



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DE LA PARROQUIA SAN ANDRÉS, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014”.

Trabajo presentado como requisito para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesoras de Educación Parvularia e Inicial.

Autoras:

Chinlle Daquilema Tania Fernanda
Sani Sánchez Verónica Paulina.

Tutora:

M.Sc. Tatiana Fonseca Morales

Riobamba- Ecuador

2015

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Máster

Tatiana Fonseca

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Certifica:

Que el presente trabajo “EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DE LA PARROQUIA SAN ANDRÉS, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014”.

De autoría de las Señoritas Chinlle Daquilema Tania Fernanda; Sani Sánchez Verónica Paulina, han sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los exigencias fundamentales requeridos por las normas generales, para la graduación, para lo cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, Enero del 2015

Máster

Tatiana Fonseca M.

TUTORA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DE LA PARROQUIA SAN ANDRÉS, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014”. Trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado examinador del mes de Enero del año 2015.

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA

TUTORA DE TESIS

FIRMA

NOTA.....

DERECHO DE AUTORÍA

Esta investigación que se muestra como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Parvularia e Inicial, es original y basado en el proceso de exploración, previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.

Chinle Daquilema Tania Fernanda
Sani Sánchez Verónica Paulina.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo cariño a Dios por darme la fuerza y las capacidades de seguir luchando por mi sueño a mis queridos padres por darme la vida, por confiar en mí, estar siempre pendiente de mis estudios, apoyándome en lo que necesitaba para salir adelante y así mañana más tarde ayudarles como un día ellos hicieron por mí y que siempre Dios les bendiga a isa Podres.

Con mucho cariño

Chinle Daquilema Tania Fernanda

Este trabajo lo dedico a todas las personas que han estado a mi lado para poder seguir estudiando a mi madre que con su esfuerzo ha dado todo de ella, a mi padre por su labor incansable de trabajo y lucha por darnos, gracias que Dios los Bendiga.

Sani Sánchez Verónica Paulina.

RECONOCIMIENTO

A todas aquellas personas que estuvieron de nuestro lado brindándonos su calidez y constancia en superación de nuestros estudios, a los docentes que estuvieron guiándonos en la preparación de los estudios, a la Universidad Nacional de Chimborazo que abrieron sus puertas para recibirnos en sus aulas y así fomentar los principios de una buena educación, a Dios por darnos la vida y la sabiduría de saber escoger lo mejor para nuestras vidas.

Chinle Daquilema Tania Fernanda
Sani Sánchez Verónica Paulina.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁG.
PORTADA	
CERTIFICADO DE TUTORÍA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORÍA	iv
DEDICATORIA	v
RECONOCIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xvii
SUMMARY	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2. Formulación del problema	4
1.3. Objetivos	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación e Importancia del Problema	5

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Fundamentos Científicos	8
2.2.1. Fundamentación filosófica	8
2.2.2. Fundamentación epistemológica	8
2.2.3. Fundamentación psicológica	9
2.2.4. Fundamentación pedagógica	10
2.2.5. Fundamentación sociológica	10
2.2.6. Fundamentación cultural	11
2.2.7. Fundamentación legal	12
2.3. Fundamentación Teórica	13
2.3.1. Juego	13
2.3.2. Dirigido	13
2.3.3. El juego dirigido	13
2.3.4. Tipos e juegos dirigidos	15
2.3.5. Influencia de los juegos en los niños	16
2.3.6. El juego como instrumento de aprendizaje	18
2.3.7. Condiciones que posibilitan la adquisición del juego dirigido	20
2.3.8. El juego motivador y estimulante para el aprendizaje	22
2.3.9. Desarrollo	24
2.3.10. Pensamiento	24
2.3.11. Lógico	25
2.3.12. Niños	25
2.3.13. Desarrollo del pensamiento lógico de los niños del	26

	primer año	
2.14.	Sugerencias que debe tener en cuenta el docente para mejorar el desarrollo del pensamiento en el niño	28
2.4.	Definición de términos	30
2.5.	Hipótesis	33
2.6.	Variables de la investigación	33
2.6.1.	Variable Dependiente	33
2.6.2	Variable Independiente	33
2.7	Operacionalización de Variables	34

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	36
3.1.	Método científico	36
3.2.	Tipo de investigación	36
3.3.	Diseño de la investigación	37
3.4.	Población y muestra	37
3.4.1	Población	37
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.6.	Técnicas de procesamiento de datos para el análisis	38

CAPÍTULO IV

4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
4.1.	Entrevista realizada a los docentes	39
4.2.	Ficha de observación a los niños	48
4.3.	Cuadro comparativo de los resultados a los niños	56
4.4.	Comprobación de la hipótesis	59

CAPÍTULO V

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
5.1.	Conclusiones	60
5.2.	Recomendaciones	61
	Bibliografía	62
	Webgrafía	63
	Anexos	64

CAPÍTULO VI

6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	69
6.1.	Lugar de realización	69
6.2.	Definición de la propuesta	69
6.3.	Justificación de la propuesta	69
6.4.	Factibilidad de la propuesta	70
6.5.	Objetivos	70
6.5.1.	Objetivos generales	70
6.5.2.	Objetivos específicos	71
6.6.	Metas	71
6.7.	Fundamentos teóricos	72
6.8.	Alternativas de solución	78
6.9.	Actividades que se desarrollarán	78
6.10.	Para evaluar el problema	78

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁGINAS
CUADRO N° 1	
¿Los juegos dirigidos contribuyen al aprendizaje de los niños?	43
CUADRO N° 2	
¿Con los juegos dirigidos los niños ponen en práctica sus habilidades y destrezas?	44
CUADRO N° 3	
¿En los juegos dirigidos el niño desarrolla su pensamiento lógico y lo pone en práctica??	45
CUADRO N° 4	
¿Los juegos dirigidos permiten desarrollar la inteligencia en los niños?	46
CUADRO N° 5	
¿Cómo docente utiliza juegos que le ayuden a los niños ir desarrollando su creatividad y expresión?	47
CUADRO N° 6	
¿Los juegos dirigidos favorecen a los niños en su desarrollo intelectual-cognitivos permitiéndole mejorar su concentración atención, las capacidades lógicas?	48
CUADRO N° 7	
¿Cuándo utiliza juegos que le permitan al niño ir construyendo su aprendizaje usted tiene éxito en el desarrollo de las capacidades y habilidades?	49
CUADRO N° 8	

¿El desarrollo de las destrezas habilidades le favorecen en lo que quiere enseñar a sus niños por medio del juego? 50

CUADRO N° 9

¿Cuándo enseña a sus niños utiliza materiales del medio que le ayuden en el proceso de aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico? 51

CUADRO N° 10

¿A través del juego desarrolla su imaginación y enriquece sus relaciones sociales? 52

CUADRO N° 11

¿El juego mejora la autoestima del niño favoreciendo su personalidad? 53

CUADRO N° 12

¿El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, equilibrio, a percepción y la confianza en el uso del cuerpo, y sirve para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas? 54

CUADRO N° 13

¿Juegos con el cuerpo y con los objetos tienen un papel importante en su progresivo desarrollo? 55

CUADRO N° 14

¿El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento y la creatividad? 56

CUADRO N° 15

¿El juego dirigido ayuda al desarrollo cognitivo para que el pensamiento sea menos concreto y más coordinado? 57

CUADRO N° 16

¿En el juego de rol por primera vez aparece una diferencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño ve? 58

CUADRO N° 17

¿Juega con objetos de formas tamaños colores y texturas diversas, para aplicarlo en su pensamiento lógico diario? 59

CUADRO N° 18

¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos de la ficha de observación de los niños del primer grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”? 60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CUADROS	PÁGINAS
GRÁFICO N° 1	
¿Los juegos dirigidos le ayudan a los niños ir mejorando su aprendizaje?	43
GRÁFICO N° 2	
¿Con los juegos dirigidos los niños aprenden más y ponen en práctica sus habilidades?	44
GRÁFICO N° 3	
¿En los juegos dirigidos el niño desarrolla su pensamiento lógico y lo pone en práctica?	45
GRÁFICO N° 4	
¿Los juegos dirigidos permiten desarrollar su inteligencia en los niños?	46
GRÁFICO N° 5	
¿Cómo docente utiliza juegos que le ayuden a los niños ir desarrollando su creatividad y expresión?	47
GRÁFICO N° 6	
¿Los juegos dirigidos favorecen a los niños en su desarrollo intelectual-cognitivos permitiéndole mejorar su concentración atención, las capacidades lógicas?	48
GRÁFICO N° 7	
¿Cuándo utiliza juegos que le permitan al niño ir construyendo su aprendizaje usted tiene éxito en el desarrollo de las capacidades y habilidades?	49
GRÁFICO N° 8	

¿El desarrollo de las destrezas habilidades le favorecen en lo que quiere enseñar a sus niños por medio del juego? 50

GRÁFICO N° 9

¿Cuándo enseña a sus niños utiliza materiales del medio que le ayuden en el proceso de aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico? 51

GRÁFICO N°10

¿A través del juego desarrolla su imaginación y enriquece sus relaciones sociales? 52

GRÁFICO N°11

¿El juego mejora la autoestima del niño favoreciendo su personalidad? 53

GRÁFICO N°12

¿El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, equilibrio, a percepción y la confianza en el uso del cuerpo, y sirve para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas? 54

GRÁFICO N°13

¿Juegos con el cuerpo y con los objetos tienen un papel importante en su progresivo desarrollo? 55

GRÁFICO N°14

¿El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento y la creatividad? 56

GRÁFICO N°15

¿El juego dirigido ayuda al desarrollo cognitivo para que el pensamiento sea menos concreto y más coordinado? 57

GRÁFICO N°16

¿En el juego de rol por primera vez aparece una diferencia entre el campo 58

semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño ve?

GRÁFICO N°17

¿Juego con materiales de diferentes formas tamaños colores y texturas, para aplicarlos en su pensamiento lógico diario? 59

GRÁFICO N°18

¿Cuadro comparativo de los resultados obtenidos de la ficha de observación de los niños del primer grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”? 60



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

TÍTULO

“EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO, DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DE LA PARROQUIA SAN ANDRÉS, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014”.

RESUMEN

La realización de esta investigación sobre “El juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, de los niños del Primer Grado, Paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014”. Es fundamental porque el juego ayuda a desarrollar el pensamiento, la creatividad y la expresión corporal en los niños ya que esto permite mejorar la educación escolar, se observó que los infantes pusieron en práctica los valores en cada actividad realizada y se cumplieron los objetivos propuestos en la investigación, además permite al docente buscar nuevas estrategias donde el niño ira desarrollando su pensamiento lógico mediante la observación, exploración y manipulación de los objetos que se encuentran a su alrededor de esa manera tendrán una educación de calidad y así aprenderán a resolver problemas para su diario vivir, esta temática se basó primero en la investigación como referente de otros temas ya consultados para luego ir al planteamiento de causa y efecto de los inconvenientes que se presentan dando como resultado la formulación con sus objetivos general y específicos, para dar la justificación y la importancia del tema en cuestión, y tenemos el marco teórico donde están las fundamentaciones que rigen a la investigación como base principal para dar paso a la fundamentación teórica con fuentes bibliográficas, revistas, webgrafía, que sirvió de sustento al trabajo, la hipótesis que se confirmó con la labor de la indagación, la Operacionalización es el centro de estudio con sus variables Dependiente, e Independiente. luego tenemos la metodología que se siguió para la realización; el método deductivo inductivo que permitieron dar claramente los conceptos y hacer un análisis detallado de la información, esta luego el análisis e interpretación de los resultados que se representan en sus respectivos cuadros y gráficos detallando con un análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación, llegando a concluir con la comprobación de la hipótesis como resultado del trabajo para demostrar las conclusiones y recomendaciones, como solución al problema

SUMMARY

Consideramos diseñar un manual de juego dirigidos “Jugando me Divierto y Voy Aprendiendo” para mejorar el incremento de desarrollo de los niños en el aprendizaje significativo.

Conducting this research on “The game aimed to the development of logical thinking of children in the first grade, parallel" A "of the Educative Unit " San Andrés ", of the parish of San Andrés, Guano Canton, province of Chimborazo period 2013-2014 school ". It is essential because the game helps to develop thinking, creativity and body language in children, this helps to improve school education, it was observed that infants put into practice the values in each activity undertaken and the proposed objectives were met, research also allows teachers to seek new strategies where the anger child develop its logical thinking through observation, exploration and manipulation of objects that are around that way, you have a quality education and so learn to solve problems for daily living, this subject is first based on research as a benchmark for other issues and consulted approach then go to the cause and effect of the disadvantages that arise resulting formulation with its general and specific objectives, to give justification and the importance of the subject matter, and we have the theoretical framework where foundations governing research as the main basis for the passage of the theoretical

INTRODUCCIÓN

El juego dirigido es una actividad lúdica con objetivos planteados indispensables para el proceso de enseñanza y aprendizaje, gracias a ello el niño podrá ir desarrollando su pensamiento y cuerpo mediante las actividades expuestas en el manual. El juego estimula el pensamiento lógico del niño ayuda en la creatividad en la cooperación y lo esencial en la adquisición de los valores y conocimientos por ello es una fuente de aprendizaje. Los niños de 5 a 6 años son muy curiosos e imaginativos, con la lúdica desarrollan diferentes capacidades y destrezas de forma efectiva, dinámica y cooperativa.

El niño mientras juega con sus compañeros y la docente adquiera nuevas experiencias, son más ordenados respetan las reglas cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender, los educandos mientras se divierten aprenden y se desarrollan de manera independiente en la vida. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente logran en los niños, del éxito que tenga ese juego para los educandos.

Dada la explicación sobre el juego dirigido y la importancia en los niños daremos a conocer cómo podemos desarrollar el pensamiento lógico a través de diferentes juegos que tenemos expuestos en el manual de juego dirigidos **Jugando me divierto y voy Aprendiendo** que son recursos que ayudan al docente y al niños a realizar un inter-aprendizaje de acuerdo a las exigencias que hoy en día exige la educación Ecuatoriana

Para su mejor estudio y comprensión a la tesis se la ha dividido en capítulos los mismos que quedan de la siguiente manera:

EN EL CAPÍTULO I MARCO REFERENCIAL, consta el planteamiento y formulación del problema, más los objetivos tanto general como específicos. También está la justificación e importancia del problema.

EN EL CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO, consta el marco teórico con la investigación que se basó en referentes y conceptos que sustenta dicha investigación, están las fundamentaciones Filosóficas, Epistemológica, Psicológicas, Pedagógica, Sociológica, Cultural, Legal.

EN EL CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO, establece la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante para establecer la población, muestra, como también las técnicas e instrumentos de recolección de datos, posteriormente el procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

EN EL CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS, Referencia ordenada y precisa y hace uso de cuadros y gráficos donde consta su análisis e interpretación de datos muy fáciles de comprender, al final también tenemos lo que es la comprobación de la hipótesis.

EN EL CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, es el resultado de la investigación para luego llegar a la bibliografía a la web gráfica extensa finalmente están los anexos los que sirvieron para recabar información para la investigación.

EN EL CAPÍTULO VI PROPUESTA ALTERNATIVA, a la solución del problema de lo investigado se detalla un manual de juegos dirigidos “**Jugando me divierto y voy Aprendiendo**” para desarrollar en el niño su pensamiento lógico, y fortalecer el aprendizaje de los mismos para mejorar el crecimiento de sus capacidades., fortaleciendo en ellos el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente las cosquillas combinadas con la risa, son unas de las primeras de las actividades lúdicas del ser humano, al tiempo al tiempo que es una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Por tal motivo se han hecho interesantes investigaciones sobre el juego, en donde se ha demostrado que los niños presentan dificultades en su expresión corporal, como son los bailes, marchas, trotes, saltos de uno o de dos pies, también se ha comprobado que el juego bien planeado y dirigido facilita al niño a desarrollar su pensamiento de una manera divertida sin temor a equivocarse y cometer errores esto favorecerá en su aprendizaje y su independencia.

En el Ecuador la educación ha tomado un giro en cuanto al desarrollo de las capacidades integradoras del niño referente a su nivel de preparación, los docentes se capacitan de acuerdo a las exigencias que el Estado ecuatoriano está implementando en toda la educación primaria dar buenos valores en su enseñanza que debe ser de calidad y calidez.

El juego es indispensable para su aprendizaje y un aspecto básico de su evolución física, emocional, cognitiva, en su personalidad y su desarrollo del pensamiento, porque los niños al no saber jugar recibir órdenes y dar órdenes en cada actividad se le dificulta en el proceso de enseñanza aprendizaje, no coordina bien sus ideas, no tiene un orden y secuencia de las reglas que se dan en las actividades y al mismo tiempo se le dificulta a la hora de ejecutar sus tareas escolares.

Particularidades que se presentan en los niños de Primer Grado, paralelo “A” de la unidad educativa “San Andrés” a donde asisten niños de diferentes niveles

socioeconómicos, padres que tienen conocimientos básicos y que para ellos el juego es una pérdida de tiempo, lo esencial para los padres es que sus hijos luego de estudiar ayude en sus hogares, el juego ayuda en el desarrollo del pensamiento lógico del niño ya que es la única etapa educativa en la que el juego forma parte del proceso enseñanza aprendizaje, donde los niños aprenden imitando, colaborando y participando en las actividades donde se involucra el juego como una experiencia de conocimiento y aprendizaje, es aquí donde los niños van adquiriendo sus destrezas tanto expresivas como manipulativas desarrollando en ellos habilidades en su educación, esto facilita al docente en la instrucción de la enseñanza de sus alumnos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye el juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, de los niños del Primer Grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014?

1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1 GENERAL

Determinar la importancia del juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, de los niños del Primer Grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014

1.3.2 ESPECÍFICOS

- Establecer las causas que posibilitan la adquisición del juego dirigido en el desarrollo lógico de los niños de Primer Grado.

- Analizar los tipos de juegos dirigidos en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños.
- Diseñar un Manual de juegos dirigidos en el desarrollo del pensamiento lógico, para fortalecer el aprendizaje en los niños para mejorar el crecimiento de sus capacidades.

1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

El juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, de los niños del primer grado, paralelo “A” de la unidad educativa “San Andrés” es el tema que hemos escogido porque tiene gran importancia por su aporte a mejorar la educación e integridad del niño. Hemos escogido el tema por evidenciamos la falta de practica de juegos dirigidos que ayuden a mejorar el desarrollo del pensamiento del niño de una manera dinámica y divertida. Teniendo en cuenta que el desarrollo del pensamiento, es esencial en la formación del niño y siempre estará en toda su vida ya sea dentro o fuera de una institución educativa.

El tema se justifica porque está inmerso en el proceso de la educación de los niños cuando un niño juega aprende y desarrolla su conocimiento mediante esta actividad que le permite ir mejorando su aprendizaje

El juego es un elemento indispensable del proceso de enseñanza aprendizaje gracias a él, el niño va a poder ir desarrollado tanto su cuerpo como su mente, mientras trabaja en el aula, atreves del juego, se trabajara otros aspectos de la educación como los valores, comportamiento, respeto a la reglas y lo esencial es a socializarse con las demás personas.

El pensamiento lógico es indispensable para solucionar los problemas cotidianos, los niños solo poseen pensamientos concretos: entienden lo que ven, la cual daremos un ejemplo: Que dos más dos son cuatro, se necesita mostrarles dos objetos y luego añadir otros dos ante su vista esto facilitara al niño a comprender y entender de mejor manera y su aprendizaje será enriquecedor y duradero de esa

manera lograremos en los niños un educación de calidad que le servirá para toda la vida.

Esta investigación cuenta con la colaboración y participación de las autoridades de la institución, de los niños quienes fueron objeto de estudio y de los docentes quienes permitieron la recolección de la información que servirá de base para la investigación y de la voluntad de las autoras para la elaboración del proyecto.

Los beneficiarios serán los niños y los docentes de la Unidad Educativa San Andrés, quienes facilitaron el trabajo de la investigación.

Es factible su elaboración y ejecución de la investigación porque se cuenta con los recursos económicos y la predisposición de las autoras y con la facilidad de los instrumentos para su elaboración, además está el manual de juegos dirigidos en el desarrollo del pensamiento lógico, para mejorar el aprendizaje en los niños.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO AL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA

Realizada la investigación en la Biblioteca, de la Universidad Nacional de Chimborazo y de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Carrera de Educación Parvularia e Inicial, se han encontrado trabajos en relación al tema.

“Incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la lógica matemática de las niñas y niños de primer año de Educación Básica del Jardín de Infantes “Milton Reyes”, ubicado en la parroquia Veloz, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el período lectivo 2009.2010”.

Autora: Mercedes Alexandra Quinzo Colcha

Tutora: Ms. Elena Tello 2011

Carrera: Educación Parvularia e Inicial

Este tema sirve de base para ampliar el estudio, ya que es importante seguir con el mismo para fortalecer cada uno de los temas que están propuestos en la investigación, siendo este un paso esencial de toda la indagación de la cual se fortalece el trabajo propuesto.

2.2 FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILÓSOFICA

Para los grandes pensadores es importante el desarrollo del pensamiento lógico en el niño, porque busca ir mejorando estas capacidades intelectuales.

(Vygotsky, 1979)

“Todo aprendizaje escolar tiene su historia previa, el niño en su interacción con el entorno ha construido en forma “natural” nociones y estructuras cognitivas que continúan desarrollándose mediante la enseñanza escolarizada que le permite ir avanzando sus conocimientos de acuerdo al medio”

El niño aprende desde el momento que inicia su reto por la vida a estas tempranas edades su aprendizaje se va haciendo cada vez mas amplio, el juego para el es un aprendizaje constante. Los niños de 5 a 6 años construyen sus propios juegos e imitan a los otros de la misma manera, para el docente esto es importante ya que el puede empezar su trabajo dándole orientaciones y pautas para que el niño pueda ir aplicando en sus tareas es aquí cuando él pone en práctica lo aprendido para resolver situaciones de la vida diaria. El desarrollo de sus capacidades intelectuales están en constante funcionamiento ya que el niño recibe información por medio de las actividades dirigidas por la docente, los trabajos de construcción y de nociones cognitivas se van ampliando a medida que el niño pone en práctica.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Es la construcción de un nuevo aprendizaje que se ve plasmado en las actividades cotidianas.

(Coll, 1993)

“Proceso de construcción reflexiva que se efectúa en sucesivos estratos del intelecto que persisten indefinidamente y que hunden sus raíces en las reacciones que gobiernan los procesos iniciales,

prosiguiendo en las acciones sensoriales y motrices y evolucionando con el desarrollo intelectual"

El niño por ser niño tiene una actividad física incansable que solo quiere estar jugando y creando juegos con sus compañeros lo que le permite ir desarrollado todas sus capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje, esto le ayuda en el desenvolvimiento de sus tareas escolares y el desarrollo de sus funciones cognitivas. Los niños de 5 a 6 años constantemente aprenden algo nuevo y enseguida lo ponen en práctica dando inicio a un aprendizaje nuevo para ellos, el docente utiliza este aprendizaje formando en ellos uno nuevo dirigido hacia el tema que se quiere enseñar utiliza los recursos y medios necesario para que el niño aprenda y construya un nuevo aprendizaje, utilizando todo lo que este a su alcance, haciendo que el desarrollo su pensamiento para que le ayude en su vida diaria.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Permite ir incorporando en el aprendizaje del niño de forma gradual de acuerdo a sus potencialidades.

(Grupta, 1993)

“Alcanzar su desarrollo integral, considerándolo en su dimensión intelectual, emocional, física y social. Bajo este enfoque se percibe el aprendizaje como un proceso que implica conocimiento, y que demanda por parte del docente la comprensión de las diferencias individuales, el fomento de las potencialidades e intereses de los alumnos y el desarrollo de un efectivo proceso de planificación de las experiencias de aprendizaje”

El juego desarrolla en los niños todas sus capacidades y así mismo le da pautas para ampliar nuevos retos que se ven reflejados en su comportamiento y su socialización con los demás niños y sus familiares, uno de los aspectos importantes tenemos que el juego ayuda al niño a interactuar a relacionarse y

compartir con otros, los niños de 5 a 6 empiezan a tener más relaciones por medio del juego expresando sus sentimientos y conocimientos, es aquí donde el docente orienta y dirige cada comportamiento dándole pautas donde él debe poner en práctica con todas las personas que se encuentran a su alrededor esto le ayuda en su enseñanza aprendizaje desarrollando su pensamiento y su creatividad.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía busca ir mejorando las habilidades destrezas de sus aprendices.

(Rivas, 1996)

“Al considerar la potencialidad didáctica y pedagógica del juego, actividad esencial en la vida del niño”

Es importante que el docente utilice con los niños el juego como una herramienta importante en el desarrollo del pensamiento y creatividad ya que le da pautas en la enseñanza aprendizaje tanto a los niños como al docente en su formación que adquiere y desarrolla, el niño construye elabora cada vez un nuevo aprendizaje que lo utiliza en su vida diaria implementando objetos que se encuentra en su entorno apreciando cada vez más su capacidad por adquirir y dar a conocer como se realiza cada actividad, a estas edades de 5 a 6 años el niño es muy curioso que por lo general aprende con cualquier cosa que este a su lado.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

El entorno social busca incorporar en los niños el juego como un proceso de aprendizaje y desarrollo personal.

(Cenamec, 1998)

“De desarrollo el afectivo, social, cognoscitivo y psicomotor; para favorecer el desarrollo integral del niño, tomando como fundamento las características propias de esta edad. La función principal de los

contenidos es dar un contexto de las operaciones del pensamiento del niño a través de las actividades”.

El niño es un ente sociable que cada vez que utiliza su energía hace nuevos amigos que le ayuda en su aprendizaje y su sociabilidad, el niño de 5 a 6 años busca constantemente relacionarse y jugar con las personas que están a su alrededor, cuando un docente dirige a su alumnos correctamente el aprende cada contenido que se le dé y este se verá reflejado en su aprendizaje cuando responde correctamente en las tareas dadas por la docente.

El desarrollo de las capacidades tanto afectivo, cognitiva y motora le permite al infante ir incorporando estas capacidades adquiridas en el proceso de aprendizaje.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN CULTURAL

La sociedad trasmite cultura y el hombre recibe la información plasmándola en su actividad diaria.

(Huizinga, 1994)

“Identifica la actividad lúdica con el origen y fundamento de la cultura”

La cultura también está implícita en el desarrollo y el conocimiento de los niños, cuando el aprende nuevas cosas está aprendiendo cosas que ya fueron aprendidas por otras personas, cada niño utiliza de diferentes manera su aprendizaje y es aquí que se refleja la cultura cuando los niños realizan un juego y lo transforman de acuerdo a su época, un juego que fue empleado anteriormente ellos lo transforma dándole otro sentido de acuerdo a su desarrollo los niños 5 a 6 años tienen la facilidad de crear o implementar juegos de construcción, de armar, de crear, aumentar y quitar algunas cosas que para ellos la ven que no pueden ir en ese momento esto le sirve en el proceso de desarrollo de su pensamiento y de creatividad, cuando se trabaja en la áreas que permitan utilizar su capacidad de comprensión y de abstracción con los números, una tarea bien dirigida en un buen

aprendizaje queda siempre y no se olvida, el aprendizaje de los niños es mucho más duradero cuando se aprende bien cada uno de estos conocimientos y le permite ir desarrollando todas sus capacidades intelectuales que al momento de realizar sus tareas ya sean escritas o por medio el juego lo ponen en práctica con mucha facilidad.

2.2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

TÍTULO VII

Régimen del buen vivir

Sección Primera

Educación

Art: 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrara una visión intercultural de acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Sección sexta

Cultura física y tiempo libre

Art:381.- El estado protegerá, promoverá y coordinara la cultura física que comprende, el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciara la preparación y la participación de los deportistas

en competencias nacionales e internacionales, que incluyan los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; fomentará la participación de las personas con discapacidades.

El estado garantizara los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetaran al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

El expuesto da comienzo a que cada ser humano cumpla y haga cumplir la Ley y no hacer de ella un instrumento de papel que no tiene ninguna importancia. Los mayores deben de inculcar a sus hijos desde comienzo el respeto y hacer cumplir todo lo que la Ley dice.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 JUEGO

Acción libre, espontanea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

(Cagigal, 1996)

2.3.2 DIRIGIDO

Llevar una cosa hacia un lugar señalado. Guiar, conducir, orientar. También se dirigió a la salida. Orientar, guiar y conducir a una persona hacia una cosa o una acciona para alcanzar algo propuesto.

2.3.3 EL JUEGO DIRIGIDO

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previos. La participación del educador será en todo momento la de animador, permitirá que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidara que el ánimo no decaiga, y observara los comportamientos, reacciones de los participantes. Aquí se apunta que también se debe tener presente el trabajo en el patio, el ofrecer nuevas posibilidades de juego a aquellos grupos que se considere que por su excesiva exclusividad en unos juegos, las conductas que desarrollan en ellos o cualquier otro aspecto, necesitan la intervención del profesorado.

Aspectos que hay que tener en cuenta específicamente en relación al juego:

1. Organizar las condiciones que posibilitan la obtención del juego: Lugar adecuado, material necesario, información clara de lo que se realizara.

2. Analizar los juegos que se propongan: Como ya se ha comentado, hay elementos incluidos en el juego que en ocasiones se nos pasa por alto. Se debe analizar no solamente la parte del contenido del juego más evidente (trabaja en la gran psicomotricidad, la observación, la asociación), sino también aspectos menos evidentes que conlleva a los valores y actitudes (competición, discriminación, aceptación de diferencias, jugar valorando el proceso no la finalidad). Ello nos llevara a potenciar jugos cuya práctica posibilite el aprendizaje de contenidos que respondan a nuestras intenciones educativas (juegos cooperativos que sustituyan a los eliminatorios, juegos que puedan alternarse con otros juegos del tiempo libre, juegos en los que el papel de niños o niñas sea el mismo.

3. Enseñar a ·” Jugar” a aquellos niños que tuene problemas con algún elemento del juego: aprender a perder o a ganar, ser tolerante con las posibilidades y aptitudes propias y ajenas.

4. Tener presente que estudios realizados sobre el juego y el rendimiento del alumnado nos indica que se muestra más capacidad dentro del juego que fuera del mismo.

5. Si utilizamos el juego como un recurso didáctico, se tendrá presente el dotarlo de sentido. Si antes se explicaba que el juego tiene sentido por sí mismo, por eso no debemos hacer perder la visión global de lo que queremos conseguir con él, en ocasiones los contenidos que hay que trabajar con el juego tiene tanta fuerza que anulan la estructura de juego, convirtiéndose en actividades que el niño no vive lúdicamente.

Pero, aunque tengamos clara la importancia de conocer lo que sabe el niño sobre lo que se va a trabajar, tendremos también que tener presente que ciertos conocimientos previos de los niños estarán en contraposición con lo que se desea trabajar en el ámbito académico.

Los aprendizajes que se realizan con los juegos pueden, en ocasiones, entrar en diferencia con los conocimientos académicos correctos. Estos nos representaran no solamente conocer, de que parte el alumno, sino plantearnos en la necesidad de establecer mecanismos para, que en caso de que sean necesarios, posibilitar la evolución de las ideas y establecer conexiones entre los conocimientos previos incorrectos y los aprendizajes que se quiere lograr.

Si esto es así, y teniendo presente que conocimientos previos tiene cada alumno, se nos hace aún más necesario buscar mecanismos adecuados para reconocer de que conocimientos se parte y busca puntos de conexión y mecanismos adecuados para trabajar los aprendizajes escolares que de desee. Finalmente, se insiste en que, no se debería hacer una separación entre el juego como actividad que no incumbe al adulto y el trabajo.

El maestro, en su proceso de enseñanza, utiliza los mecanismos que cree más adecuados e interviene siguiendo unos parámetros determinados y el juego puede ser uno de ellos, no solamente como recurso tal, sino también como una actividad con finalidad propia que realiza el adulto. Toda actividad escolar puede y debe ser aprovechada y el juego es una de ella. (Guitart, 1992)

2.3.4 TIPOS DE JUEGOS DIRIGIDOS

El juego “dirigido” o también conocido como “Juego didáctico” o “juego pedagógico”, se caracteriza como medio de enseñanza, se desarrolla como una práctica con fines definidos en diferente campos, en los que el uso y la aplicación del juego representan un medio para la aprobación de contenidos de cada campo, los cuales son:

El educativo: básicamente en el espacio escolar, utilizando como un medio o una herramienta que favorece las formas didácticas, por parte del docente, y una vía de aprobación de los contenidos por parte del alumno.

El recreativo: que define su uso como una forma positiva y creativa de ocupación del tiempo libre, una actitud de ocio en la que el sujeto elige libremente una actividad que garantiza diversión, descanso entendiendo como cambio de

actividad y no necesariamente como asumir una actitud sedentaria o positiva, y una forma de desarrollo de quien juega.

<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5058.pdf>

2.3.5 INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS

Jugando, el niño aprende por que obtiene nuevas experiencias, es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que se desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972); Dansky, 1980 a; Pepler, y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como: correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, toma de perspectiva.

Se pueden anotar las siguientes conclusiones sobre el juego y su relación con el desarrollo cognitivo.

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.

J. Piaget (1945-1987) propone en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercicio del pensamiento motor general.

El juego es una fuente de aprendizaje que crea zona de desarrollo potencial.

Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vigotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observado que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.

El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.

El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo. El deseo de jugar con los otros, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial una representación cada vez más cercana a la realidad. Cuando el juego simbólico se toma colectivo, es necesario coordinar distintos puntos de vista sobre las acciones sobre el significado de los objetos y ello implica la coordinación de los criterios propios con los criterios de otros, lo que facilita el proceso de descentramiento.

El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971-1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego o hay imaginación. Desde otra perspectiva. Chateau (1950-1973) también observo la importancia del juego con el desarrollo de la imaginación, destacando que “el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

El juego estimula la discriminación fantasía realidad. El niño cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de eso “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferencia entre fantasías y realidad (Dilalla Watson, 1988). Además, al jugar realiza acciones que no tienen las consecuencias que tendrían realidad y ello también estimula esta progresiva consecuencia que tendría e realidad y ello también estimula esta progresiva diferenciación.

El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. El juego es cierto modo es el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la

realidad, se puede desarrollar el papel importante de los juegos lingüísticos, a los cuales se dedican los niños y las niñas con gran placer, ya que son una de las formas básicas de aprender el lenguaje . El niño/a desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos, en diálogos ficticios o reales. En el juego explora las posibilidades de su repertorio lingüístico y paralingüístico (tono, ritmo, modulación...)

La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. El juego simbólico desempeña un papel trascendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción. El juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de la realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético. La situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y esta situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotsky, 1933-19829).

En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una diferencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño/a ve y el significado mental que le atribuye, y por primera vez en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento (Cabalgar) y no del objeto.

2.3.6 EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, de las personas y su relación, exploración, descubrir y crear. Los niños /as aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego en los niños/as aprenden con una facilidad notable porque están

especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego y todos los aprendizajes que se realizan cuando juegan serán traídos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar inclinado en los proyectos educativos no solo porque los infantes sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las cosas de los niños. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deber cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a la edad y a al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante.

Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño ni está preparado ni le gusta oír por largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor es consciente de que este/a asimila más o menos el

20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continua apegado a lo tradicional, sobre todo en el primer ciclo de primaria que es duro hacer que los infantes permanezcan sentados por largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos que realicen una o dos canciones, que se den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten sus manos, que imiten algún animal y luego volver a sus sitios.

Los juegos deben propiciar la higiene personal, por ese motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos de higiénicos.

La experiencia enseña en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, trabalenguas, adivinanzas, fabulas, descifrar códigos ¿A qué se parece?, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993,2001). Si las actividades combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos periodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permite al docente a controlar para orientar el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva.

También le permite a conocer quien produce y como lo hace, bajo que procedimientos se oriente y que actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pautas para las evaluaciones consientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida:

Juego libre para el niño, juego coordinado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación.

2.3.7 CONDICIONES QUE POSIBILITAN LA ADQUISICIÓN DE JUEGO DIRIGIDO

Para que el juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- ❖ Potencializar la creatividad.
- ❖ Permitir el desarrollo global del niño.
- ❖ Eliminar el acceso de competitividad, buscando más o menos lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- ❖ Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación, estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- ❖ Ser gratificante y por lo tanto motivante y de interés.
- ❖ Plantear un reto para el niño, pero que este sea alcanzable.

Existen diferentes teorías que proponen diversos criterios para conocer esta actividad y aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad, es una actividad fundamental durante toda la vida.

Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello hemos de ser conscientes de que el juego tiene un gran significado para el sano desarrollo de los niños.

Los juegos no son todos iguales, a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hacen también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por eso es necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, de esa manera crecen, conocen y maduran se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugando se vuelven niños.

En nuestra cultura se ha dado al juego una limitación que no es del todo exacta, ya que muchos consideran que es una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y no es realmente serio, pero el juego es indispensable en el ser humano porque este desarrolla esta actividad durante toda su vida.

Jugar significa un modo de aprender, no es solo una diversión, sino una preparación para la vida adulta, es parte esencial del crecimiento de cada niño y niña, cuando el infante juega realiza movimientos que le ayudan a desarrollar sus

músculos y sus extremidades adquieren coordinación. A través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos, pero tenemos claro. ¿Cuándo se está jugando?

Se está jugando cuando produce placer al sujeto que realiza la actividad y le interesa más la acción que el resultado. Cuando la meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje, cuando se ejercitan las funciones o capacidades del sujeto. (Muñoz, 2008)

2.3.8 EL JUEGO MOTIVADOR Y ESTIMULANTE PARA EL APRENDIZAJE.

El juego motiva ayuda al niño en su aprendizaje y en su socialización, donde se realiza un inter aprendizaje porque de la misma que aprenden los niños también aprenden los adultos. Smith 1982, sostiene que el aspecto motivacional del juego tiene y seguirá teniendo un valor educativo. El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, en las tiendas, la vecindad etc. Proporciona una escala de tiempo y un aprendizaje más largo que probablemente se extenderá y continuara, Tzard y Hughes, 1984, ya que el niño que desarrolla estará abstraído en la situación, en tiempos y grados diferentes según su necesidad. El juego dentro del jardín motiva por fuera, un aprendizaje distinto y está caracterizado por una mayor fragmentación y por concentrarse en segmentos de tiempo.

No podemos desde luego no debemos tratar de reproducir por ejemplo la situación doméstica, es probable que los esquemas de aprendizaje en cada situación sean muy diferentes aunque estén relacionados y en vez de intentar emular las condiciones domésticas. Los profesores deben tratar no solo de proporcionar nexos a los niños sino también de dispensarles la necesaria enseñanza para lo que, al fin y al cabo, posee la capacidad de resolver problemas y discutir en un sinnúmero de situaciones y actividades. El nivel de semejante operación depende sin duda de las relaciones edad/ etapa de desarrollo y experiencia.

En los niños de 6 años en el contexto del aprendizaje escolar, es necesario presentar un énfasis especial a los siguientes aspectos:

- 1.- participación activa en todas las experiencias de aprendizaje concebido para estimular el empleo de todos los sentidos, incluyendo el movimiento.
- 2.- han de introducirse oportunidades para nuevas situaciones de aprendizaje y lo que resulta más importante, hay que otorgar la posibilidad de reestructurar el conocimiento existente y de transferir las destrezas y el conocimiento inherente a situaciones y problemas nuevos con objetos de hallar soluciones.
- 3.- oportunidades para el descubrimiento y la creatividad personal con el respaldo de adultos, que conduzcan al aprendizaje de la independencia del pensamiento y acción.
- 4.- interacción con otros niños y adultos a través de la cual aprenderá una variedad de destrezas motoras, la adquisición de valores morales y sociales.
- 5.- participación en situaciones lúdicas significativas y constructivas que permitan al desarrollo del niño.
- 6.- oportunidades para practicar y repasar destrezas en un entorno firme y estable para aprender sin temor al fracaso.

En el juego dirigido los enseñantes tendrán la oportunidad de ampliar su vocabulario, debatir previos procesos lúdicos y de ampliar el pensamiento de los niños a través de debates y conversaciones.

Resulta importante que en un rincón doméstico o una tienda que permanezca inmutable durante varias semanas impulse la experiencia del niño más allá del primer ciclo de los modos de juego libre y dirigido. Lo que requiere es imaginación y algún tiempo para desarrollo y la adaptación a medida que prosigue el juego. (Moyle J. R., 1990)

2.3.9 DESARROLLO

Pasando a una definición más específica, desde el punto de vista de la psicología, del término desarrollo, podemos entender por éste: el incremento cualitativo que muestra una persona o cosa en el orden físico, cognitivo, social o moral (es el cambio experimentado por el ser vivo desde el óvulo hasta el estado adulto).

Es el término más amplio de todos los utilizados. El desarrollo hace referencia a cambios en la naturaleza y organización de la estructura y la conducta de un organismo sistemáticamente relacionados con la edad.

Es decir, son los cambios evolutivos, y por tanto, acumulativos e irreversibles. Piaget investigó el desarrollo infantil desde la teoría de la psicología genética y define el desarrollo como: “el desarrollo a la vez orgánico y mental que lleva desde el nacimiento a la adolescencia, es decir al punto de inserción del individuo en la sociedad adulta”.

“Piaget y Wallon presentan el desarrollo psíquico como una construcción progresiva que se produce por interacción entre el individuo y su medio ambiente. Piensan en una auténtica génesis de la psique frente a la idea del desarrollo como realización progresiva de funciones predeterminadas.” (Ajuriaguerra, 1983)

2.3.10. PENSAMIENTO

Se considera pensamiento a todo aquel producto de la mente, es decir, todo aquello que es traído a la realidad gracias a la intervención de nuestra razón. Esto no solamente incluye a las cuestiones estrictamente racionales, sino también a las abstracciones como ser la imaginación, porque todo aquello que es de naturaleza mental, independientemente que sea algo racional como la resolución de un problema o una abstracción que como producto arroja la creación de una pieza artística.

<http://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>2011

2.3.11. LÓGICO

La lógica es una ciencia formal, es decir, que como cualquiera de las ciencias formales crea su propio objeto de estudio y el razonamiento y la creación de ideas por parte de la mente son su metodología de trabajo y conocimiento, pero además, la lógica, es una de las ramas más importantes y populares dentro de la Filosofía, siendo su objeto de estudio los principios de la demostración y la inferencia válida, que son los métodos que en definitiva permitirán distinguir el razonamiento correcto del incorrecto. En otro orden nos podemos encontrar con la lógica matemática que se maneja usando un lenguaje artificial y simbólico y realizando una abstracción de los contenidos. Y finalmente la lógica binaria la cual trabaja con variables que admiten solo dos valores discretos.

<http://www.definicionabc.com/general/logica.php2011>

2.3.12. NIÑOS

La educación Básica ecuatoriana en ciclo pre-escolar (Primer año de educación básica). Se compromete a ofrecer las condiciones necesarias para el niño y la niña puedan:

- 1.** Desarrollar integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida:
- 2.** Desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo de las demás personas y de su cultura.
- 3.** Interactuar y descubrir su entorno físico, natural social y cultural para lograr un mejor ambiente de sus capacidades intelectuales.
- 4.** Desarrollar una comunicación clara fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva.

2.3.13. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÒGICO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO

Es el resultado de una forma peculiar de acción. Por lo general se pone en marcha esa acción ante una situación paralela en la que no hay una respuesta inmediata, pero que exige solución; el resultado de pensar es una situación individual más o menos innovadora a la situación concreta a la que se origina y producido por una mente que elabora la información sensible y construye representaciones más generales y abstractas que simbolizan y construyen a los objetos.

El desarrollo cognitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios de desarrollo, el sensorio-motriz. El pre operacional, el concreto y el formal, cada uno de estos periodos están constituidos por estructuras originales, las cuales se irán construyendo a partir del paso de una estado a otro.

Estadio sensorio-motriz.- El periodo que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. Se caracteriza por ser un periodo pre lingüístico. El niño aprende a través de experiencias sensoriales y de actividades motoras corporales.

Estadio de las operaciones concretas.- Se dividen en:

1.- Sub-estadio del pensamiento pre operacional. El símbolo viene a jugar un papel importante además del lenguaje, esto ocurre entre los 4 años aproximadamente. En el segundo nivel de que abarca los 5-6 años aproximadamente el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones en el pensamiento del niño como: contracción, realismo, animismo, artificialismo, pre causalidad, irreversibilidad, razonamiento transductivo.

2.- Sub estadio del pensamiento operacional concreto. A partir de los 7-11 años aproximadamente. Este nivel el niño logra la reversibilidad del pensamiento,

además que puede resolver problemas si el sujeto está presente. Se desarrolla la capacidad de seriar, clasificar, ordenar mentalmente conjuntos. Se van produciendo avances en el proceso de socialización ya que las relaciones se hacen más complejas. (Campistrous, 1993)

El pensamiento lógico del niño evoluciona conforme el niño es capaz de realizar con independencia varias funciones especiales como son la clasificación, la simulación, la explicación y la relación. Estas reacciones se van reasimilando, y haciendo más complejas, conforme se desarrollan las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un orden secuencial, hasta llegar a capacidades de orden superior como la abstracción.

Espacios para desarrollar el pensamiento lógico del niño:

a) Espacio para armar, desarmar y construir: este espacio permite hacer construcciones, armar y separar objetos, rodearlos ponerlos unos encima de otros, mantener el equilibrio, clasificarlos, jugar con el tamaño y ubicarlos en el espacio.

b) Espacios para realizar juegos simbólicos, representaciones e imitaciones: este espacio debe ser un lugar para estimular el juego simbólico y cooperativo, además de ser un lugar que le permite al niño representar experiencias familiares y de su entorno.

c) Espacios para comunicar, expresar y crear: en edad preescolar conviene apoyar las conversaciones, intercambios, expresiones de emociones, sentimientos e ideas. Por lo tanto, el aula debe ser equipada de materiales interesantes, con el propósito de desarrollar todos los medios de expresión (dibujo, pintura y actividades manuales).

d) Espacios para jugar al aire libre: este se refiere al ambiente exterior destinado para el juego al aire libre, al disfrute y esparcimiento, este espacio permita construir las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos, establecimiento relación con objetos, personas y su propio cuerpo.

e) **Espacio para descubrir el medio físico y natural:** el niño en edad preescolar le gusta explorar y hacer preguntas acerca de los eventos u objetos que le rodean.

Por tal motivo, hace uso de sus sentidos para conocer el medio exterior y comienza a establecer diferencias y semejanzas entre los objetos y por ende los agrupa y ordena. Estas nociones son la base para desarrollar el concepto de número, es por ello, que se deben proporcionar materiales y objetos apropiados que les permiten a los niños agrupar, ordenar, seriar, jugar con los números, contar hacer comparaciones, experimentar y estimar.

Como conclusión podemos decir según la teoría de Jean Piaget, el desarrollo del pensamiento lógico incluye una serie de periodos, y la educación infantil se sitúa en el estadio de las operaciones concretas. Por lo cual las actividades, contenidos métodos deberán ser acordes a este tipo de pensamiento de nuestros niños.

El desarrollo del pensamiento se realiza de una forma continua, en la cual cada uno de nuestros alumnos lleva un ritmo distinto de maduración y aprendizaje. Es muy importante que la actitud del docente sea acorde con las características del pensamiento de los alumnos de esta edad, que fomente una actitud de confianza en sí mismo, que respete las diferencias individuales, que propicie la motivación ya que de esa manera el niño tendrá un aprendizaje diferente que será de calidad.

Es necesario para el desarrollo de este aspecto del pensamiento de nuestros alumnos que en la disposición de nuestras aulas haya lugares y materiales apropiados a las características del niño de educación inicial, que propicie actividades que conllevaran a la maduración en los procesos del pensamiento lógico de nuestros alumnos. (Andonegui, 2004)

2.3.14 SUGERENCIAS QUE DEBE TENER EN CUENTA EL DOCENTE PARA MEJORAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO EN EL NIÑO:

-Mantener un clima de confianza. Para que el niño/a se pueda desenvolver en las distintas actividades, con espontaneidad dentro de un clima seguro y afectuoso.

-**Dar explicaciones precisas.** El hecho de que los niños sean pequeños no deben impedir dar explicaciones verdaderas las dudas que ellos nos tiene maniatan se debe explicar el porqué de las coas.

-**Motivación.** Dar sentido concreto a las actividades, ayudará al niño a tener más enteres hacia las experiencias que le harán progresar.

-**Estar atento y considerar las preguntas.** Debemos estar atentos a los niños cuando experimentan en sus actividades para poder guiarlos en la resolución de ellas, que cada uno conseguirá por caminos a veces distintos. Dar respuestas a sus preguntas será una actitud fundamental para que progresen.

-**Ser pacientes.** Cada niño tiene un ritmo distinto en su proceso de maduración y desarrollo, por ello debemos ser pacientes ante los distintos tiempos de resolución de las actividades. **La Hora, C. (1996). Actividades matemáticas con los niños de 0 a 6 años. Narcea: Madrid.**

2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Acción.- Originado en el vocablo en latín actio, el concepto de acción se refiere a dejar de tener un rol pasivo para pasar a hacer algo o bien a la consecución de esa actividad

Abstraer.- Separar por medio de una operación intelectual una cualidad de la cosa en la que existe y considerarla aisladamente de esta cosa.

Aprendizaje.- Actividad que sirve para adquirir alguna habilidad y que modifica de manera permanente las pasividades de un ser vivo. El aprendizaje tiene por finalidad la adquisición de hábitos y el conocimiento.

Capacidad.- Aptitud inteligencia y pericia del hombre. Posibilidad de desarrollar una actividad o de construir algo.

Cognitivo.- Relación que hay de continuidad entre los procesos intelectuales y la creatividad.

Construye.- Es un término que goza de un uso habitual en nuestro idioma y lo solemos emplear en más de un sentido gracias a las varias referencias que ostenta.

Creatividad.- Productividad, apretura. Originalidad, fluidez de pensamiento inventiva, descubrimiento.

Desarrollo.- Evolución de un organismo vivo hasta su madurez. El desarrollo es un proceso fundamentalmente orientado por el contexto social y cultural, que resulta en gran parte de las experiencias que ocurre al individuo, las cuales modifican de algún modo es estado de organización que estaba adecuado anteriormente.

Dirigido.- Llevar una cosa hacia un lugar señalado. Guiar, conducir, orientar. También se dirigió a la salida. Orientar, guiar y conducir a una persona hacia una cosa o una acciona para alcanzar algo propuesto.

Diversas.- Es aquel que nos permite indicar, marcar o hablar de la variedad y diferencia que pueden presentar algunas cosas entre sí. Aunque también no es útil a la hora de querer enseñar la abundancia de cosas distintas que conviven en un contexto en particular.

Ficción.- Cosa, hecho o suceso fingido o inventado, que es producto de la imaginación. "criaturas de ficción". Conjunto formado por los acontecimientos y los personajes que forman parte del mundo imaginario.

Intenciones.- De una expresión en su significado o connotación en contraste con la extensión de la misma, que consiste en las entidades a las cuales la expresión aplica.

Juego.- Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento es la tensión.

Lógica.- Es una ciencia formal, es decir, que como cualquier de las ciencias formales crea su propio objeto de estudio y el razonamiento y la creación de ideas por parte de la mente son su metodología de trabajo y conocimiento, pero además, la lógica, es una de las ramas más importantes y populares dentro de la filosofía.

Niño/a.- Persona muy querida o apreciada, desde el punto de vista de su desarrollo psicobiológico, es la denominación utilizada a toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad.

Pensar.- La palabra pensar es un término que se haya en estrecha en estrecha vinculación con la actividad intelectual, en tanto, lo solemos emplear en nuestro idioma para expresar diversas cuestiones.

Relacionar.- es lo que permite realizar clasificaciones y series, y las clasificaciones y las series son la base del aprendizaje de número, del concepto de número y de ellos aprendizajes que pueda en realizarse con el número (conteo, sumar...).

Símbolo.-

Que representa o simboliza una cosa. Que se expresa por medio de símbolos.

Que tiene significado afectivo o moral, o valor representativo, más que material.

Situación.- Define a situación como el accionar y las consecuencias de situar o de situarse (colocar a una persona o a una cosa en un cierto lugar. El término también se utiliza para nombrar la forma en la que se dispone algo en un determinado espacio.

Similar.- El término solución, del latín solutio, tiene dos grandes usos. Por un lado se trata de la acción y efecto de resolver una dificultad o una duda. Por el otro, solución es la acción y efecto de disolver.

Simular.- presentar una cosa haciendo que parezca real.

2.5 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

El Juego dirigido influye en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del primer grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014

2.6 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

2.6.1 VARIABLE DEPENDIENTE

Juego Dirigido

2.6.2 VARIABLE INDEPENDIENTE

Desarrollo del pensamiento lógico

2.7 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES: Variable Dependiente: Juego Dirigido

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previos. La participación del educador será en todo momento la de animador, permitirá que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidara que el ánimo no decaiga, y observara los comportamientos, reacciones de los participantes.</p>	<p>Actividad</p> <p>Objetivos</p> <p>Participación</p> <p>Comportamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su coordinación motriz con la aplicación de los juegos dirigidos. • Aplica juegos con el objetivo de desarrollar su creatividad e imaginación para incrementar su aprendizaje. • Participa de forma espontánea en los juegos demostrando su capacidad y destreza para realizarlos. • Expone sus ideas con libertad en cada uno de los juegos para el incremento de su vocabulario 	<p>TÉCNICAS</p> <p>Observación</p> <p>Entrevista</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Guía de Entrevista</p>

Variable Independiente: Desarrollo del pensamiento lógico

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es el resultado de una forma peculiar de acción. Por lo general se pone en marcha esa acción ante una situación paralela en la que no hay una respuesta inmediata, pero que exige solución; el resultado de pensar es una situación individual más o menos innovadora a la situación concreta a la que se origina y producido por una mente que elabora la información sensible y construye representaciones más generales y abstractas que simbolizan y construyen a los objetos.</p>	<p>Acción</p> <p>Situación</p> <p>Solución</p> <p>Pensar</p> <p>Construye</p>	<p>Elabora conocimiento de acuerdo a lo aprendido poniendo en práctica en actividades escolares que la docente emplead en su trabajo.</p> <p>Desarrolla situaciones donde el manifiesta lo aprendido, identificando los números.</p> <p>Crea nuevas expectativas en el aprendizaje utilizando su capacidad de abstracción y comprensión que le facilita en su pensamiento lógico.</p> <p>Narra con creatividad y expone sus trabajos con sus compañeros.</p> <p>Implementa acciones de acuerdo a su proceso de aprendizaje utilizando los medios de su entorno.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p> <p>Entrevista.</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Ficha de Observación.</p> <p>Guía de entrevista.</p>

CAPÍTULO III

3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO CIENTÍFICO

Deductivo.- Porque parte de los conceptos y categorías confirmadas que son los que valdrán de referencia en la investigación, ya que se partió de lo particular a lo general del problema.

Inductivo.- Permitted realizar un análisis general del marco teórico aplicando temas y llegando a formular y establecer los contenidos de la investigación, se llegó a perfeccionar con condiciones convalidados de la teoría.

Analítico.- Sirvió para establecer las conclusiones de la investigación, con el empleo adecuado de instrumentos y cada uno de los posibles elementos que influye en el proceso de desarrollo del pensamiento lógico del niño.

Sintético.- El presente trabajo investigativo, es gradual y sistemáticamente de forma clara que permitió resolver el problema planteado y comprobar la hipótesis.

Histórico Lógico.- estableciendo las investigaciones anteriores y referencias sobre las dos variables se obtuvieron el resultado de la hipótesis.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptivas.- Porque determino la situación de las variables, tiene como objetivo obtener el conocimiento, es decir de aquello que se investiga.

Exploratoria.- Permite un conocimiento superficial del objeto para ser confirmado, como los hechos científicos, como los no permitió ninguna posibilidad de equivocación y sus resultados son coherentes y aptos para la demostración.

Correlacional.- Llego a nivel de relacionar las variables, porque estableció un estudio sistemático sobre la relación existente entre las mismas, sin alternar el propósito aplicado.

3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Bibliografía Documental.- La investigación se basó en los autores que han realizado investigaciones sobre el juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, que permitió la búsqueda documental, por internet por lecturas de textos los aspectos referidos a la problemática de estudio.

De campo. Ya que se pudo testificar la problemática con los niños en el lugar de los acontecimientos, observado relativamente el desenvolvimiento de ellos.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

Son 28 niños y e docentes de la unidad educativa “San Andrés”, se trabajó con toda la población.

Contenido	Número	Porcentaje
Docentes	5	15%
Niños	28	85%
Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “san Andrés”
Elaborado: Tania Chinlle y Verónica Sani.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se aplicó la técnica de la encuesta donde se tuvo una interrelación entre las docentes encuestadas y la investigación.

Se utilizó el instrumento ficha de observación para los n niños donde se puedo anotar la incidencia del juego dirigido porque los niños desarrollen su pensamiento lógico.

Las técnicas para realizar la investigación son:

La observación y la entrevista

Los instrumentos

Encuesta y la Guía de observación

3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS

Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva; al tabular los datos de la encuesta y en la ficha de observación se efectuó las pertinentes representaciones graficas con los programas de Microsoft Word y Microsoft, Excel.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

4.1 ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”.

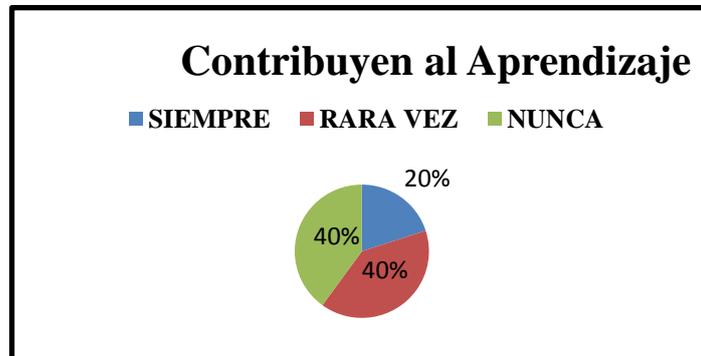
1.- ¿Los juegos dirigidos contribuyen al aprendizaje de los niños?

CUADRO N°1

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	20%
RARA VEZ	2	40%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 1



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani

ANÁLISIS: De los docentes se expresan de la siguiente manera siempre 1 corresponde al 20% rara vez 2 que es el 40% y nunca 2 que es el 40%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes dicen que la importancia del juego es que es ocasiones los juegos dirigidos le ayudan a los niños a ser organizados, pero al niño se le debe dar la libertad para que ellos sean los creadores de sus propias invenciones y así su aprendizaje se hará más efectivo y podrá resolver por sí solo las actividades.

2.- ¿Con los juegos dirigidos los niños ponen en práctica sus habilidades y destreza?

CUADRO N°2

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	3	60%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 2



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: Los docentes se expresan de la siguiente manera siempre 2 corresponde al 40% rara vez 3 que es el 60% nunca que es el 0%.

INTERPRETACIÓN: Para que los niños se puedan hacer más prácticos, el juego les permite ir poco a poco avanzado con sus destrezas, dar la libertad a los infantes que ellos sean los que creen sus propios juegos y dirijan con sus compañeros, esto les ayuda a ir tomando un orden e ir liderando las actividades cuando estas son ordenadas por el docente.

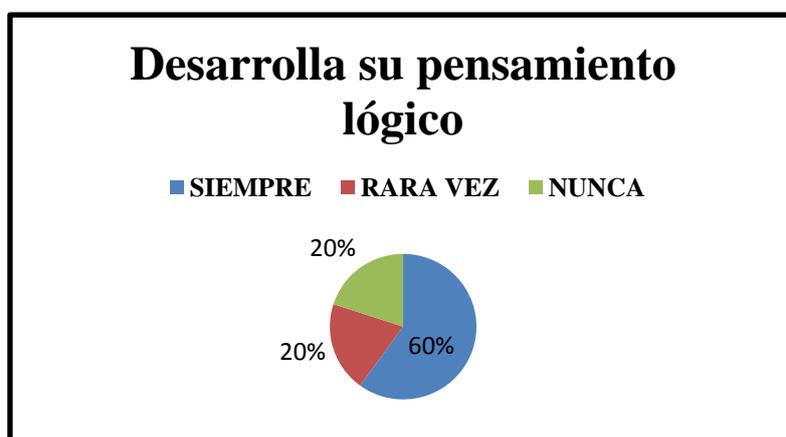
3.- ¿En los juegos dirigidos el niño desarrolla su pensamiento lógico y lo pone en prácticas?

CUADRO N°3

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	60%
RARA VEZ	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 3



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle Verónica Sani

ANÁLISIS: de los docentes se expresan de la siguiente manera siempre 3 corresponde al 60% rara vez 1 que es el 20% y nunca 1 que corresponde al 20%.

INTERPRETACIÓN: De los docentes dicen que la mayoría de los juegos le ayudan a los niños a ir desarrollado el pensamiento lógico estos son dirigidos por una persona adulta ya que los oriente y los guía en el proceso de su aprendizaje, pero en algunas ocasiones estos juegos no les llaman la atención a los niño por esa razón no sienten la motivación por aprender.

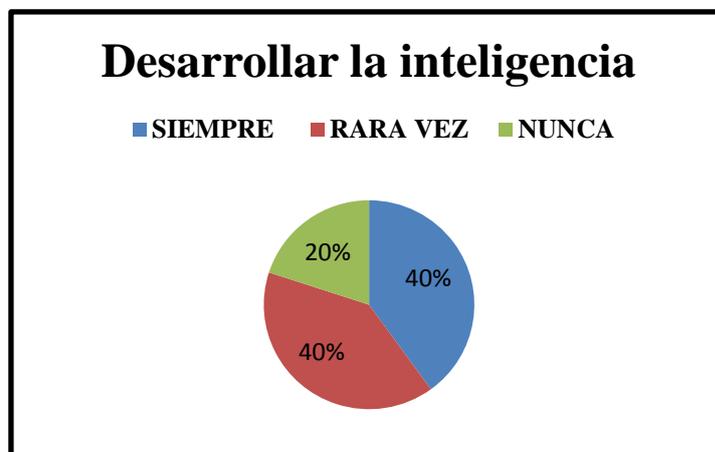
4.- ¿Los juegos dirigidos permiten desarrollar la inteligencia en los niños?

CUADRO N°4

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	2	40%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 4



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los 5 docentes encuestados expresan de la siguiente manera, siempre 2 corresponde al 40% rara vez 2 que es el 40% y nunca 1 que corresponde al 20%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes dicen que estos juegos cuando no les ayudan a ser orientados correctamente en los niños no le causan ninguna atención, cuando tiene que demostrar sus capacidades, el niño necesita el incentivo por parte de la persona quien está en ese momento ayudando en el proceso de aprendizaje. La importancia que tiene un juego que le ayuda desarrollar la inteligencia en los niños es que le da pautas para que vaya aprendiendo cosas nuevas y divertidas para su proceso, el docente busca las formas más prácticas para llegar a sus estudiantes y así tengan una motivación por aprender.

5.- ¿Cómo docente utiliza juegos que ayuden a los niños a desarrollar su creatividad y expresión?

CUADRO N°5

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	3	60%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 5



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los docentes encuestados responden, siempre 2 corresponde al 40% rara vez 3 que es el 60% y nunca 0 que corresponde al 0%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes se expresan que al no tener un material adecuado para desarrollar en los niños su creatividad no pueden ir al ritmo que deberían, pero ellos utilizan las cosas que se encuentran en su medio ya que los niños de cada cosa pueden ir aprendiendo y despertando su imaginación, lo que es importante en ellos es que creen por si solos esto le ayudara a ir aprendiendo y expresando como lo hacen.

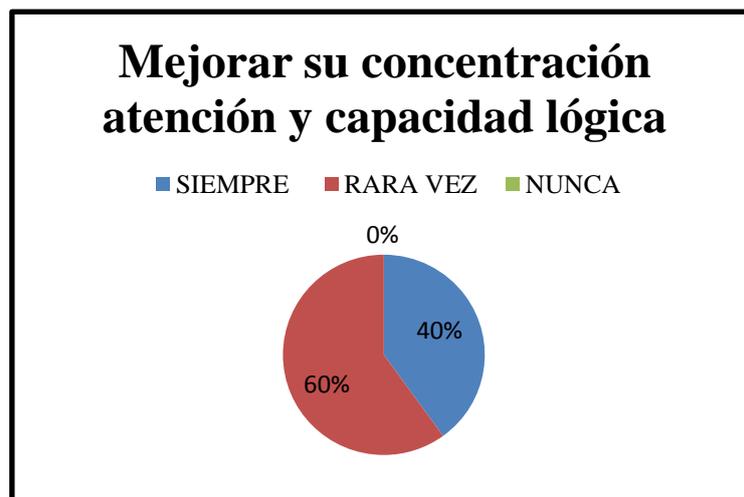
6.- ¿Los juegos dirigidos favorecen a los niños en su desarrollo intelectual y cognitivo permitiéndoles mejorar su concentración atención y capacidad lógica?

CUADRO N°6

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	3	60%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 6



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los 5 docentes encuestados, 3 de ellos dicen siempre 3 que corresponde al 60% rara vez 2 que es el 40% y nunca 0 que corresponde al 0%.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los juegos dirigidos si le ayudan a los niños para ir desarrollando su inteligencia porque le ayudan a ir pensando y concentrándose, en ocasiones si el niño no tiene la costumbre de poner atención no les ayuda en nada la práctica de los juegos.

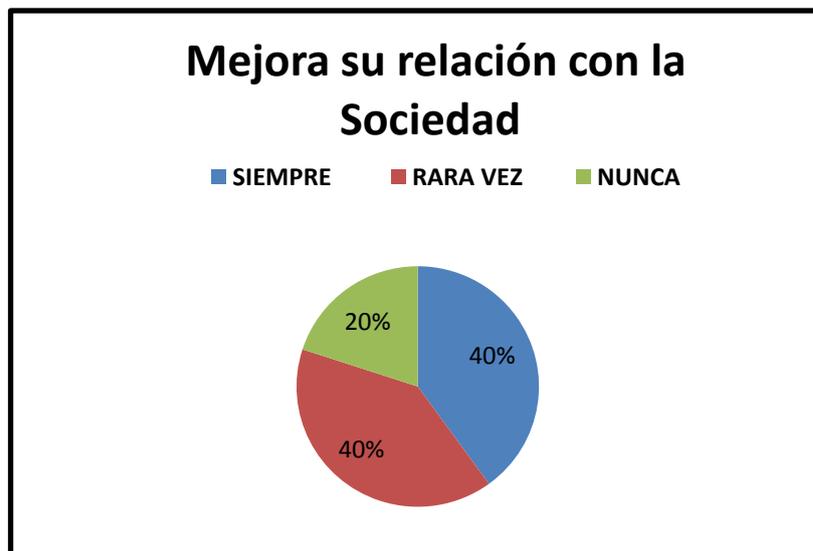
7.- ¿Utiliza juegos que le permitan al niño exponer sus ideas, opiniones con sus compañeros mejorando así su relación con la sociedad?

CUADRO N°7

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	2	40%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N°7



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los docentes encuestados ellos responden, siempre 2 corresponde al 40% rara vez 2 que es el 40% y nunca 1 que corresponde al 20%.

INTERPRETACIÓN: Los juegos dirigidos ayudan a los niños a socializarse con su entorno de una manera activa pero teniendo en cuenta las actitudes positivas y negativas que se encuentran dentro del mismo.

8.- ¿El juego ayuda a desarrollar las destrezas y habilidades en cada uno de los niños?

CUADRO N°8

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	60%
RARA VEZ	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 8



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los docentes encuestados responden, siempre 3 corresponde al 60% rara vez 2 que es el 20% y nunca 1 que corresponde al 20%.

INTERPRETACIÓN: los juegos desarrollan en los niños habilidades y destrezas por tal motivo la docente debe escoger cada uno de ellos de acuerdo a la edad y capacidad que tiene los infantes.

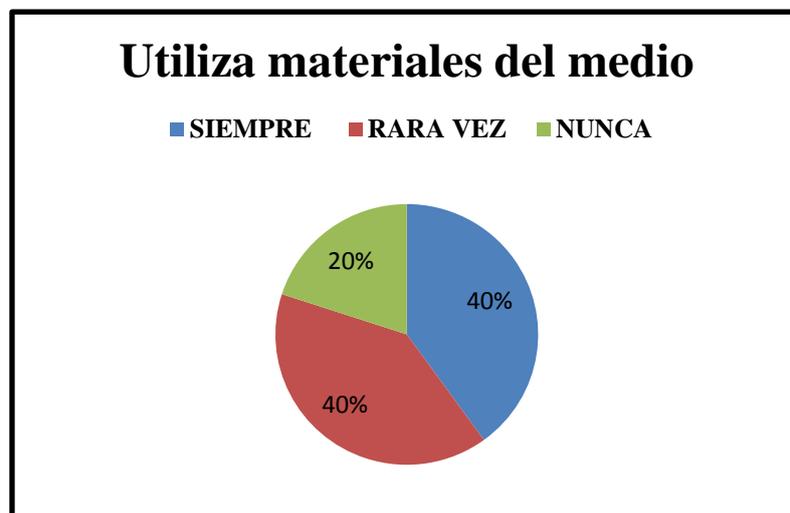
9.- ¿Cuándo enseña a sus niños utiliza materiales del medio que le ayuden en su proceso de aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico?

CUADRO N°9

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
RARA VEZ	2	40%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 9



Fuente: Docentes encuestados de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los docentes encuestados responden, siempre 2 corresponde al 40% rara vez 2 que es el 40% y nunca 1 que corresponde al 20%.

INTERPRETACIÓN: Los docentes dicen que ellos utilizan los materiales que tienen en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje, alguno de ellos no son funcionales porque están gastados y no se encuentran en buen estado para poder enseñar a los niños, pero algunas veces salen al patio cuando tienen que utilizar, el alumno recolecte hojas o piedras para poder enseñar a pensar a contar y poner en práctica sus destrezas ya que de esa manera los niños aprenderán mucho más fácil.

4.2. FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRES”

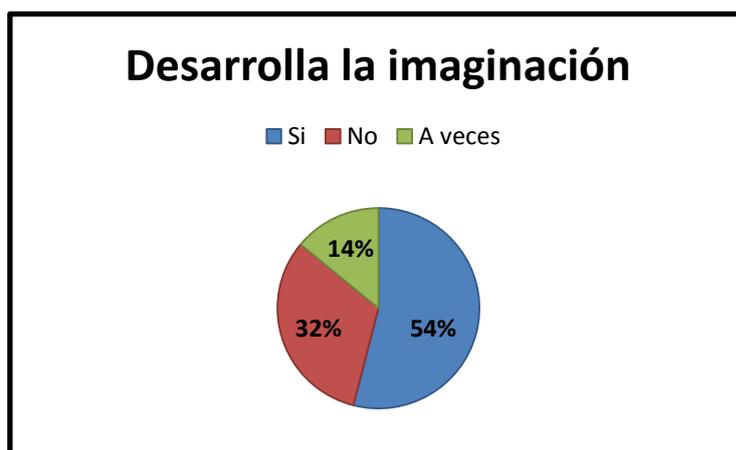
1.- ¿A través del juego desarrolla su imaginación y enriquece sus relaciones sociales?

CUADRO N° 10

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	15	54%
NO	9	32%
A VECES	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 10



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los niños observados que son 28 dicen que sí 15 que corresponde al 54%, no 9 que es el 32%, a veces 4 que significa 14%.

INTERPRETACIÓN: Los niños cuando no realizan actividades que le ayuden a ir desarrollando su imaginación no pueden avanzar en su desarrollo cognitivo y se les dificulta en el aprendizaje de las tareas escolares por eso es importante que el docente emplee actividades que le favorezcan sus convivencias y relaciones con otras personas.

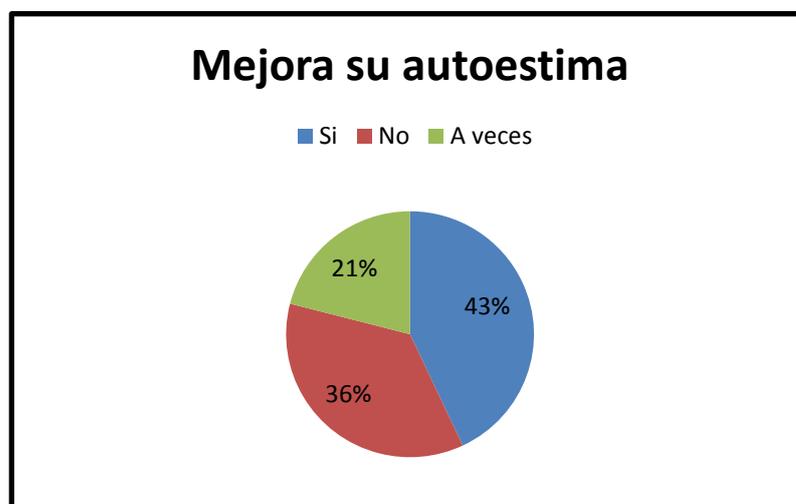
2.- ¿El juego mejora la autoestima del niño favoreciendo su personalidad?

CUADRO N° 11

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	12	43%
NO	10	36%
A VECES	6	21%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 11



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los observados dicen sí 12 que corresponde al 43% no 10 que es el 36% a veces 6 que significa el 21%.

INTERPRETACIÓN: Todos los juegos le ayudan a los niños en cierta manera a ir fortaleciendo su aprendizaje y su relación con los demás. El entorno donde se desenvuelva y desarrolle su personalidad tiene que ver para su enseñanza aprendizaje, logrando en ellos la confianza en sí mismo y tener paciencia en las cosas que realiza.

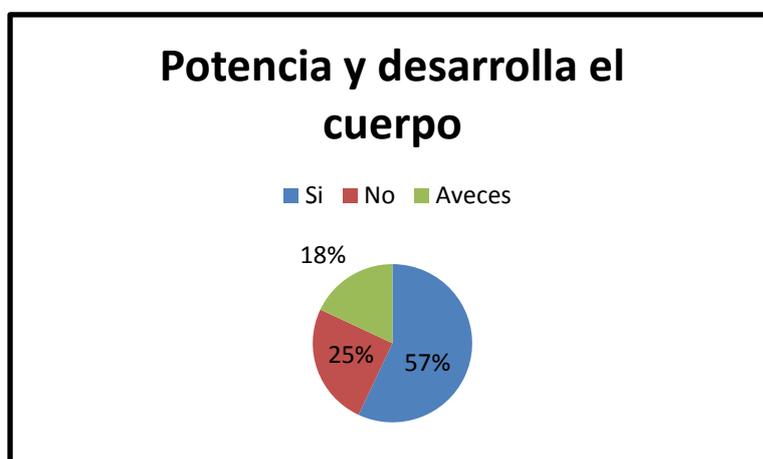
3.- ¿El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, equilibrio, a percepción y la confianza en el uso del cuerpo, y sirve para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas?

CUADRO N° 12

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	16	57%
NO	7	25%
A VECES	5	18%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 12



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: 16 niños se expresan diciendo sí que es el 57% no 7 que es el 25% a veces 5 al 18%.

INTERPRETACIÓN: El juego les ayuda a potenciar todas su habilidades en ocasiones los niños no les llama la atención para ciertos juegos donde tienen que ver con ejercicios que no pueden realizar la docente tiene que buscar la manera que los niños se involucren para realizar las actividades, estos estudiantes necesitan la ayuda de otras personas para poder estar en grupo y participar, cada actividad les permite ir fortaleciendo sus destrezas para el aprendizaje

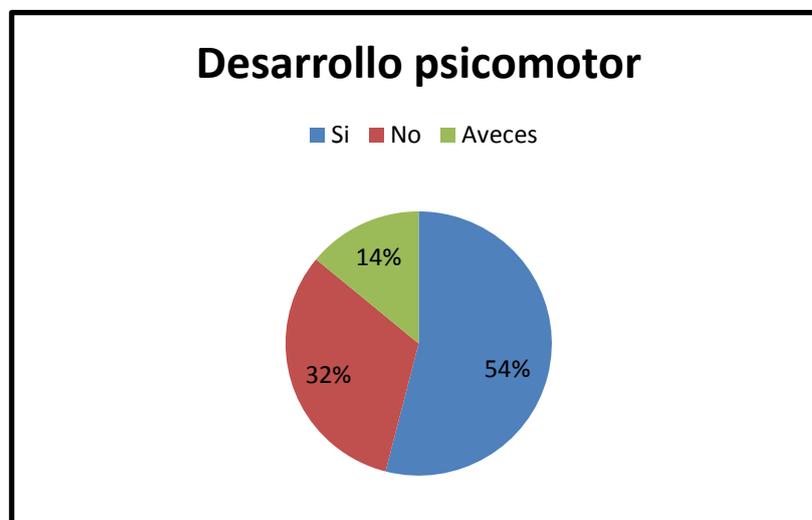
4.- ¿Juegos con el cuerpo y con los objetos tienen un papel importante en su progresivo desarrollo?

CUADRO N° 13

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	15	54%
NO	9	32%
A VECES	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 13



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: 15 corresponde al 54% diciendo sí, y no 9 que significa el 32%, a veces 4 que es el 14%.

INTERPRETACIÓN: Estos ejercicios le ayudan a ir mejoran sus destrezas pero al mismo tiempo le dan madurez y una personalidad definida en las cosas que más le gusta, el niño se interesa pero al mismo tiempo no puede expresarse como él quiere para aprender.

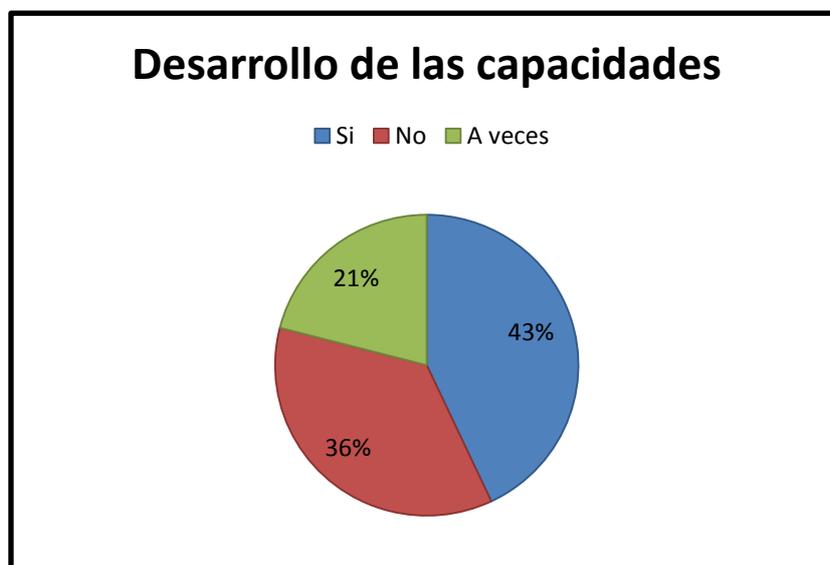
5.- ¿El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento y la creatividad?

CUADRO N° 14

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	12	43%
NO	10	36%
A VECES	6	21%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 14



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los niños observados dicen sí 12 que significa el 43%, no 10 que corresponde al 36%, a veces 6 que es el 21%.

INTERPRETACIÓN: Ya que el juego les ayuda a estimular y organizar sus pensamientos y le permite avanzar en su aprendizaje, cada juego tiene una función para el niño que le estimula a querer seguir aprendiendo, pero en ocasiones estos no de su interés y no les presta mucha atención por querer aprender, sería importante que la docente realice con mucha frecuencia esta enseñanza y motive el proceso.

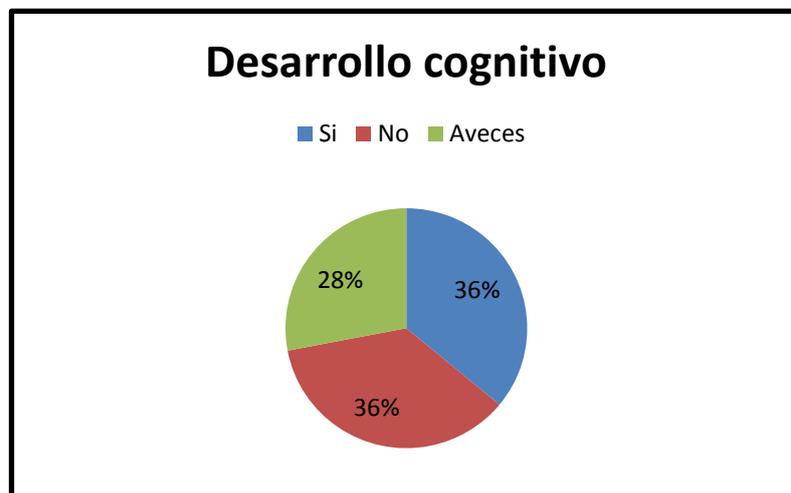
6.- ¿El juego dirigido ayuda al desarrollo cognitivo para que el pensamiento sea menos concreto y más coordinado?

CUADRO N° 15

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	10	36%
NO	10	36%
A VECES	8	28%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 15



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los niños observados que son los 28 se expresan, dicen que sí 10 que corresponde al 36%, no 10 que significa el 36%, a veces 8 que es el 28%.

INTERPRETACIÓN: Para la docente enseñar a sus alumnos juegos donde ellos se expresen normalmente y desarrollen sus potencialidades les ayuda a ir viendo donde necesitan más atención y poder ir ayudándoles a mejorar su aprendizaje, la imaginación de los niños le permite avanzar en cada uno de sus conocimientos y puede ir relacionándolos con su aprendizaje en las tareas escolares.

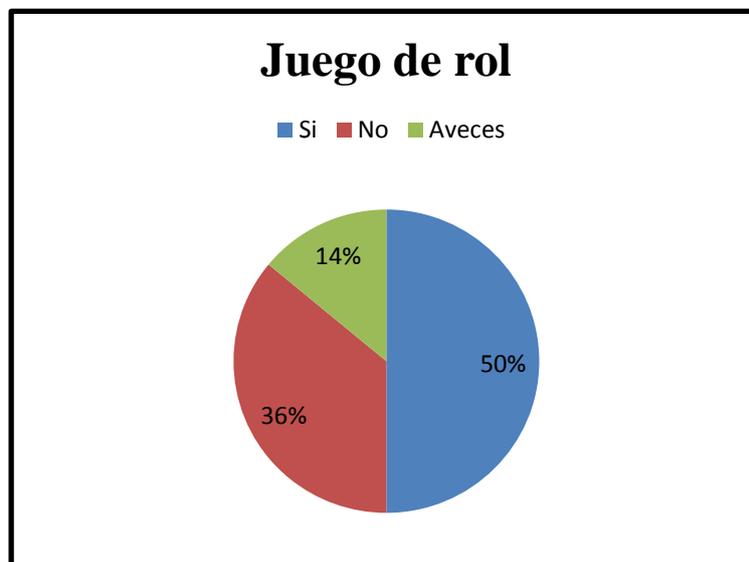
7.- ¿En el juego de rol por primera vez aparece una diferencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño ve?

CUADRO N° 16

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	14	50%
NO	10	36%
A VECES	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 16



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

ANÁLISIS: De los 28 observados, dicen sí 14 que corresponde al 50%, no 10 que es el 36%, a veces 4 que significa el 14%.

INTERPRETACIÓN: Ya que el juego es relacionar y comparar en los niños este proceso se les dificultad cuando no es orientado adecuadamente la dirección de este proceso va a depender como la docente guíe a sus estudiantes en este proceso de enseñanza aprendizaje el medio le favorece para que adquiera más potencialidades y capacidades para entender y comprender.

8.- ¿Juego con materiales de diferentes formas tamaños colores y texturas, para aplicarlos en su pensamiento lógico diario?

CUADRO N° 17

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
SI	12	43%
NO	12	43%
A VECES	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

GRÁFICO N° 17



Fuente: Ficha de observación de los niños de la Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.

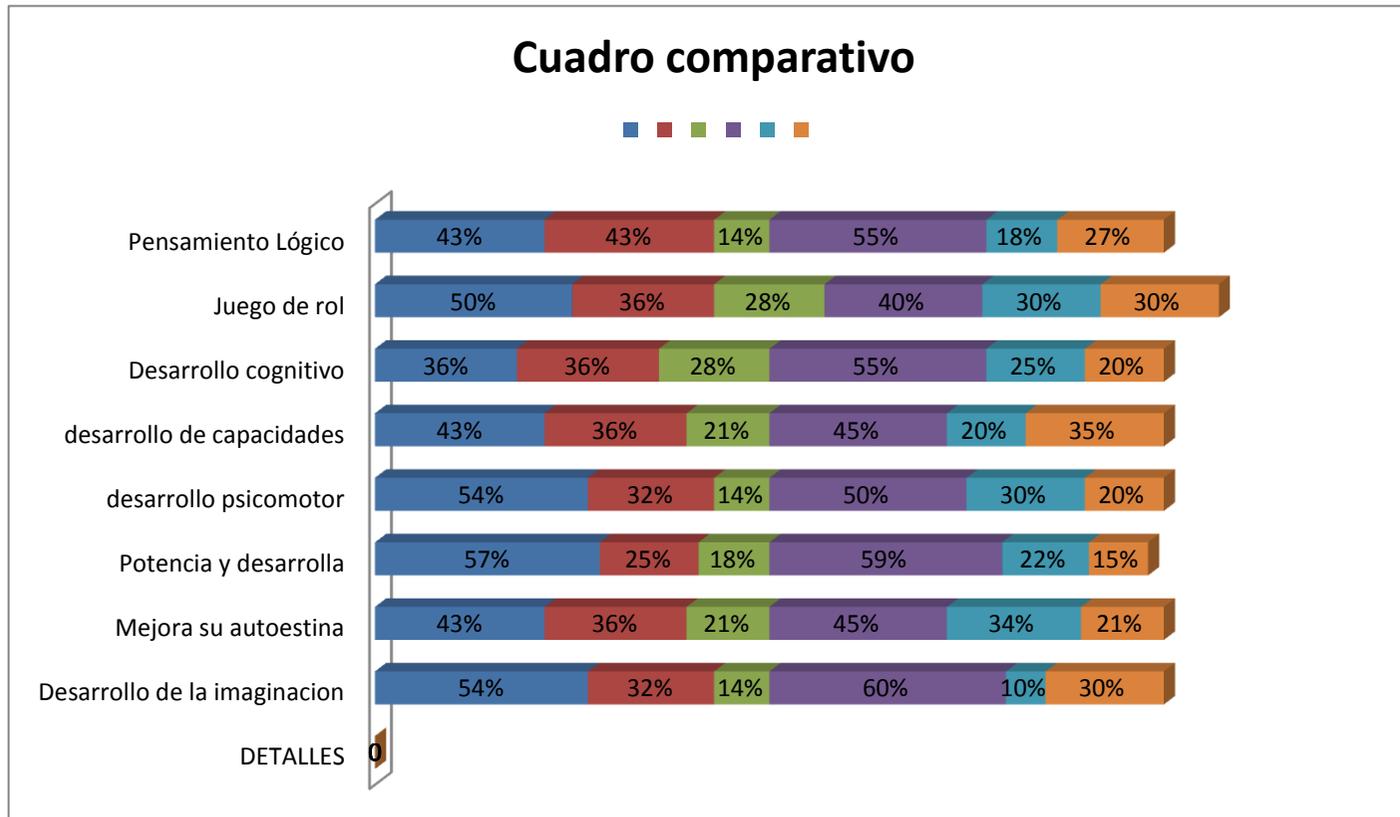
ANÁLISIS: De los observados dicen sí 12 que corresponde al 43%, no 12 que significa el 43%, a veces 4 que es el 14%.

INTERPRETACIÓN: La diversión del juego para el niño tiene un papel importante para su aprendizaje desarrolla a medida que el utiliza estas actividades él aprende y concientiza el valor de la cosas en la enseñanza, ya que de esto depende su capacidad para entender comprender y poner en práctica, el juego siempre están en unión con el progreso del estudiante.

4.3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”

N°	DETALLES	SI	NO	A VECES	SI	NO	A VECES
1	¿A través del juego desarrolla su imaginación y enriquece sus relaciones sociales?	54%	32%	14%	60%	10%	30%
2	¿Con los juegos dirigidos los niños ponen en práctica sus habilidades y destrezas?	43%	36%	21%	45%	34%	21%
3	¿El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, y sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas?	57%	25%	18%	59%	22%	15%
4	¿Juegos con el cuerpo y con los objetos tienen un papel importante en su progresivo desarrollo psicomotor?	54%	32%	14%	50%	30%	20%
5	¿El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento y la creatividad infantil?	43%	36%	21%	45%	20%	35%
6	¿El juego dirigido ayuda al desarrollo cognitivo para que el pensamiento sea menos concreto y más coordinado?	36%	36%	28%	55%	25%	20%
7	¿En el juego de rol por primera vez aparece una diferencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño ve?	50%	36%	28%	40%	30%	30%
8	¿Juega con materiales de diferentes formas tamaños colores y texturas, para aplicarlo en su pensamiento lógico diario?	43%	43%	14%	55%	18%	27%

GRÁFICO N° 18



INTERPRETACIÓN:

Se demuestra que los niños necesitan más tiempo para realizar las actividades lúdicas ya que estas permiten ir mejorando sus habilidades, capacidades, destrezas y desarrollar el pensamiento lógico al momento de ponerlas en práctica porque cuando el niño juega aprende a ser más creativo, sociable, interactúa, razona ante situaciones que se le presenten en la vida diaria, llegan a tener sus capacidades más desarrolladas y así pueden ser socializadores del aprendizaje con sus compañeros, el razonamiento ante las cosas que se dan en las actividades diarias de la escuela el niño presenta y opina con lógica lo que quiere expresar sea estos cognitivos, afectivo, motriz y creativo para poner en práctica lo aprendido

4.4 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Cuando se realizó la investigación acerca del juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del primer grado, paralelo “A”, se tomó al mismo tiempo la ficha de observación a los niños, en ella se demostraba la importancia que tiene el juego dirigido para el desarrollo de sus habilidades y capacidades motrices que le ayudan a ir empleando en las actividades escolares, con la aplicación y sus resultados se indica que la hipótesis queda confirmada y aclarada afirmativamente que para que los niños adquieran un aprendizaje es necesario el juego dirigido para desarrollar en ellos su pensamiento lógico.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

1.- Se ha observado que en los juegos dirigidos que la docente realiza con los niños del Primer Grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014 tienen falencias en cuanto a la práctica de cada uno de ellos por falta de creatividad y actualización de conocimientos.

2.-Se ha identificado que los niños juegan la mayor parte del tiempo el juego espontáneo lo que no le permite desarrollar el pensamiento lógico en su totalidad.

3.- Además los padres desconocen de los beneficios que se obtiene a través del juego, piensan que es una pérdida del tiempo y los obligan recibir clases extras como (ingles, matemáticas, literatura entre otras.) para lo cual es necesario realizar el manual de juegos dirigidos “**Jugando me divierto y voy aprendiendo**” que aporte al progreso de los niños en cuanto al pensamiento lógico y les resulta más fácil de aprender

5.2. RECOMENDACIONES

- 1.** Se sugiere utilizar en cada uno de los juegos dirigidos materiales y recursos que llamen la atención, curiosidad e interés de los niños del Primer Grado, paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo período lectivo 2013-2014.
- 2.** Que la docente debe utilizar más el juego de una manera dirigida y no la tome como una opción para realizar actividades personales.
- 3.** Se recomienda que la docente ejecute y exponga a los padres de familia el Manual titulado “**Jugando me divierto y voy aprendiendo**” para que ellos se involucren en la formación de sus hijos y en conjunto lograr que los niños desarrollen su pensamiento lógico de una manera divertida.

Bibliografía

ANDONEGUI, M. (2004). El desarrollo del pensamiento logico. Caracas: Procesos Educativos Fe y Alegria.

CAGIGAL, J. M. (1996).

CAMPISTROUS, L. (1993). Logica y Procedimientos logicos del pensamiento. La Habana.

CONAFE. (1979). Proyecto de Renovación del Programa de Educación Inicial .

GONZALEZ, C. (2003).

GUITART, R. (1992). Aula de Innovacion Educativa.

HUIZINGA, J. (1938).

ME-C. (1997). Evaluación de la educación primaria. Madrid.

Moyles, J. R. (1990). El juego en la educacion infantil y primaria. Madrid: Morata S.L.

MUÑOZ SANDOVAL, A. (2008). EDUCAR EN VALORES Y APRENDER JUGANDO. Madrid: alcala de Guadaira.

RIVAS, M. (2000). La innovación educativa. Madrid.: Síntesis.

VIVENES Y COLL. (1993).

VIGOTSKI, L. (1979). Psicologia y Pedagogia. Barcelona: Akal.

(1979), v. (s.f.).

WEB GRAFÍA

<http://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>

<http://www.definicionabc.com/general/logica.php>

Concepto de pensamiento lógico - Definición en

DeConceptos.com <http://deconceptos.com/general/pensamiento->

[logico#ixzz3IUwTe96K](http://deconceptos.com/general/pensamiento-logico#ixzz3IUwTe96K)sacados

<http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/desarrollocreatividad/desarrollo-creatividad.pdf>

<http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL
ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“SAN ANDRÉS”,

Objetivo: Recoger información sobre el juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico, de los niños del primer grado, paralelo “A”. Marque con una “X” el cumplimiento o no en la columna correspondiente.

1.- ¿Los juegos dirigidos contribuyen al aprendizaje de los niños?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
----------------	-----------------	--------------

2.- ¿Con los juegos dirigidos los niños ponen en práctica sus habilidades y destrezas?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

3.- ¿En los juegos dirigidos el niño desarrolla su pensamiento lógico y lo pone en práctica?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

4.-¿ Los juegos dirigidos permiten desarrollar la inteligencia en los niños?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

5.-¿ Cómo docente utiliza juegos que ayuden a los niños a desenvolver su creatividad y expresión?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

6.-¿ Los juegos dirigidos favorecen a los niños en su desarrollo intelectual y cognitivo permitiéndoles mejorar su concentración atención y capacidad lógica?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

7.-¿Cuándo utiliza juegos que le permitan al niño ir construyendo su aprendizaje usted tiene éxito en el desarrollo de las capacidades y habilidades?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

8.-¿El desarrollo de las destrezas habilidades le favorecen en lo que quiere enseñar a sus niños por medio del juego?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------

9.-¿Cuándo enseña a sus niños utiliza materiales del medio que le ayuden en el proceso de aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico?

SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
---------	----------	-------



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DEL PRIMER
GRADO, PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”**

N°	ITEMS	SI	NO	A VECES
1	¿Desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales?			
2	¿El juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad?			
3	¿El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas?			
4	¿Juegos con el cuerpo y con los objetos tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de			

	la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo?			
5	¿El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje?			
6	¿El juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado?			
7	¿En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una divergencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño ve?			
8	¿Juega con objetos de formas tamaños colores y texturas diversas?			



Fuente: Unidad Educativa “San Andrés”
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.



Fuente: Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.



Fuente: Unidad Educativa "San Andrés"
Elaborado por: Tania Chinlle y Verónica Sani.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés

PROPUESTA ALTERNATIVA



Autoras:

Chinlle Daquilema Tania Fernanda

Sani Sánchez Verónica Paulina

Riobamba- Ecuador

2015

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 LUGAR DE REALIZACIÓN

Esta investigación se la cumplió a los niños de Primer Grado, paralelo “A”, de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la Parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo Período Lectivo 2013-2014.

6.2 DEFINICIÓN DE LA PROPUESTA

Realizar un manual de juegos dirigidos para mejorar el desarrollo del pensamiento lógico de niños de 5-6 años, que se titula: **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**.

La importancia que tiene este tema de investigación que le permite a las docentes ir desarrollando en ellas su habilidad y destrezas para el juego, no solo juegos sino que los niños aprendan a valorar cada actividad que tiene un fin determinado para el proceso de la enseñanza aprendizaje en ellos, logrando que cada uno de sus alumnos aprendan a valerse por sí solos y a defender en situaciones que deben realizar en sus tareas escolares.

Con ellos se pretende mejorar en los estudiantes su nivel de conocimientos sea este intelectual, cognitivo, afectivo, emocional, y motriz dando como un principio de haber adquirido el aprendizaje con éxito, el docente le ayudará a mejorar y ampliar sus destrezas en el proceso de su desarrollo.

6.3 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la realización de esta alternativa tuvo un principio esencial investigar las causas y consecuencias que acarrearán el juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños, para ello se justifica el trabajo empleado durante el proceso de la aplicación del manual de juegos, que le permiten ir poco a poco mejorando las dificultades que se presenten en el desarrollo de su aprendizaje, los niños y los docentes necesitan de cosas innovadoras que puedan ser utilizadas y aplicadas en su enseñanza.

Las docentes con este manual les facilitará el desarrollo de aprendizaje de sus alumnos, donde cada actividad reflejada en sus planificaciones demuestra el interés por querer dar más a sus niños y puedan aprender sin temor ni miedo ya que para algunos se les dificulta aprender normalmente. La institución educativa con su planta docente debe buscar los recursos que puedan ayudar a mejorar en los niños su instrucción.

El manual juega su papel en el desarrollo y la aplicabilidad de sus actividades que la docente debe de ir implementando cada vez que quiera enseñar algo nuevo en sus estudiantes, para ellos se les aporta con actividades que son muy sencillas y se puede manejar o implementar otras para que los alumnos adquieran el aprendizaje por medio de juegos dirigidos. Y desarrollen su pensamiento lógico.

6.4 FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

El manual es factible para su realización, **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**, ya que se cuenta con el ánimo de ayudar a los niños en su desarrollo educativo, con la predisposición de las autoridades y de los involucrados en la investigación, para su realización también se cuenta con los recursos económicos que son esenciales para su ejecución de la misma.

6.5 OBJETIVOS

6.5.1 OBJETIVO GENERALES

Diseñar un manual, de juegos dirigidos **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**. Para desarrolla el pensamiento lógico de los Niños del Primer Grado, Paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”, de la Parroquia San Andrés, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo Período Lectivo 2013-2014”.

6.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Realizar un manual, de juegos dirigidos **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**, para desarrolla el pensamiento lógico de los Niños del Primer Grado, Paralelo “A” de la Unidad Educativa “San Andrés”,

Establecer un manual, de juegos dirigidos **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**, para desarrolla el pensamiento lógico de los Niños del Primer Grado.

Socializar un manual, de juegos dirigidos **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**, para desarrolla el pensamiento lógico de los Niños del Primer Grado

6.6 METAS

- Realizar el manual de juegos dirigidos **“Jugando me divierto y voy Aprendiendo”**, para desarrollar el pensamiento lógico de los niños en un tiempo de 6 meses un100%.

- Organizar el manual, de juegos dirigidos “**Jugando me divierto y voy Aprendiendo**”, para desarrollar el pensamiento lógico de los niños en un tiempo de 6 meses un 100%.
- Socializar el manual de juegos dirigidos “**Jugando me divierto y voy Aprendiendo**”, en un lapso de 6 meses en un 100%.

6.7 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

EL JUEGO DIRIGIDO

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitirá que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes. Aquí se apunta que también se debe tener presente el trabajo del juego en el patio, el ofrecer nuevas posibilidades de juego a aquellos grupos que se considere que por su excesiva exclusividad en unos juegos, las conductas que desarrollan en ellos o cualquier otro aspecto, necesitan la intervención del profesorado.

Las estrategias de intervención, los principios en los que se basará, los mecanismos de ayuda pedagógica, serán los mismos que define el papel del profesorado dentro de la enseñanza.

Aspectos que hay que tener en cuenta específicamente en relación al juego:

1. Organizar las condiciones que posibilitan la consecución del juego: lugar adecuado, material necesario, información explícita de lo que se realizará.

2. Analizar los juegos que se proponen. Como ya se ha comentado anteriormente, hay elementos incluidos en el juego que en ocasiones se nos pasan por alto. Se debe analizar no solamente la parte del contenido del juego más evidente (trabaja la gran psicomotricidad, la observación, la asociación), sino también aspectos menos evidentes que conllevan valores y actitudes (competición, discriminación, aceptación de diferencias, jugar valorando el proceso no la finalidad). Ello nos llevará a potenciar juegos cuya práctica posibilite el aprendizaje de contenidos que respondan a nuestras intenciones educativas (juegos cooperativos que sustituyan a los eliminatorios, juegos que puedan alternarse con otros juegos del tiempo libre, juegos en los que el papel de niños y niñas sea el mismo.

3. Enseñar a "jugar" a aquellos niños que tienen problemas con algún elemento del juego: aprender a perder o a ganar, ser tolerante con las posibilidades y aptitudes propias y ajenas.

4. Tener presente que estudios realizados sobre el juego y el rendimiento del alumnado nos indican que éste muestra más capacidades dentro del juego que fuera.

5. Si utilizamos el juego como recurso didáctico, se tendrá presente el dotarlo de sentido. Si antes se explicaba que el juego tiene sentido por sí mismo, esto no nos ha de hacer perder la visión global de lo que queremos conseguir con él. En ocasiones, los contenidos que hay que trabajar con el juego tienen tanta fuerza que anulan la estructura de juego, convirtiéndose en actividades que el niño no vive lúdicamente.

Nos interesa especialmente detenernos, desde la perspectiva del juego, en uno de los aspectos que ha de tener presente el profesorado en la enseñanza, concretamente en los conocimientos previos.

No es necesario haber observado mucho a un niño para saber, por ejemplo, que soluciona mejor rompecabezas si antes ha realizado unos cuantos. No solamente la práctica le ha podido proporcionar estas ventajas: el mismo conocimiento del problema en el que se ha encontrado con anterioridad y las soluciones que ha ensayado le dan un bagaje específico.

Pero, aunque tengamos clara la importancia de conocer lo que sabe el niño sobre lo que se va a trabajar, tendremos también que tener presente que ciertos conocimientos previos de los niños estarán en contraposición con lo que se desea trabajar en el ámbito académico.

TIPOS DE JUEGOS “DIRIGIDOS”

El juego “dirigido” documentado en diversas fuentes también como “juego didáctico” o “juego pedagógico”, en tanto se caracteriza como medio de enseñanza-, se desarrollan como una práctica con fines definidos en diferentes campos, en los que el uso y aplicación del juego representa un medio para la apropiación de contenidos de cada campo, los cuales son:

El educativo: básicamente en el espacio escolar, utilizado como un medio o una herramienta que favorece las formas didácticas, por parte del docente, y una vía de apropiación de los contenidos, por parte del alumno

El recreativo: que define su uso como una forma positiva y creativa de ocupación del tiempo libre, una actitud de ocio en la que el sujeto elige libremente una actividad que garantiza diversión, descanso -entendido como cambio de actividad y no necesariamente como asumir una actitud sedentaria o pasiva-, y una forma de desarrollo de quien juega.

<http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5058.pdf>

CONDICIONES QUE POSIBILITAN LA ADQUISICIÓN DEL JUEGO DIRIGIDO

Para que el juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.

- Suponer un reto para el niño pero que éste sea alcanzable.

Existen diferentes teorías que proponen diversos criterios para reconocer esta actividad y, aunque es en la infancia cuando se nos permite hacerlo con mayor libertad, es una actividad fundamental durante toda la vida.

Los niños se desarrollan a través del movimiento, y el juego los libera de tensiones emocionales, por ello hemos de ser conscientes de que el juego tiene un gran significado para el sano desarrollo de los niños.

Los juegos no son todos iguales, a medida que va transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. Por ello es tan necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crece, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños.

En nuestra cultura se ha dado al juego una limitación que no es del todo exacta, ya que muchos consideran que es una cosa de niños, algo sin sentido, un simple pasatiempo, algo que se hace y no es realmente serio, pero el juego es indispensable en el ser humano porque éste desarrolla esta actividad durante toda su vida o, al menos, debería hacerlo.

PENSAMIENTO

Se considera pensamiento a todo aquel producto de la mente, es decir, todo aquello que es traído a la realidad gracias a la intervención de nuestra razón. Esto no solamente incluye a las cuestiones estrictamente racionales, sino también a las abstracciones como ser la imaginación, porque todo aquello que es de naturaleza

mental, independientemente que sea algo racional como la resolución de un problema o una abstracción que como producto arroja la creación de una pieza artística.

<http://www.definicionabc.com/general/pensamiento.php>

LÓGICO

La lógica es una ciencia formal, es decir, que como cualquiera de las ciencias formales crea su propio objeto de estudio y el razonamiento y la creación de ideas por parte de la mente son su metodología de trabajo y conocimiento, pero además, la lógica, es una de las ramas más importantes y populares dentro de la Filosofía, siendo su objeto de estudio los principios de la demostración y la inferencia válida, que son los métodos que en definitiva permitirán distinguir el razonamiento correcto del incorrecto. En otro orden nos podemos encontrar con la lógica matemática que se maneja usando un lenguaje artificial y simbólico y realizando una abstracción de los contenidos. Y finalmente la lógica binaria la cual trabaja con variables que admiten solo dos valores discretos.

<http://www.definicionabc.com/general/logica.php>

NIÑOS

La educación Básica ecuatoriana en ciclo pre-escolar (Primer año de educación básica). Se compromete a ofrecer las condiciones necesarias para el niño y la niña puedan:

- 1.** Desarrollar integralmente sus capacidades y fortalecer su identidad y autonomía personal, como sujetos cada vez más aptos para ser protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida:
- 2.-** Desarrollar actitudes y sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo de las demás personas y de su cultura.
- 3.-** Interactuar y descubrir su entorno físico, natural social y cultural para lograr un mejor ambiente de sus capacidades intelectuales.
- 4.-** Desarrollar una comunicación clara fluida y creativa acorde a su etapa evolutiva.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO

Es el resultado de una forma peculiar de acción. Por lo general se pone en marcha esa acción ante una situación paralela en la que no hay una respuesta inmediata, pero que exige solución; el resultado de pensar es una situación individual más o menos innovadora a la situación concreta a la que se origina y producido por una mente que elabora la información sensible y construye representaciones más generales y abstractas que simbolizan y construyen a los objetos.

El desarrollo cognitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios de desarrollo, el sensorio-motriz. El pre operacional, el concreto y el formal, cada uno de estos periodos están constituidos por estructuras originales, las cuales se irán construyendo a partir del paso de una estado a otro.

Estadio sensorio-motriz.- El periodo que va desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. Se caracteriza por ser un periodo pre lingüístico. El niño aprende a través de experiencias sensoriales y de actividades motoras corporales.

Estadio de las operaciones concretas.- Se dividen en:

1.- Sub-estadio del pensamiento pre operacional. El símbolo viene a jugar un papel importante además del lenguaje, esto ocurre entre los 4 años aproximadamente. En el segundo nivel de que abarca los 5-6 años aproximadamente el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas limitaciones en el pensamiento del niño como: contracción, realismo, animismo, artificialismo, pre causalidad, irreversibilidad, razonamiento transductivo.

2.- Sub estadio del pensamiento operacional concreto. A partir de los 7-11 años aproximadamente. Este nivel el niño logra la reversibilidad del pensamiento, además

que puede resolver problemas si el sujeto está presente. Se desarrolla la capacidad de seriar, clasificar, ordenar mentalmente conjuntos. Se van produciendo avances en el proceso de socialización ya que las relaciones se hacen más complejas. (CAMPISTROUS, 1993)

El pensamiento lógico del niño evoluciona conforme el niño es capaz de realizar con independencia varias funciones especiales como son la clasificación, la simulación, la explicación y la relación. Estas reacciones se van reasimilando, y haciendo más complejas, conforme se desarrollan las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un orden secuencial, hasta llegar a capacidades de orden superior como la abstracción.

6.8 ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN

Para la realización del manual de juegos dirigidos en el desarrollo del pensamiento lógico, para fortalecer el aprendizaje en los niños para mejorar el crecimiento de sus capacidades. **“Jugando me divierto y voy aprendiendo”**, para mejorar sus destrezas utilizando los juegos dirigidos en el desarrollo del pensamiento lógico que les ayudará en la preparación de sus estudios.

6.9 ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLARÁN

Nominación del nombre del proyecto.

Copilación de investigación de temas.

Preparación de la propuesta.

Presentación de la propuesta.

Presentación de los borradores.

Presentación personal.

Aprobación.

6.10. PARA EVALUAR EL PROBLEMA

Se valorará de la siguiente forma:

Planificación de trabajo.

Programación y ejecución.

Revisión de borradores.

Evaluación procesual.





MANUAL

"JUGANDO ME DIVIERTO Y VOY APRENDIENDO"



Autoras:

Chinlle Daquilema Tania Fernanda
Sani Sánchez Verónica Paulina.

Tutora:

Ms. Tatiana Fonseca Morales

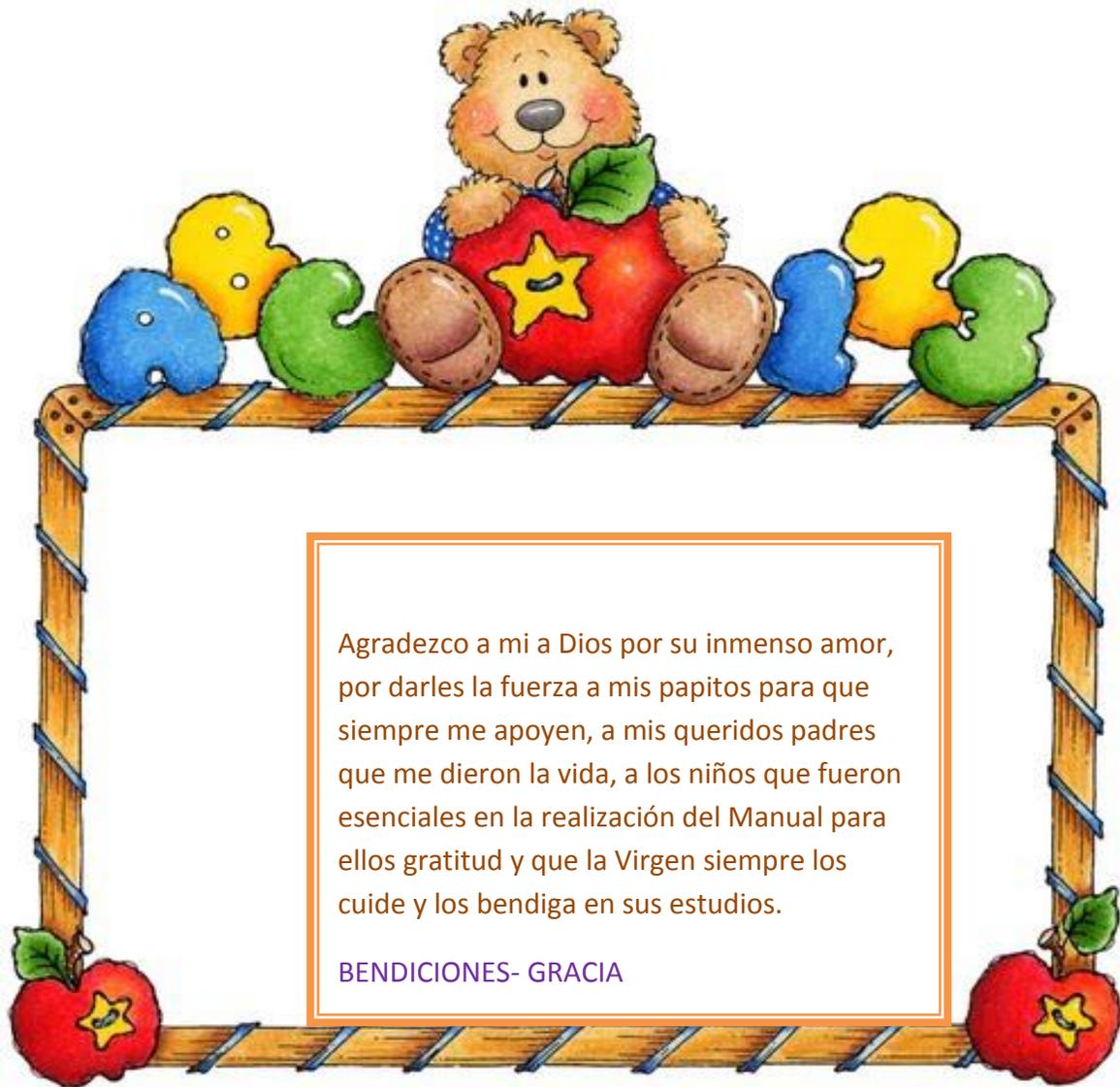


Riobamba- Ecuador

2014

INDICE	PAG
Portada	1
Índice	3
Dedicatoria	5
Objetivo General	6
Fundamentación teórica	7
Introducción	11
Desarrollo de las actividades	12
Actividad N° 1 JUGANDO CON EL TIEMPO	12
Actividad N° 2 ARMANDO MI VIDA	13
Actividad N° 3 BAILANDO CON MI CUERPITO	14
Actividad N° 4 UTILIZO MI CARITA	15
Actividad N° 5 BUSCANDO UN IGUAL	16
Actividad N° 6 CÓGEME SI PUEDES	17
Actividad N° 7 JUGANDO CON LAS PELOTAS	18
Actividad N° 8 SIN ROZARME TE RESCATO	19
Actividad N° 9 CIRCUITO AL AGUA	20
Actividad N° 10 APUNTA SI PUEDES	21
Actividad N° 11 MIS ANIMALES Y SUS DERIVADOS	22
Actividad N° 12 EL DADO DEL TIEMPO	23
Actividad N° 13 CAMINANDO CON EL LIBRO	24
Actividad N° 14 LOS ENSACADOS	25
Actividad N° 15 LOS LIMONEROS	26
Actividad N° 16 EL REVENTADOR	27
CANCIONES PARA INCENTIVAR LOS JUEGOS	28
La semanita	29
Mi linda granja	30
Elefante trompita	31
Los patitos	32
Pica Pica pollito	33
Mis manitos	34
Bibliografía	35
Web grafía	36

DEDICATORIA



Agradezco a mi a Dios por su inmenso amor, por darles la fuerza a mis papitos para que siempre me apoyen, a mis queridos padres que me dieron la vida, a los niños que fueron esenciales en la realización del Manual para ellos gratitud y que la Virgen siempre los cuide y los bendiga en sus estudios.

BENDICIONES- GRACIA

Tania Fernanda Chinlle Daquilema

OBJETIVO GENERAL

- 😊 Demostrar la importancia del manual, **“Jugando Me Divierto Y Voy Aprendiendo”** con los niños del primer grado, paralelo “A”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 😊 Desarrollar las actividades del manual, **“Jugando Me Divierto Y Voy Aprendiendo”** con los niños de primer grado
- 😊 Socializar el manual **“Jugando Me Divierto Y Voy Aprendiendo”**



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

EL JUEGO DIRIGIDO

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

CONDICIONES QUE POSIBILITAN LA ADQUISICIÓN DEL JUEGO DIRIGIDO

Para que el juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño pero que éste sea alcanzable.

TIPOS DE JUEGOS

El Juego Espontáneo.- Es aquel que surge por iniciativa propia del niño, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño. Un ejemplo de este tipo de juego

sería cuando el niño va por la calle y decide pisar un baldosín sí y uno no, o al ir a cruzar por un paso de cebra, pisar sólo las líneas blancas o sólo las líneas negras.

Este tipo de juego surge de forma instintiva y, como se ha comentado antes, sin la presencia del adulto.

Ventajas que tiene el Juego Espontaneo:

- Ausencia de finalidad, no tiene objetivo concreto
- Permite conocer al niño y ver cuáles son sus gustos y preferencias.
- Se ve un ajuste perfecto en cuanto a la edad y a la actividad. Es decir, el niño no va a realizar actividades para las que no esté preparado, ya que es él mismo el que diseña o decide el juego.
- Cuando el juego se realiza en grupo, permite conocer las relaciones de éste, si todos participan o solo unos cuantos, quién decide el juego, cómo se hacen los grupos o equipos, etc.

Desventajas del juego espontaneo:

- Falta de perseverancia; el niño no es capaz de mantener la ejecución del mismo un determinado período de tiempo, sino que cuando se empieza a aburrir o cuando la práctica ya no le reporta satisfacción, abandona el juego aunque este no haya terminado.
- Ausencia de variedad, la cual puede llevar en algunos casos al aburrimiento ya que, una vez se han acabado los recursos lúdicos, los niños van a acabar jugando siempre a lo mismo.
- Falta de organización, que suele ser frecuente porque no hay una mano adulta que favorezca esta organización, lo cual puede llevar a la pérdida de tiempo o incluso a no ponerse de acuerdo en algunos aspectos formales del juego o de las reglas.

- Ausencia de caridad y compañerismo. Se ha estudiado que, en torno a los 3-7 años, el niño está en un período egocéntrico que hace que no tenga compañerismo y se cierre en el egoísmo propio.

El Juego Dirigido.- en el que sí que hay presencia de un adulto. El juego de por sí tiene unos objetivos prefijados de antemano, que suelen ser la ocupación del ocio y fin puramente lúdico, la recreación o la terapia.

Ventajas que tiene el Juego Dirigido:

- Hay una variedad más palpable de juegos, ya que el adulto o profesor muchas veces tiene conocimientos más amplios que el niño y puede aportar siempre nuevos juegos.
- Ya que el adulto está controlando y dirigiendo el juego, es frecuente que haya correcciones de errores e incluso eliminación de defectos que dificultan la práctica del mismo.
- Tiene unos efectos controlados y planificados. Al tener un objetivo concreto, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o a nivel social.

Desventajas del juego dirigido:

- La limitación de la libertad del niño, ya que es el adulto el que dirige el juego.
- La supresión de la espontaneidad al tener unas normas prefijadas para el correcto desarrollo del juego. GONZÁLEZ Celita, **2013**.

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÒGICO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO.

- **Mantener un clima de confianza.** Para que el niño/a se pueda desenvolver en las distintas actividades, con espontaneidad dentro de un clima seguro y afectuoso.

- **Dar explicaciones precisas.** El hecho de que los niños sean pequeños no debe impedir dar explicaciones verdaderas sobre las dudas que ellos nos manifiestan. Se debe explicar el porqué de las cosas.
- **Motivación.** Dar sentido concreto a las actividades, ayudará al niño a tener más interés hacia las experiencias que le harán progresar.
- **Estar atento y considerar las preguntas.** Debemos estar atentos a los niños cuando experimentan en sus actividades para poder guiarlos en la resolución de ellas, que cada uno conseguirá por caminos a veces distintos. Dar respuesta a sus preguntas será una actitud fundamental para que progresen.
- **Ser paciente.** Cada niño tiene un ritmo distinto en su proceso de maduración y desarrollo, por ello debemos ser pacientes ante los distintos tiempos de resolución de las actividades. **La Hora, C. (1996). Actividades matemáticas con niños de 0 a 6 años. Narcea: Madrid.**

INTRODUCCIÓN

“El Juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses“. **Dewey**



“La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades autoexpresión y participación social“. **FROEBEL**

“Cuando los niños están persuadidos de que los juegos en que participan son simplemente juegos, sufren sin quejarse, aun riéndose lo que nunca sufrirán de otro modo sin derramar torrentes de lágrimas.“ **ROUSSEAU**

ACTIVIDAD N° 1

JUGANDO CON EL TIEMPO

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la noción del tiempo y espacio para mejorar su expresión lúdica y cognitiva.

MATERIALES:

- ✚ botella de plástico
- ✚ cartón cartulina con un agujero
- ✚ arena fina
- ✚ goma o silicona

PREPARACIÓN:

Utilizar dos botellas de plástico, cartón cartulina con un círculo pequeño, cortarlas en sentido horizontal, unir los cuellos colocando entre ellos un círculo de cartón perforado, poner arena fina, formando un reloj de arena.

DESARROLLO: Ese reloj de arena debe utilizarse para marcar el tiempo, explicamos a los niños que miren las botellas que va ser nuestro reloj y observaremos después de un tiempo que es lo que sucede, saldremos al patio con los niños a realizar varias actividades, mientras trabajan con la guía de la docente observarán el paso de la arena de una mitad a la otra, asociando ese tiempo con las actividades que se van desarrollando. Asociar el tiempo con las actividades que se realiza en el día y de la noche.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 2

ARMANDO MI VIDA

Objetivo: Reconocer diferentes imágenes y desarrollar en los niños la motricidad fina, gruesa la concentración y lo esencial espetar las reglas.

Materiales:

- Diferentes imágenes del ciclo de la vida u otras
- Mesas
- globos

Preparación: coleccionar distintas imágenes del ciclo de vida de las personas, inflar globos y colocarlos en una canasta.

Desarrollo: Este juego se basa en la competencia de los niños. Armaremos dos grupos de cuatro personas quienes tendrán su canasta de globos, cada grupo deberá estar formados en fila, empezara el juego cuando la docente ponche el globo, el primer niño correrá a buscar la tarjeta y pegara en el pizarrón, luego corre a coger el globo para poncharlo, el niño tiene que estar pendiente y escuchar la orden que dará la docente, por ejemplo (coger el globo amarillo...), poncha el globo y continua el niño que sigue y así lo realiza hasta terminar armando el ciclo de la vida. El grupo que termine primero será el ganador y el grupo que termine después realizara una penitencia.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 3

BAILANDO CON MI CUERPITO

Objetivo: Incrementar la imaginación en los niños para mejorar su orientación espacial y desarrollar su pensamiento lógico.

Materiales:

- cartones de diferentes tamaños
- grabadora
- cd

Preparación: colocamos los cartones en el centro del aula.

Desarrollo: Dadas las indicaciones generales procedemos a poner la música al momento que se detenga la música los niños correrán a coger una cartón y bailaran con ella según la imaginación que tenga el niño, cuando la música vuelva a parar deben ponerla en el centro y deberán escoger otro cartón y de la misma manera bailar con él al son de la música.

Cuando se termine el juego nos sentaremos y dialogaremos sobre los usos que los hemos dado a las cajas. (De sombreros, zapatos, guantes y pantalones etc.)



<http://fiestasycumples.com>

ACTIVIDAD N° 4

UTILIZO MI CARITA

Objetivo: desarrollar la imaginación y concentración para un mejor desenvolvimiento escolar.

Materiales:

- ❖ frutas
- ❖ platos
- ❖ mesas
- ❖ rompecabezas

Preparación: Picar las frutas y poner en los platos, colocarlos los platos en las mesas junto con los rompecabezas.

Desarrollo: colocar dos mesas en el centro del aula, una mesa contendrá los platos con las frutas y la otra mesa los rompecabezas. Luego escogeremos a cuatro niños para que participen en el juego, los niños tendrán que comerse las frutas sin utilizar las manos el primero que termine de comer correrá a armar su rompecabezas el niño que arme primero será el ganador.



<http://colegiojsg.blogspot.com/2011/10/ensalada-de-frutas.html>

ACTIVIDAD N° 5

BUSCANDO UN IGUAL

Objetivo: Desarrollar el pensamiento del niño, concentración, atención y las nociones en general.

Materiales:

- Imágenes de diferentes objetos, personas y animales.
- Cartones pequeños

Preparación: Realizar varias tarjetas pequeñas de 10x10 cm de diferentes objetos, personas y animales.

Desarrollo: Colocar las tarjetas en el piso del aula, luego escogemos a dos niños para realizar el juego, la docente vendara los ojos a los niños y lo hará dar 15 vueltas alrededor de la misma, el niño estará mareado y empezara a buscar los pares según ordene la docente, el niño que acumule mayor cantidad de pares será el triunfador los demás niños estarán apoyando al niño que desee que gane.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 6

CÓGEME SI PUEDES

Objetivos: Incrementa las destrezas motoras, desarrollar la creatividad e imaginación de los niños para mejorar sus movimientos corporales y su mente.

Materiales:

- ✚ Figuras geométricas
- ✚ Cordones
- ✚ Dos metros de fieltro
- ✚ Adhesivo
- ✚ Un pito

Preparación: Recortar diferentes figuras geométricas básicas, poner los adhesivos a las figuras, cortar el fieltro por la mitad y colocarlos a cada lado del pizarrón.

Desarrollo: Colocar en el patio ladrillos de forma ascendente y descendente con números de 1, 2, 3, luego escogeremos dos parejas de niños, después ataremos los tobillos a la pareja, la docente pitara y los niños saldrán a carrera cruzando los obstáculos. La pareja que llegue primero coherá sus figuras geométricas y armara a su imaginación utilizado las mismas al final se evaluará su creatividad.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle



<http://manualidadesconmishijas.blogspot.com/2012/05/figuras->

ACTIVIDAD N° 7

JUGANDO CON LAS PELOTAS

Objetivo: desarrollar el pensamiento lógico, la motricidad gruesa y fina, audición musical la concentración de los niños a través de movimientos lúdicos.

Materiales:

- ☺ Pelotas
- ☺ Tabla triple
- ☺ Cartones
- ☺ grabadora

Preparación: distribuir en el piso del aula las pelotas de varios colores, forramos los cartones de diferentes colores.

Desarrollo: Colocamos los cartones en cada esquina del aula de acuerdo al color que represente cada pareja, distribuimos por todo el suelo de la clase varias pelotas y después escogemos cuatro parejas de niños teniendo en cuenta que las parejas deben coger las pelotas de acuerdo al color del cartón, se trata de que se coloquen en cuatro patas uno a lado del otro, de manera que carguen sobre sus espaldas la tabla triple a modo de un caparazón de una tortuga. Se inicia el juego cuando la música empiece a sonar los niños deberán recolectar las pelotas según su color, al momento que se detenga la música ellos deberán quedarse estáticos por unos segundos, después reiniciar con la música, los niños seguirán recolectando las pelotas. Al finalizar la música contaremos la cantidad de pelotas y la pareja que tenga la mayor cantidad será la ganadora.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 8

SIN ROZARME TE RESCATO

Objetivo: Lograr en los niños la concentración, la agilidad

Materiales:

- sogas
- palos de escoba

Preparación: Decir las reglas e indicaciones generales para el juego y atar a los niños de cada equipo.

Desarrollo: El juego consiste rescatar al grupo de niños pasando obstáculos. Primero dividimos a los niños en dos grupos, a la mitad de los niños de cada grupo les atamos con una soga y los colocaremos a un extremos del patio, con la otra mitad de niños formaremos dos filas de seis personas las cuales representaran a cada equipo. Las docentes sostendrán cada extremo del palo por donde los niños tendrán que cruzaran sin rozarle, la fila que logre pasar primero inmediatamente correrá a desatar al equipo y será el grupo ganador.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle



<http://lamadrigueradejuanito.blogspot.com/2011/06/y-como-es-la-musica-hawaiana.html>

ACTIVIDAD N° 9

CIRCUITO AL AGUA

Objetivo: Desarrollar las nociones de derecha e izquierda, la agilidad mental, el equilibrio, la atención y la audición en el niño.

Materiales:

- ♣ pelotas saltarina medianas
- ♣ recipientes con agua
- ♣ mesas
- ♣ rompecabezas
- ♣ tizas
- ♣ cordones
- ♣ un pito



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

Preparación: Colocamos las mesas y los rompecabezas en el centro del patio, en el lado superior del patio colocamos los recipientes con agua dentro de los recipientes colocaremos las pelotas y ataremos a los participantes los dos pies y por ultimo plasmaremos algunas figuras geométricas en el patio.

Desarrollo: Este juego se basara en la utilización de postas para encontrar un ganador. Primero dividimos en tres grupos a los niños, en cada sección deberá estar un niño, el juego dará inicio cuando la docente mande un pitazo, el primer niño saldrá atado los pies pisando en el centro de las figuras plasmadas en el patio, llegara al centro y le dará la posta a su compañero entrelazando sus manos, entonces el niño empezara armar el rompecabezas, luego de termina de armar correrá donde está su otro compañero de la misma manera entrelazaran sus manos y el niño empezara a sacar las pelotas que están dentro del agua utilizando únicamente la boca y el que termine primero será el grupo que haya ganado.

ACTIVIDAD N° 10

APUNTA SI PUEDES

Objetivo: Lograr en el niño la habilidad de óculo manual, la motricidad gruesa, la concentración y atención en el niño.

Materiales:

- ♣ 1 plancha de cartón grande
- ♣ Pelotas de colores.

Preparación: Cortamos tres orificios en la plancha de cartón de modo que pasen las pelotas por los agujeros, clasificamos las pelotas por colores que serán de tres.

Desarrollo: Formamos tres grupos de niños, cada grupo tendrá un color. Formaremos a los niños en filas. Al momento que la docente de la orden los tres primeros niños empezaran a lanzar las pelotas, el niño que introduzca la pelota por el agujero dará paso al niño que sigue, mientras que el niño que no pudiese introducir la pelta no podrá dar paso al siguiente compañero y deberá seguir intentando hasta que se introduzca la pelota. Al final que termine el juego clasificaremos junto con los niños las pelotas de acuerdo al color y recontaremos para saber cuál es el color y el equipo ganador.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 11

MIS ANIMALES Y SUS DERRIBADOS

Objetivo: Desarrollar las percepciones para mejorar su aprendizaje.

Materiales:

- ♥ Imágenes de una gallina, un cerdo, una vaca y una oveja
- ♥ Un huevo, una salchicha, un yogurt, un bufanda.
- ♥ Grabadora
- ♥ Cd de músicas infantiles

Preparación: Preparar una serie de pares de cartones en que uno siempre se asocie a otro Ej. Leche-vaca, huevo-gallina

DESARROLLO: el juego se trata de identificar ¿Que animal es? y cuál será su derivado. Formamos grupos de 10 personas el primer grupo se encontraran en el centro del aula y bailaran al ritmo de la música, al momento que se detenga la música los niños más ágiles correrán a la mesa donde están los animales y cogerán a cualquiera de ellos, los que se quedaron con las manos vacías deben retirarse del juego, con el segundo grupo realizaremos el mismo ejercicio, para recoger los derivados de cada animal. Una vez terminado el juego se sentaran todos los niños, menos los que ganaron ya que ellos deberán explicar que animal tienen y cuál es su derivado. Luego realizaremos una lluvia de ideas con los niños.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 12

EL DADO DEL TIEMPO

Objetivo: Desarrolla el orden y secuencia de las cosas. Asociación entre el dibujo y la realidad.

Materiales:

- ❖ Un cartón mediano
- ❖ Goma
- ❖ Tijera
- ❖ Imágenes de las distintas situaciones atmosféricas.

Preparación: Preparar un dado grande de unos 15 x 15 cm, colocando en cada lado una de las situaciones atmosféricas sol despejado, sol con nubes, cielo cubierto, lluvia persistente, tempestad, viento fuerte y varias cartas con distintos estados del tiempo según los dibujos que se encuentran en el dado.

Desarrollo: Entregar a todos los niños tarjetas mezcladas tanto de actividades diarias como las situaciones atmosféricas que se encuentran plasmadas en el dado, colocaremos en las mesas las figuras grandes de las situaciones atmosféricas, la docente ira lanzando, en la figura que es detenga el dado preguntaremos a los niños quien tiene la figura, luego pasara a recogerla de la mesa y pegara en el pizarrón de la misma manera ira relacionando con los estados del tiempo y así lo haremos con todas las situaciones atmosféricas.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 13

CAMINADO CON MÍ LIBRO

Objetivo: Lograr que el niño desarrolle su pensamiento, el equilibrio, la concentración y la a través de nociones de secuencias.

Materiales:

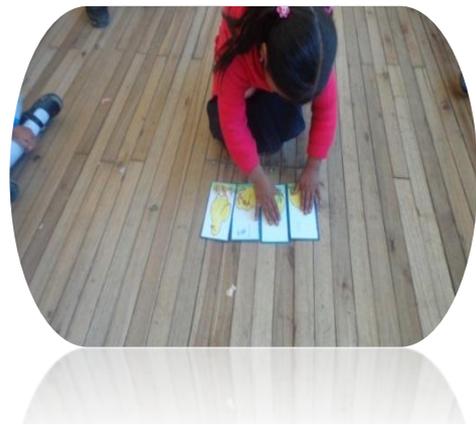
- ☺ Imágenes grandes de diferentes secuencias lógicas
- ☺ mesas
- ☺ libros

Preparación: Realizar tarjetas de 15x15 de distintas secuencias lógicas.

Desarrollo: El juego consiste en lograr armar en el pizarrón una secuencia lógica bien realizada pero al mismo tiempo el niño llevará un libro sobre su cabeza. Primero formamos grupos de 5 personas, en cada mesa colocamos una secuencia la cual los niños observarán la orden que está la secuencia aproximadamente 5 segundos y volverá al punto de partida, la docente dará la orden los 4 primeros niños saldrán con los libros en la cabeza, la persona que haga caer el libro saldrá del juego y continuará el que sigue, el primero que llegue a la mesa deberá coger una tarjeta y empezar a armar en el pizarrón de acuerdo a la orden, una vez colocada en el pizarrón la imagen saldrá el niño que sigue. De esa manera el grupo ganador será el que armó correctamente la orden de la secuencia lógica.



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle



FUENTE: Unidad Educativa San Andrés
ELABORADO POR: Verónica Sani, Tania Chinlle

ACTIVIDAD N° 14

LOS ENSACADOS

Objetivo: Lograr que los niños desarrollen su pensamiento lógico, sus movimientos corporales, la orden y la clasificación de números.

Materiales:

- ✚ Varios sacos
- ✚ Varias tarjetas de diferentes colores con números del 0 al 5
- ✚ Alfileres con diseño
- ✚ 2 planchas de espuma Flex
- ✚ 2 cartones

Preparación: Realizamos varias tarjetas con números del 0 al 5 de diferentes colores. Colocar los dos cartones que contendrán números del 0 al 5, pegar las planchas de espuma flex en la pared del patio.

Desarrollo: El juego consiste en clasificar los números por su orden y el color. Formamos dos grupos de 10 niños, a la cual daremos un color específico, la docente dará la orden para empezar el juego, los niños saldrán ensacados desde la línea de partida, al llegar a los cartones el niño deberá buscar el primer número de acuerdo a su color una vez encontrado deberá colocar el numero en la espuma flex utilizando el alfiler, una vez que el niño coloque su número saldrá el niño que sigue hasta completar la serie. El que completo correctamente será el equipo ganador,



http://anandnagar.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

ACTIVIDAD N° 15

LOS LIMONEROS

Objetivo: Desarrollar sus habilidades motoras, cognitivas y el pensamiento lógico matemático del niño.

Materiales:

- ♣ Cucharas
- ♣ Limones
- ♣ 4 Canastas

Preparación: colocar las 2 canastas llenas de limones en la parte superior del patio una en cada lado y las otras 2 canasta vacías colocarlas en la parte inferior de la misma manera.

Desarrollo: El juego consiste en ver la agilidad que tiene el niño en llevar la mayor cantidad de limones de un lugar a otro.

Formamos dos grupos de 5 niños los cuales estarán formados en dos filas, la docente entregara la cuchara a los dos primeros niños de cada fila, los niños se pondrán la cuchara en la boca y se colocaran el limón, la docente dará la orden e inicia el juego, el niño que haga caer el limón saldrá del juego y continuara el que sigue, una vez terminado el juego se procesara a recontar los limones y el equipo que tenga mayor cantidad de limones será el ganador.



ACTIVIDAD N° 16

EL REVENTADOR

Objetivo: Desarrollar en el niño los movimiento cinestésicos, y la concentración.

Materiales:

- ♥ Globos
- ♥ Sillas
- ♥ cartones

Preparación: Colocar dos sillas en el aula, en un extremos los cartones llenos de globos.

Desarrollo: el juego consiste en reventar la gran mayoría de globos para tener un ganador. Escogemos dos grupos de 5 niños los colocamos en dos filas, junto a ellos estarán las cajas llenas de globos al otro extremo estarán dos sillas, se iniciara el juego cuando la docente de su voz de mando, los niños correrán desde el punto de partida llevando un globo con su boca donde se encuentran las sillas, el niño cogerá con las manos y reventaran el globo al momento de sentarse el equipo que termine de reventar los globos del cartón será el equipo triunfador.



http://anandnagar.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

CANCIONES QUE MOTIVAN AL JUEGO



[http:// lasnotasderitmoysol.blogspot.com](http://lasnotasderitmoysol.blogspot.com)

LA SEMANITA



[http:// lasnotasderitmoysol.blogspot.com](http://lasnotasderitmoysol.blogspot.com)

Lunes antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que... SALTAR así saltaba así así, así saltaba que yo la vi...

Martes antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que... LAVAR así lavaba así así, así lavaba que yo la vi...

Miércoles antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que BAILAR así bailaba así así, así bailaba que yo la vi...

Jueves antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que... CANTAR así cantaba así así, así cantaba que yo la vi...

Viernes antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que... TROTAR así trotaba así así, así trotaba que yo la vi...

Sábado antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que... CORRER así corría así así, así corría que yo la vi...

Domingo antes de almorzar una niña fue a jugar pero no pudo jugar porque tenía que. LLORAR así lloraba así así, así lloraba que yo la vi...

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

ELEFANTE TROMPITA



<http://guiainfantil.com>

Yo tengo un elefante que se llama trompita
que mueve sus orejas llamando a su mamá
y su mamá le dice pórtate bien trompita si no te voy a dar
chas chas en la colita.

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

LOS PATITOS



Todos los patitos caramba
toman chocolate
pero el mas chiquito caramba
es el que lo bate
su mamá enojada caramba
le quiso pegar
y el pobre patito caramba
se puso a llorar
cua cua cua cua cua cua
cua cua cua cua cua cua

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

PICA PICA POLLITO



<http://guiainfantil.com>

Pica pica pollito
pica tu cascaron
ven a comer triguito
ven a tomar el sol



Qué lindo pollito
del huevo salió
tan aaamarillito
parece un limón

MIS MANITOS



<http://guiainfantil.com>

Hermanitas a bailar
una vez aquí una vez acá
y una vuelta te darás
con la cabeza digo si
con el dedito digo no
hay si si si hay no no no
y una vuelta te daras

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

LA LENGUA SALTARINA



Yo tengo en mi boca una lengua saltarina

que sale que se asoma y saluda a su vecina

Salta así..... cloc cloc cloc

Otra vez cloc cloc cloc

Por ahí

Le gusta visitar a su amiga la nariz

Ella sale y luego sube y comenta de París

Sale y sube así, aaaaaaa mmmmmmm

Sale y sube así, aaaaaaa mmmmmmm

Sale y sube así, aaaaaaa mmmmmmm

Sale y sube así.....

Oye lengua no exageres

que me mojas la nariz.

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

EL TALLARÍN



<http://educacionfisicaenprimaria.es>

Soy un tallarín
que me muevo por aquí
que me muevo por acá
un poco de salsa..
un poco de aceite..
salsa y mayonesa
y ahora te toca a ti.

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

DOÑA GANSITA



<http://guiainfantil.com>

Doña gancita pico colorado
Una patita se le ha quebrado
por eso camina con mucho cuidado
con un pie en el suelo
y otro levantado
asi asi asi camina la gancita
asi asi asi asi me gusta a mí.

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

EL PATO



<http://guiainfantil.com>

El pato el pato con una pata

el pato con la otra

el pato con las dos patas

el pato con una ala

el pato con otra ala

el pato con las dos alas

el pato con su colita

moviendo de un lado al otro

el pato con su piquito

el pato cua cua cua cua... cua- cua

AUTOR.-Mis canciones preferidas .Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

BIBLIOGRAFÍA

ATUNES, Celso, 2006, Juego para estimular las Inteligencias Múltiples. Narcea, S,A, Ediciones, Madrid España

CAGIGAL, J.M. 1996

GUITART (1992). Rosa, Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica].
Revista Aula de Innovación Educativa 7

Villegas Víctor, 100 Juegos Selectos.

GONZÁLEZ Celita, 2013

CAMPISTROUS, Luis. Lógica y procedimientos lógicos del pensamiento.
Documento digital. La Habana **1993**.

La Hora, C. (1996). Actividades matemáticas con niños de 0 a 6 años. Narcea:
Madrid.

Serie pedagógica N° 19. Estimulación para el desarrollo de las inteligencias
múltiples. Abril 2006.

Programa “el ecuador estudia delegación de cultura de Chimborazo dirección de
estudios de Chimborazo” el juego infantil. Culturas Ecuatorianas

Mis canciones preferidas. Dr. Rodrigo Pulgar Noboa

WEB GRAFÍA

**[HTTP://WWW.DREAMSTIME.COM/ROYALTY-FREE-STOCK-PHOTOGRAPHY-WOODEN-SIGNBOARD-
THEME-IMAGE29357817](http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-wooden-signboard-theme-image29357817)**