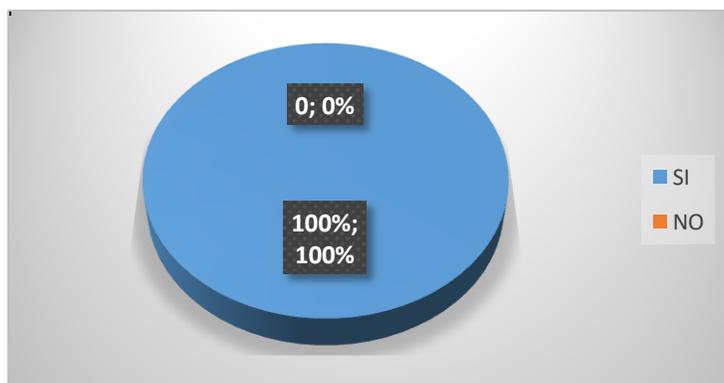
Para el procesamiento de datos se utilizará Microsoft Office Exel, mediante el cual se llegará a establecer frecuencias y porcentajes exactos, como también gráficos y cuadros estadísticos.

La interpretación de los datos estadísticos se lo realizará a través de la técnica lógica de la inducción, y la discusión de los resultados se realizará en base a la síntesis, es decir desde el punto de vista del investigador.

4. CAPITULO IV RRESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1: Considera usted que es importante el juego dirigido en el desarrollo del niño.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	4	100%
NO	0	0%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

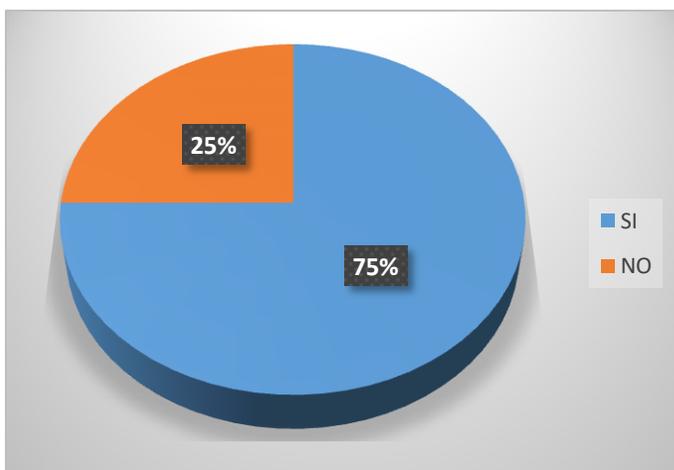
Del total de las personas encuestadas es decir el 100% equivalente a 4 personas manifiesta que, si es importante el juego dirigido en el desarrollo del niño, ya que mediante esto mejorara el proceso enseñanza aprendizaje.

Interpretación

Del análisis realizado podemos observar que la totalidad de las personas encuestadas afirman que es de vital importancia la aplicación del juego dirigido en el desarrollo del niño por lo tanto podemos dar una viabilidad para la aplicación de la presente investigación.

Tabla 2: Realiza juegos con sus alumnos con la intención de desarrollar sus habilidades.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	3	75%
NO	1	25%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

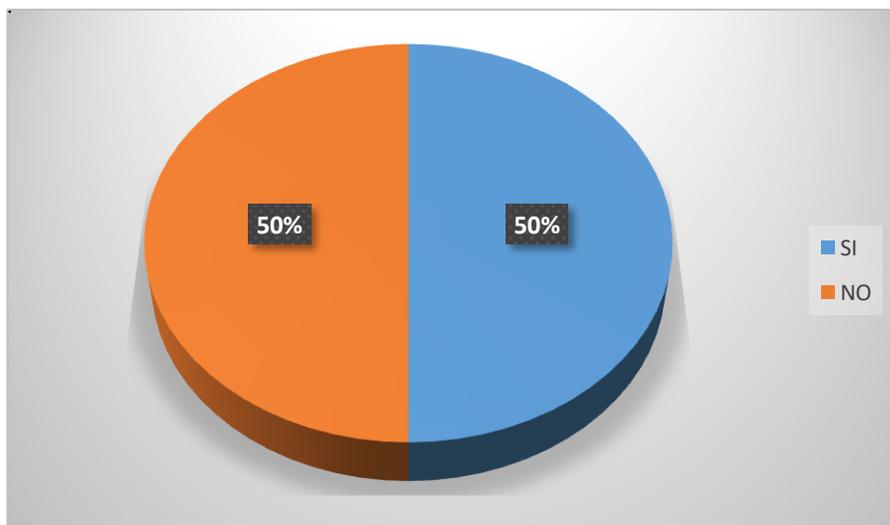
Del 100% de las personas encuestadas, el 75% equivalente a 3 personas manifiestan que realizan juegos con los alumnos para mejorar el desarrollo de las habilidades en el proceso enseñanza aprendizaje, mientras que un 25% manifiestan que no utilizan los juegos dirigidos con los alumnos o niños.

Interpretación.

Del análisis realizado podemos observar la mayoría de las personas encuestadas realizan juegos dirigidos para mejorar las habilidades de los niños en el aula de clase.

Tabla 3: Incluye usted juegos dirigidos en su planificación para desarrollar las habilidades de los niños.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	2	50%
NO	2	50%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

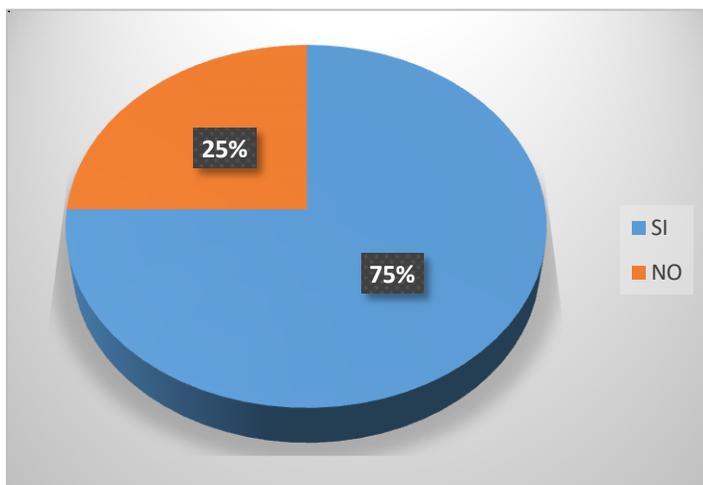
Del 100% de las personas encuestadas, el 50% equivalente a 2 personas manifiestan que realizan juegos con los alumnos para mejorar el desarrollo de las habilidades en el proceso enseñanza aprendizaje, mientras que un 50% equivalente a dos personas manifiestan que no utilizan los juegos dirigidos con los alumnos o niños.

Interpretación

Del análisis realizado podemos observar la mayoría de las personas encuestadas realizan juegos dirigidos para mejorar las habilidades de los niños en el aula de clase.

Tabla 4: Recibió capacitación específica sobre el juego dirigido y la importancia de la lecto escritura

ITEMS	total	Porcentaje
SI	3	75%
NO	1	25%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

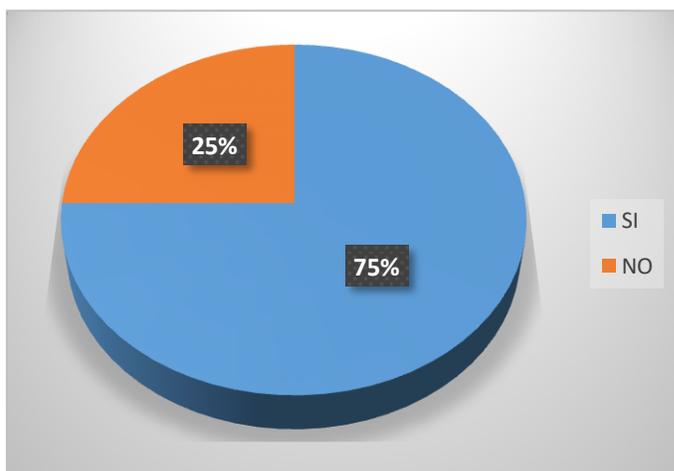
Del 100% de las personas encuestadas, el 75% equivalente a 2 personas manifiestan que, si recibieron capacitaciones sobre el juego dirigido y la importancia de la lecto escritura, así mismo un 25% equivalente a una persona manifiesta que no han recibido capacitaciones sobre este importante tema.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la mayoría de las personas han sido participes de capacitaciones sobre el juego y la lecto escritura mientras que pocas personas no han recibido este tipo de capacitaciones por lo tanto podemos afirmar la viabilidad de este proyecto de investigación.

Tabla 5: Conoce usted sobre la clasificación de los juegos dirigidos hacia los niños.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	3	75%
NO	1	25%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

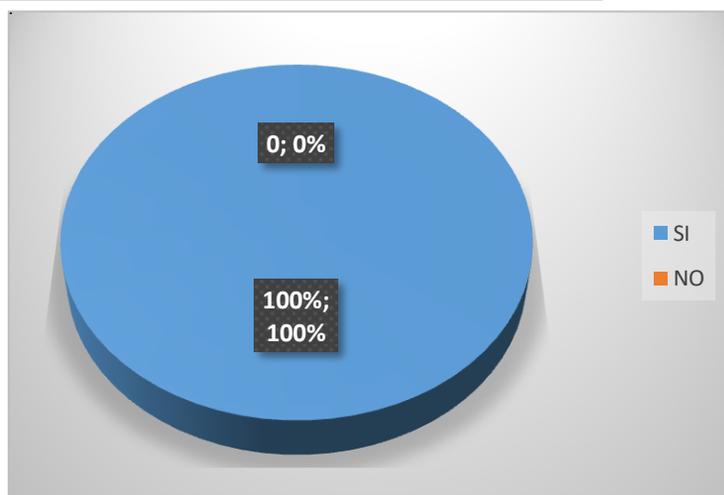
Del 100% de las personas encuestadas, el 75% equivalente a 2 personas manifiestan que si conocen la clasificación de los juegos dirigidos hacia los niños, mientras que un 20% equivalente a 1 personas manifiesta que no tienen conocimiento sobre la clasificación del juego dirigido.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la mayoría de las personas afirman tener conocimiento sobre la clasificación del juego dirigido para los niños y para el proceso de enseñanza aprendizaje por lo tanto podemos afirmar la viabilidad de la presente investigación.

Tabla 6: Usted conoce sobre el juego dirigido.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	4	100%
NO	0	0%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

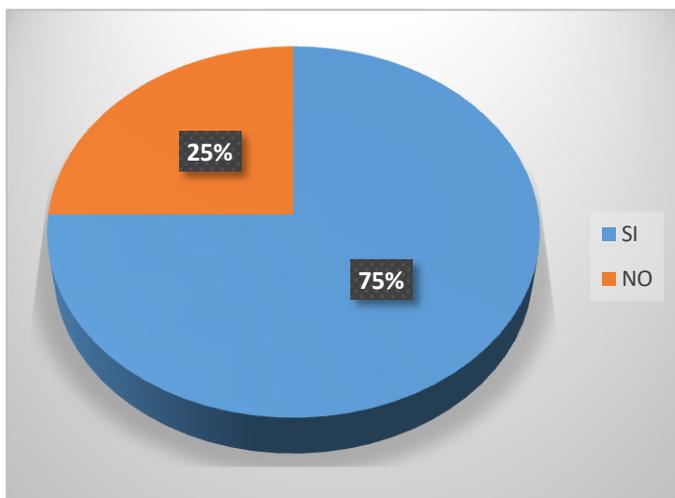
Del 100% de las personas encuestadas, el 96% equivalente a 24 personas manifiestan que, si tienen conocimiento sobre el juego dirigido, mientras que un 4% enfatizan que no tienen conocimiento sobre el juego dirigido hacia los niños.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la mayoría de las personas encuestadas tienen conocimiento sobre la aplicación y uso del juego dirigido en el proceso aprendizaje enseñanza para los niños por lo tanto podemos afirmar la viabilidad del proyecto de investigación.

Tabla 7: Practica usted juegos para desarrollar la motricidad de los niños y niñas

ITEMS	total	Porcentaje
SI	3	75%
NO	1	1%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

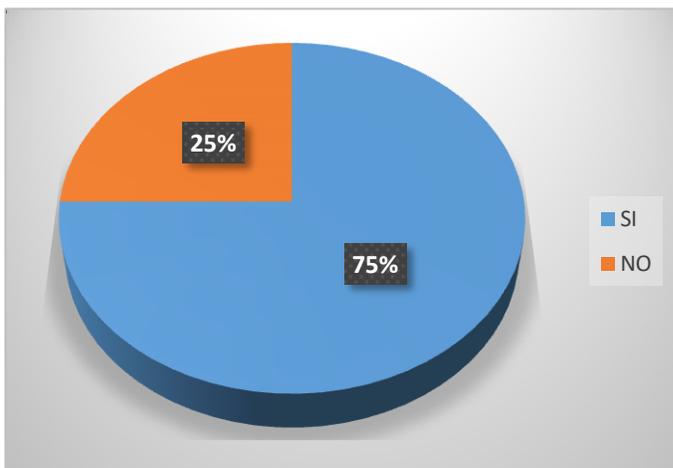
Del 100% de las personas encuestadas, el 75% equivalente a 3 personas manifiestan que si practican los juegos para desarrollar la motricidad de los niños y niñas de la misma manera un 25% equivalente a i persona manifiesta que no han practicado los juegos dirigidos para desarrollar la motricidad de los niños y niñas.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la mayoría de las personas encuestadas si practican los juegos dirigidos para desarrollar la motricidad en los niños y niñas y mejorar el proceso aprendizaje enseñanza.

Tabla 8: Practica usted juegos dirigidos para desarrollar las habilidades de los niños y niñas.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	3	75%
NO	1	25%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 75% equivalente a 3 personas manifiestan que, si practican juegos dirigidos para desarrollar las habilidades de los niños y niñas, mientras que

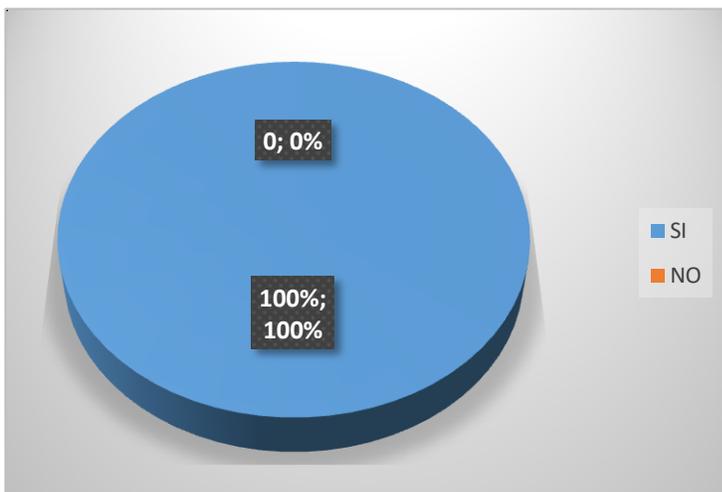
un 25% equivalente a 1 personas enfatiza que no practican los juegos dirigidos con los niños y niñas.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la mayoría de las personas encuestadas si practican los juegos dirigidos para mejorar y desarrollar las habilidades en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

Tabla 9: Practica usted juegos dirigidos en la jornada diaria de clases.

ITEMS	total	Porcentaje
SI	4	100%
NO	0	0%
total	4	100%



REALIZADO POR: Gloria Guamán
FUENTE: Unidad Educativa José María Román
FECHA: 26 de febrero del 2021

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 100% equivalente a 4 personas manifiestan que si practican juegos dirigidos en las jornadas de clases diarias con los niños y niñas.

Interpretación

Del análisis realizado se puede observar que la gran mayoría de las personas encuestadas practican juegos dirigidos en las jornadas diarias de clases para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Con la realización del presente trabajo de investigación se pudo analizar los niveles de aprendizaje sobre la lecto-escritura de la misma forma el desarrollo de habilidades con la correcta aplicación de juegos dirigidos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, además de su preocupación por el adecuado aprendizaje de los niños del sub nivel II de la unidad educativa José María Román de la ciudad de Riobamba.
- También se pudo establecer el grado de aceptación que los niños presentan varias alternativas para los juegos, sin embargo, en muchos de los casos no se los practica porque deben ejecutarse fuera del área de clase o los maestros no pueden incluirse en los juegos debido a que desconocen la actividad o el material.
- La correcta aplicación de los juegos dirigidos que los niños practican habitualmente en el espacio de recreo dentro de un sistema regular de aprendizaje con un fin educativo, es una propuesta que requiere de la integración de todas las aristas que componen el sistema educativo, los padres necesitan entender que no se “juega por jugar”, los compañeros maestros deben entender la “bulla” como parte del

aprendizaje, los directivos incentivar a los maestro a aplicar el juego como medio de aprendizaje en el sistema regular y los niños aprender que todo juego tiene un horario y es importante terminar y cambiar de trabajo sin importar que sea divertido.

Recomendaciones.

- Es de vital importancia que los padres de familia y docentes promuevan el juego de los niños, con la intención de un adecuado desarrollo de la lecto-escritura, considerando ciertas características para no caer en juegos sedentarios y que desarrollan una habilidad específica, pero convirtiéndose en un problema al no existir otra alternativa de movimiento.
- Iniciar el juego en los niños al aire libre durante el día luego de la jornada diaria de clases como alternativa y refuerzo para las actividades que realiza en la escuela. Con la intención de desarrollar sus habilidades psicomotrices.
- Proponer un manual de juegos dirigidos que pueden realizar los docentes dentro de la jornada diaria de clases con la finalidad de desarrollar las habilidades motrices de sus alumnos, dosificando de esta manera la recreación y el aprendizaje .

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrera. (2012). Obtenido de http://msctecnologiaeducativa3.blogspot.com/p/poblacion-y-muestra_19.html
- Blanco, A. (2009). *Lecto Escritura Aprestamiento y Preescolar*. BARCELONA: SN.
- Cachaco, E. (2013). *“El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje Lógico-Matemático en los niños y niñas del primer año de Educación Básica Juan Montalvo . Ambato : Universidad Técnica de Ambato .*
- Coolh, T. (2017). *Estrategias Didácticas en la Comprensión Lectora .* Quito: Universidad Central del Ecuador .
- Dario, R. (2017). *Proceso de lectura y escritura*. Madrid .
- Educar. (2016). Obtenido de http://www.educar.ec/edu/dipromepg/lenguaje/web12/2_1/2_9.htm
- Erica Dobler. (1986). *Juegos Menores .* Alemania .
- Ferland, F. (2010). *El juego con niños y niñas de 0 a 6 años de edad*. Madrid: Narcea.
- Goicochea. (1991). *El valor del juego*. Mexico.
- Griñán, V. (2014). *La lecto-escritura en la etapa de la escuela de educacion inicial .* Bogota.
- Gutiérrez, L. (2001). *Aprendizaje de valores sosciales a travez del juego*. Habana .
- Guzmán, J. L. (2010). *El tiempo que te queda libre dedicado a la recreacion*. Mexico : Mexico .

- Instituto de Estadística de la UNESCO. (2017). *Más de la Mitad de los Niños y Adolescentes en el Mundo no está Aprendiendo*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura .
- López, P. (2018). *Características de los niños en nivel de educación inicial* . Recuperado: <http://educa-dora.blogspot.com/2010/03/caracteristicas-del-nino-en-nivel-de.html>.
- Meneses, E. &. (2016). *El juego dirigido como mediación pedagógica para la formación en valores en los estudiantes de la sede Pedro Antonio Molina, de Andalucía, Valle*. Manizales : Universidad Católica de Manizales .
- Morais, G. (2001). *La Lecto-escritura en preescolares*. Barcelona: Faro.S.A.
- Paredes. (2002). *Aproximación Teórica a la realidad del juego Española*. Madrid.
- Pazmiño, I. (1997). *Metodología de la Investigación Científica* . Mexico: Graficas Fuentes .
- Rodríguez, C. (5 de 06 de 2013). *Portal de educación infantil primaria*. Obtenido de El proceso de lectoescritura: Beneficios en los niños y niñas
- Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas* . Mexico .
- Sampieri. (2012). Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=Fx4_DwAAQBAJ&pg=PA301&lpg=PA301&dq=El+m%C3%A9todo+inductivo+se+aplica+en+los
- Sandoval, M. (2008). *Educación en valores y aprender jugando*. Alcala de Guadaira: MAD.
- Santamaría, M. (05 de 05 de 2017). *Juego para el aprendizaje del niño*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Solis, A. (2014). *EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO*. Ambato : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Vázquez, R. (2001). *El juego en la Educación Escolar* . Colombia : Lulu.com.