



# **ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO**

## **DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

### **CARRERA EDUCACIÓN INFANTIL**

#### **TÍTULO**

**“SITUACIÓN ACTUAL DEL ÁREA TÉCNICA DE RECURSOS EDUCATIVOS Y RECREATIVOS DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS FE Y ALEGRÍA DE LA CIUDAD DE QUITO.- LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS DE SOLUCIÓN”**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN  
INFANTIL**

**ELABORADO POR  
Falcones Pisco, Hilda Rossana (2010).**

**DIRECTOR: DR. ROBERT BARBA  
CODIRECTORA: MSC. MÓNICA SOLÍS**

**SANGOLQUÍ – ECUADOR  
MAYO – 2010**



# CERTIFICACIÓN

EL Dr. Robert Barba, Director; y la Sra. MSc. Mónica Solís, Codirectora

CERTIFICAN:

Que el trabajo de investigación titulado "Situación actual del área técnica de recursos educativos y recreativos de los niños/as del primer año de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito.- lineamientos alternativos de solución", elaborado por la Sra. Hilda Rossana Falcones Pisco, egresada de la Carrera de Ciencias de la Educación, mención Educación Infantil de la Escuela Politécnica del Ejército en la Modalidad de Educación a Distancia ha sido dirigido, corregido y revisado prolijamente en todas sus partes, procurando coherencia con las normas de graduación vigentes en la ESPE, por lo que se autoriza la autora para que lo presente y sustente públicamente.

Sangolquí, mayo de 2010

**Dr. Robert Barba**  
DIRECTOR DE TESIS

**MSc. Mónica Solís**  
CODIRECTORA DE TESIS



## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por todas sus bendiciones y porque en su gracia siempre me ha concedido más de lo que le he pedido.

Mi agradecimiento sinceramente a mi director y codirectora, su esfuerzo y dedicación. Sus conocimientos, sus orientaciones, su manera de trabajar, su persistencia, su paciencia y su motivación han sido fundamentales para mi formación como investigadora. Los que han inculcado en mí un sentido de seriedad, responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa como investigadora. Su manera, ha sido capaz de ganarse mi lealtad y admiración, así como sentirme en deuda por todo lo recibido durante el periodo de tiempo que ha durado esta Tesis

Hilda Rossana Falcones Pisco

## **DEDICATORIA**

Me gustaría dedicar esta Tesis a DIOS, por darme la vida, salud, conocimientos e inteligencia para seguir triunfando las metas propuestas.

Para mi padre, por su comprensión y ayuda en momentos difíciles. Me han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio.

Para mis hijos, a ellos especialmente les dedico esta Tesis. Por su paciencia, comprensión, empeño, fuerza, amor, por ser tal y como son. Son los seres que directamente han sufrido las consecuencias del trabajo realizado. Nunca les podré estar suficientemente agradecido.

Hilda Rossana Falcones Pisco

## AUTORÍA

La presente tesis de grado se ha basado en la necesidad de analizar la Situación actual del área técnica de recursos educativos y recreativos de los niños/as del primer año de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, con la finalidad de dar alternativas de solución a los problemas educativos de los niños/as de los primeros años de educación básica de estas Instituciones. Se encuentran necesidades para las cuales se ofrece una alternativa de solución simple que tiene su base en los preceptos fundamentales de sistematizar la educación con los recursos Educativos y recursos recreativos.

Los contenidos de este trabajo de investigación son de mi completa responsabilidad y autorizo a la Escuela Politécnica del Ejército hacer uso académico de la presente investigación.

Sangolquí, mayo de 2010

Hilda Rossana Falcones Pisco

# INTRODUCCIÓN

La presente investigación demuestra que la sistematización, organización y distribución de los recursos educativos y recreativos, es el medio más favorable para la correcta enseñanza de los niños/as de educación básica. Se sintetiza en cuatro capítulos, en los cuales se da a conocer los aspectos más relevantes de la temática abordada:

El primer capítulo está conformado por el problema, objetivos de la investigación (generales y específicos), importancia y justificación.

El segundo capítulo da a conocer los antecedentes con otras investigaciones; las bases teóricas que sustentan el desarrollo del estudio así como sus basamentos legales.

El tercer capítulo comprende el análisis e interpretación de resultados.

El cuarto capítulo contiene las conclusiones y recomendaciones sugeridas por la investigadora y se derivan del estudio realizado.

Luego se plantea la "Propuesta de adecuación de espacios con recursos educativos y recreativos para fortalecer el aprendizaje en los niños/as de los primeros años de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría del norte y sur de la ciudad de Quito".

Con el aporte que da el Referente Curricular de Educación Básica, la investigación realiza un alcance a una adecuada distribución e implementación de los espacios para optimizar los recursos educativos y recreativos conforme a las necesidades de los niños.

La presente investigación impulsa los procedimientos para que el docente llegue de mejor manera con el aprendizaje a la niñez mediante actividades motrices y socio afectivas, de esta manera, se logrará el desarrollo integral de los niños/as de los primeros años de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, que requieren programas de adecuación y recreación y otros que estimulen su inteligencia desde edades muy tempranas.

Finalmente, sobre la base de los resultados de la presente investigación, se propone la alternativa de solución a problemas educativos de los niños/as.

## **RESUMEN**

La presente investigación da a conocer los aspectos relevantes que existen en la sistematización de los recursos educativos y recreativos, que es el medio idóneo para el manejo exitoso de los mismos. En la realización de este trabajo, se aplicó la investigación descriptiva con los procedimientos que se siguen para su ejecución, donde sus objetivos específicos fueron; Analizar los resultados de la investigación para proponer una nueva distribución e implementación de espacios educativos y recreativos; y, distribuir e implementar los espacios educativos y recreativos de acuerdo a la infraestructura y espacios físicos de los locales. Para esta investigación se realizó un diagnóstico a las Unidades educativas, antecedentes que sirvieron como pilar para el inicio del estudio asociado a las bases teóricas, sustentadas en criterios de varios autores, conocedores del tema. Se establecen conclusiones y recomendaciones útiles para el manejo exitoso de los recursos educativos y recreativos. La propuesta de solución, define que cada Unidad educativa debe de implementar las recomendaciones señaladas en función a los intereses de la comunidad educativa, sin dejar de tomar en cuenta el factor humano como principal recurso de la vigencia Institucional. Esta propuesta expresa la importancia de la correcta utilización de los recursos educativos y recreativos en los niños de los primeros años de educación básica; se considera la propuesta un motor de aprendizaje que además estimula la acción, la reflexión, el lenguaje; el fortalecimiento de la autonomía e identidad de los niños/as.

## TABLA DE CONTENIDO

### PRELIMINARES

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AUTORÍA.....	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
RESUMEN .....	vii
INDICE GENERAL .....	viii

### **CAPÍTULO I..... 01**

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	01
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	03
1.2.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	03
1.2.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	03
1.2.3. DELIMITACIÓN TEMPORAL .....	03
1.2.4. DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	04
1.2.5. DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	04
1.3. OBJETIVOS.....	04
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	04
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	04
1.3.3 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	06
1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	08

### **CAPÍTULO II..... 11**

2. MARCO TEÓRICO .....	11
2.1. PLANES.....	11
2.2. PROGRAMAS Y/O REFERENTE CURRICULAR.....	12
2.2.1 LOS APORTES DE PIAGET: .....	14
2.2.1 LOS APORTES DE VYGOTSKY .....	25
LOS APORTES DAVID AUSBEL.....	31
LOS APORTE DE HOWARD GARDNER. ....	33
LOS APORTES DE MARÍA MONTESSORI .....	39

2.3.1 MEDIOS DIDÁCTICO .....	43
2.3.2 MATERIALES DIDÁCTICOS PARA NIÑOS/AS DE 6 AÑOS .....	46
2.3.3 MEDIOS AUDIOVISUALES .....	48
2.3.4 TABLEROS DIDÁCTICOS .....	49
2.3.5 OTROS TABLEROS DIDÁCTICOS.....	53
3. DESARROLLO EMOSIONAL DEL NIÑO/A EN EL PREESCOLAR.....	54
3.1 ¿QUIÉN ES UNA NIÑA/O?.....	54
3.2 ASPECTOS EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS .....	54
3.3. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD .....	59
3.4. DESARROLLO DEL LENGUAJE Y LA INTELIGENCIA.....	61
3.5. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD .....	63
4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	64
4.1 OTROS JUEGOS.....	66
4.2. JUEGOS Y AFICIONES.....	71
4.2.1 EL JUEGO Y LOS ASPECTOS DIDÁCTICOS.....	71
4.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO PARA NIÑOS.....	74
4.2.3 VALORES CULTURALES DEL JUEGO.....	76
5. DEFINICIONES DE ALGUNOS JUEGOS LÚDICOS .....	77
5.1. DESARROLLO MUSCULAR.....	77
5.2 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO .....	78
5.3 DESARROLLO DE LA RECREACIÓN .....	78
5.4 DESARROLLO SOCIAL .....	79
5.5 DESARROLLO EDUCATIVO .....	79
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>81</b>
3.1 TIPO Y MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN .....	81
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	81
3.3 METODOLOGÍA .....	81
3.3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	82
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>99</b>
CONCLUSIONES .....	99
RECOMENDACIONES.....	101
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>102</b>
TEMA DE LA PROPUESTA .....	102
INTRODUCCIÓN.....	103
JUSTIFICACIÓN .....	104

OBJETIVOS.....	105
FUNDAMENTO LEGAL .....	105
FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS .....	106
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	126
UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA .....	133
FACTIBILIDAD.....	133
FUNCIONALIDAD DE LA PROPUESTA.....	134
FINANCIAMIENTO.....	166
PRESUPUESTO .....	167
BENEFICIARIOS .....	169
NIVEL IMPACTO.....	170
LOGROS ALCANZADOS CON LOS NIÑOS.....	171
BIBLIOGRAFÍA.....	172
ANEXOS.....	173

## **CAPÍTULO I**

### **1. 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

El presente trabajo está orientado a ayudar al desarrollo integral y continuo del niño/as, ya que la educación y su formación se constituyen como un básico fundamental de la vida, permitiendo la mejora de sus habilidades y destrezas, así como la adquisición de otras nuevas y, por ende, ayudando a garantizar la calidad de la educación.

Las Unidades Educativas de Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha existen muchas necesidades tales como la falta de recursos educativos y recreativos, ya que ellos no cuentan con los materiales adecuados para sistematizar el aprendizaje de los niños/as de los Primeros Años de Educación Básica.

La realidad actual en la Unidades Educativas Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito, están siendo olvidada por las Administraciones educativas de turno; la falta de recursos educativos y áreas recreativas; es necesario realizar un proyecto para dar posibles alternativas de solución a esta situación que atraviesan los niños/as de las Unidades Educativas Fe y Alegría.

Para la presente investigación se realizó un sondeo de criterios, a directivos, profesores y padres de familias de dicha Unidades Educativas y coinciden que existen pocos recursos educativos y no existen espacios recreativos para niños/as de los primeros años de Educación Básica, también manifestaron que la educación no es completa por lo que sugieren que de urgencia se realice un proyecto de esta magnitud para dar posibles soluciones y el aprendizaje sea mas significativo para los niños/as de 5-6 años de Educación Básica.

## **Elementos Observados**

- Carencia de aulas adecuadas para niños/as de 5-6 años (talleres y/o rincones), materiales
- Imposibilidad de establecer contacto con los docentes para sistematizar el trabajo por falta de planificación Institucional.
- Escasas visitas del personal del Ministerio de Educación o entes encargados de la educación.
- Carencia de recursos educativos, áreas recreativas, y manejo de equipos tecnológicos, que son necesario para la formación.
- Pocos materiales educativos y recreativos adecuados para el desarrollo integral del niños/as del Primer año de Educación Básica.

Todos los elementos observados anteriormente hacen que obstaculice al docente y no tenga las herramientas necesarias para apoyarse y dar una educación de calidad a los niños de las Unidades Educativas. Por tal razón se ha propuesto realizar un proyecto de acondicionamiento de un área técnica relacionada con los Recursos Educativos dentro del aula como son los rincones y los Recursos Recreativos fuera del aula en donde están aparatos que les ayudara a desarrollar intelectualmente como psicomotriz los mismos que serán beneficiados los niños de los Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativa de Fe y Alegría de la ciudad de Quito, lo cual será motivante y alentador para una educación de calidad.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cuál es la situación actual del Área Técnica relacionada con los Recursos Educativos y Recreativos de los niños/as de los Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativa de Fe y Alegría de la ciudad de Quito?

### **1.2.1. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN**

- ¿Cuál es el nivel de formación actual de los niños/as del Primeros Años de Educación Básica, considerando los Recursos Educativos y Recreativos que dispone?
- ¿Cómo afecta la carencia de áreas de recreación y recursos didácticos al desarrollo integral, en los niños/as del Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito?
- ¿Qué tipo de motivación tienen los niños/as para el aprendizaje ante la carencia de Recursos Educativos y Recreativos?
- ¿De qué manera los Recursos Educativos y Recreativos potenciaría el aprendizaje en los niños/as del Primer año de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito?

### **1.2.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.2.3. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

La presente investigación se realizó a partir del mes de mayo del 2009.

#### **1.2.4. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

La presente investigación se realizó en las "Unidades Educativas Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito.

- La Dolorosa
- Juan Pablo II

#### **1.2.5. DELIMITACIÓN DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

Los sujetos e instancias que participaron de la Investigación son:

- Directivos
- Docentes
- Niños/as

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Diagnosticar la situación actual del Área Técnica de Recursos Educativos y Recreativos de los niños/as de Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito para presentar unos Lineamientos alternativos de Solución.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar los factores que inciden en la implementación de los recursos educativos y recreativos, de los diferentes ambientes educativos.

- Determinar el efecto de la falta de recursos educativos y recreativos, en el aprendizaje de los niños/as.
- Elaborar unos lineamientos alternativos de solución al problema de la falta de Recursos Educativos y Recreativos de las Unidades Educativo

### 1.3.3 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
<p><b>1. Área técnica de recursos educativos y recreativos</b></p> <p>Es el lugar donde se aplica un conjunto de estrategias para el uso adecuado de materiales educativos y recreativos de apoyo al aprendizaje de los niños.</p>	<p><b>Teorías</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planes</li> <li>• Programas y/o referente curricular</li> <li>• Recursos educativos (material didáctico)</li> </ul>	<p>¿En la planificación de desarrollo institucional se considera los recursos educativos y recreativos?</p>	<p>Guía de entrevista</p>
	<p><b>Infraestructura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aulas</li> <li>• Talleres</li> <li>• Patios</li> <li>• Otras aéreas recreativas</li> </ul>	<p>¿Comente acerca de los recursos educativos y recreativos que dispone este Centro Educativo con relación a la edad e interés de los niños?</p>	<p>Cuestionario de encuesta</p>
	<p><b>Administrativo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoridades</li> <li>• Docentes (números)</li> <li>• Estudiantes (números)</li> </ul>	<p>¿Cuáles son los recursos educativos que dispone la Unidad educativa?</p>	<p>Guía de observación</p>
<p><b>2. Recursos Educativos</b></p> <p>Son medios para la enseñanza, aprendizaje e investigación, que se encuentran en un sitio determinado y se utilizan con propósitos específicos</p>	<p><b>Medios educativos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales educativos para el aula</li> <li>• Literatura infantil, cuentos entre otros.</li> <li>• Materiales de multimedia (textos, sonidos, videos, imágenes y animaciones)</li> <li>• Revistas y otras producciones</li> </ul>	<p>¿Cuáles son los recursos recreativos que dispone la Unidad educativa?</p>	
	<p><b>Equipo y herramientas tecnológicas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software educativo</li> <li>• Sonido</li> <li>• Proyector de imágenes</li> </ul>	<p>¿Cómo se distribuyen los horarios para las</p>	

<p><b>3. Recursos Recreativos</b></p> <p>Son medios para estimular las áreas de desarrollo infantil y que permiten el vínculo entre la realidad exterior y la fantasía, para mejorar la calidad de vida de los niños.</p>	<p><b>Recursos de implementación</b></p> <p><b>Desarrollo motriz</b></p> <p><b>Desarrollo de la creatividad</b></p> <p><b>Desarrollo social</b></p> <p><b>Desarrollo cognoscitivo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Televisión</li>   <li>• Estrategias Metodológicas en el aula(Dinamizar el ambiente)</li>   <li>• Juegos de actividad física y coordinación</li> <li>• Juegos individuales</li> <li>• Juego de competición</li> <li>• Juegos de cooperación.</li>   <li>• Libertad de expresión.</li> <li>• Inhibiciones.</li> <li>• Juicios críticos valorativos.</li> <li>• Nuevas ideas durante el proceso creativo.</li>   <li>• Influencia que ejerce la clase social de la familia en el proceso de socialización</li> <li>• El juego como desarrollo moral en el niño</li>   <li>• Juegos de interacción afectiva y social.</li> </ul>	<p>actividades educativas y recreativas para los niños?</p> <p>¿De qué manera las educadoras optimizan los recursos educativos y recreativos que dispone la unidad?</p> <p>¿De qué manera los docentes desarrolla el pensamiento crítico, mediante la utilización de los recursos educativos?</p> <p>¿De qué manera los docentes desarrolla el pensamiento creativo de los niños mediante la utilización de los recursos educativos?</p>	
---	---	--	--	--

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

El crecimiento poblacional y la falta de apoyo presupuestario a la educación en el Ecuador en los últimos 20 años hacen imposible la inversión en proyectos de educación, en los últimos avances dentro del campo administrativo y técnico de la educación.

Por lo que es inevitable desarrollar técnicas y metodologías que favorezcan procesos sistemáticos del trabajo de los docentes, en los que, partiendo de la educación popular formal como estrategia, se incluyan la investigación, el seguimiento y la evaluación de los procesos educativos.

Esto traerá beneficios de trascendencia que se obtendrán a través de las áreas técnicas de recursos educativos y recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños/as de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito.

La elaboración y evaluación del área técnica de recursos educativos y recreativos abarcaría aspectos que han sido estudiados a lo largo de investigación como en Psicología Educativa que nos permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos, para el diseño de este proyecto, tenemos los aportes importantes tales como de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Howard Gardner y Montessori.

Lo que se quiere conseguir con este proyecto es insertar en las Unidades Educativas Fe y Alegría, los aspectos importantes de la creación de áreas educativas y recreativas para que fortalezcan la estrategia global de acción social y educativa de los niños.

Por lo que es necesario sistematizar las tareas educativas y recreativas, con otros espacios de recreación, con instituciones que agrupan a niños/as, jóvenes y adultos.

El adecuamiento de las áreas de recursos educativos y recreativos va a facilitar la asimilación de los conocimientos de forma significativa que sirva para toda la vida.

La gestión de los recursos educativos y recreativos requiere de un compromiso padres de familia y comunidad educativa de la Unidades Educativas, ya que las circunstancias concretas para el proceso de enseñanza-aprendizaje activa exige la utilización de numerosos recursos en todos los sectores.

Es importante mencionar que este estudio dará alternativas de solución a una de las problemáticas de actualidad que tienen las **UNIDADES EDUCATIVAS FE Y ALEGRÍA DE LA CIUDAD DE QUITO.**

- Existen niños/as, procedentes de sectores socialmente marginados, también tienen derecho a gozar de una buena educación, sobre la base de la utilización de los recursos educativos y recreativos, para mejorar el aprendizaje.
- Se garantizará de un modo sistémico el mejoramiento de la calidad de la educación en el nivel inicial de los niños/as de 5-6 años para un buen aprendizaje. La educación se hará a través de juegos y recreación.
- Los facilitadores pueden enseñar de mejor manera a los niños/as porque contarán con recursos educativos y recreativos los mismos que ayudara para un mejor aprendizaje.

- Mediante la presente investigación se quiere desarrollaran hábitos para una mejor coordinación en la motricidad de los niños que son indispensable en el aprendizaje del nivel inicial.
- Se facilitará el proceso del ínter aprendizaje en el nivel inicial de las unidades educativas mediante el uso técnico y adecuado de los recursos educativos y espacios recreativos.
- El niño/a podrá observar y participar en las actividades cada vez más complejas a través de la guía que son los educadores con quienes ha establecido relaciones afectivas, sociales y de comunicación.
- El niño/a contará con oportunidades, estímulos y recursos para implicarse en las actividades aprendidas durante los primeros años de educación.
- La acción educadora se potenciará si los diversos contextos basados en el medio que vive el niño/a, están interrelacionados a través de la comunicación y de las actividades encaminadas en un buen aprendizaje.
- Los beneficiarios de este proyecto será la comunidad educativa, de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito.
- Esta investigación servirá para sistematizar los procesos educativos, de esa manera buscar nuevas oportunidades para el mejoramiento continuo de la educación y por ente de la Institución Educativa.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

<b>Teorías</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Planes</li><li>⇒ Programas y/o referente curricular</li><li>⇒ Recursos educativos (material didáctico)</li></ul>
<b>Infraestructura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Aulas</li><li>⇒ Talleres</li><li>⇒ Patios</li><li>⇒ Otras áreas recreativas</li></ul>
<b>Administrativo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Autoridades</li><li>⇒ Docentes</li><li>⇒ Estudiantes</li></ul>
<b>Medios educativos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Literatura infantil, cuentos entre otros.</li><li>⇒ Materiales de multimedia (textos, sonidos, videos, imágenes y animaciones)</li><li>⇒ Revistas infantiles y otras producciones</li> <li>⇒ Software educativo</li><li>⇒ Sonido</li></ul>

<b>Equipos y herramientas tecnológicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Proyector de imágenes</li> <li>⇒ Computadora</li> <li>⇒ Televisión</li> </ul>
<b>Recursos de implementación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Estrategias Metodológicas en el aula</li> </ul>
<b>Desarrollo motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Juegos de actividad física y coordinación</li> <li>⇒ Juegos individuales</li> <li>⇒ Juego de competición</li> <li>⇒ Juegos de cooperación</li> </ul>
<b>Desarrollo de la creatividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Libertad de expresión</li> <li>⇒ Inhibiciones</li> <li>⇒ Juicios críticos valorativos</li> <li>⇒ Nuevas ideas durante el proceso creativo</li> </ul>
<b>Desarrollo social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Influencia que ejerce la clase social de la familia en el proceso de socialización</li> <li>⇒ El juego como desarrollo moral en el niño</li> </ul>
<b>Desarrollo cognoscitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Juegos de interacción afectiva y social.</li> </ul>

## 2.1. PLANES

Son patrones integrando predeterminando de las futuras actividades que se van a realizar, esto requiere la facultad de prever, de visualizar, del propósito de ver

hacia delante; es importante decidir o estar identificado con los objetivos que se van a alcanzar.

## **2.2. PROGRAMAS Y/O REFERENTE CURRICULAR**

### **➤ Los fundamentos filosóficos:**

“El referente curricular propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales. Quienes elaboren los currículos intermedios, a partir del Referente Nacional, deben seleccionar los métodos y técnicas específicos, coherentes con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje”<sup>1</sup> En el currículo intermedio se concibe a la niña/o como personas libres desde su nacimiento, educables, irrepetibles, capaces de auto-regularse dinámicamente y de procesar la información que recuperan y reciben del entorno, sujetos y actores sociales con derechos.

### **➤ Insumos para el currículo intermedio:**

Esta concepción de la niña/o nos obliga a construir el currículo intermedio en torno a la persona libre, única e irrepetible que hace suyos los contenidos de los aprendizajes organizados y ofrecidos por el educador en ambientes sanos, ecológicamente equilibrados y libres de contaminación.

La niña/o son seres biológicos que aprenden. Por ello es necesario profundizar en la plataforma básica para los aprendizajes conformados por los sistemas neuro-biológicos, ya que sus características se convierten en fuente para organizar los aprendizajes y esto a la vez conduce a las concepciones psicológicas y por ellas a las pedagógicas. La niña/o son seres sociales que asimilan culturas y las modifican. Por ello es indispensable profundizar en lo socio-cultural, ya que la cultura inmediata y la mediata son fuentes de

---

<sup>1</sup> Referente Curricular para la educación inicial de los niños de cero a cinco años

información para los contenidos y procedimientos de aprendizaje y alimentan a las concepciones pedagógicas.

Para progresar en la organización de funciones cerebrales, la niña/o necesita seguir ejemplos significativos. De allí la importancia que la neurociencia da a las relaciones interpersonales y a la comunicación cooperativa del adulto con los infantes que permite el desarrollo del apego biológico, el encariñamiento, el vínculo afectivo. Por ello se considera que relaciones y la comunicación afectivas son la base para el desarrollo emocional, para el razonamiento abstracto y para las habilidades cognitivas.

➤ **Los fundamentos psicológicos:**

Puesto que la Psicología Educativa permite una mayor comprensión de qué y cómo aprenden los seres humanos, para el diseño de este currículo intermedio, optaremos por los aportes de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Howard Gardner y Montessori.

➤ **Características diferenciadas:**

Etapas sensorio motriz, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. La educación debe asegurar el desarrollo natural de dichas etapas en un ambiente estimulante, y el educador debe respetar las características del pensamiento en cada etapa, mostrarse abierto y plantear

➤ **Los aportes de Piaget:**

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

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

### **División del Desarrollo Cognitivo:**

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la [infancia](#) a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de [conducta](#), se internalizan durante el segundo año de vida como [modelos](#) de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras [intelectuales](#) que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

<b>PERÍODO</b>	<b>ESTADIO</b>	<b>EDAD</b>
<b>Etapa Sensoriomotora.</b>  La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.	0 – 1 mes
	Estadio de las reacciones circulares primarias	1 - 4 meses
	Estadio de las reacciones circulares secundarias	4 - 8 meses
	Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.	8 - 12 meses
	Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.	12 - 18 meses
	Estadio de las nuevas representaciones mentales.	18-24 meses
<b>Etapa Preoperacional</b>  Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.	Estadio preconceptual.	2-4 años
	Estadio intuitivo.	4-7 años
<b>Etapa de las Operaciones Concretas</b>		7-11 años

<p>Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.</p>	
<p><b>Etapas de las Operaciones Formales.</b></p> <p>En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.</p>	<p>11 años en adelante</p>

### **Tipos de Conocimientos:**

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

**El conocimiento físico.-** Es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el [sonido](#) que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, [color](#), peso.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de [observación](#): color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero.

**El conocimiento lógico-matemático.-** Es el que no existe por si mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos.

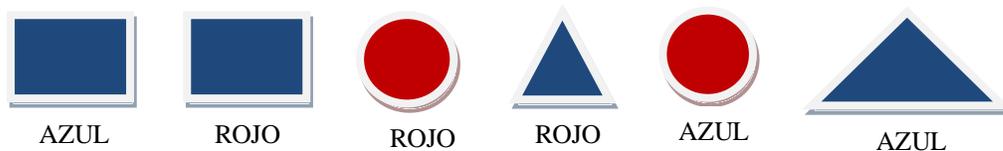
Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número. El adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interactuar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, entre otros.

**El pensamiento lógico matemático comprende:**

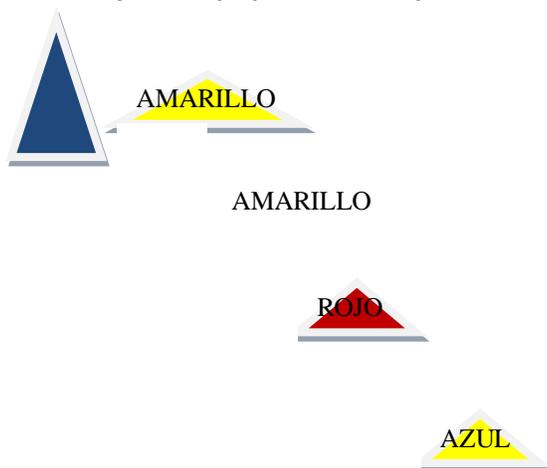
Clasificación: constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas, se separan por diferencias, se define la pertenencia del objeto a una clase y se incluyen en ella subclases. En conclusión las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias, pertenencias (relación entre un elemento y la clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una subclases y la clase de la que forma parte). La

**Clasificación en el niño pasa por varias etapas:**

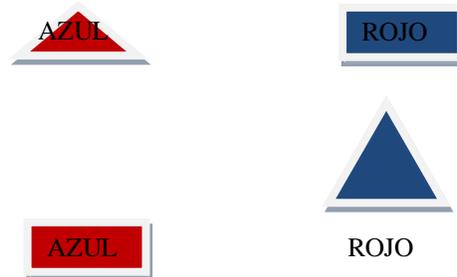
**Alineamiento:** de una sola dimensión, continuos o discontinuos. Los elementos que escoge son heterogéneos.



**Objetos Colectivos:** colecciones de dos o tres dimensiones, formadas por elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.



**Objetos Complejos:** Iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos. De variedades: formas geométricas y figuras representativas de la realidad.



**Colección no Figural:** posee dos momentos.

**Primer momento.**-Forma colecciones de parejas y tríos: al comienzo de esta sub-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterios, más adelante mantiene un criterio fijo.

**Segundo momento:** se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub-colecciones.

- **Seriación:** Es una operación lógica que a partir de un sistemas de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente. Posee las siguientes propiedades:
- **Transitividad:** Consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras relaciones que si han sido establecidas perceptivamente.

- **Reversibilidad:** Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento como mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

**La seriación pasa por las siguientes etapas:**

- **Primera etapa:** Parejas y Tríos (formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande) y Escaleras y Techo (el niño construye una escalera, centrándose en el extremo superior y descuidando la línea de base).
- **Segunda etapa:** Serie por [ensayo](#) y error (el niño logra la serie, con dificultad para ordenarlas completamente).
- **Tercera etapa:** el niño realiza la seriación sistemática.

**Número:** es un [concepto](#) lógico de [naturaleza](#) distinta al conocimiento físico o social, ya que no se extraer directamente de las propiedades [física](#) de los objetos ni de las convenciones sáciela, sino que se construye a través de un proceso de abstracción reflexiva de las relaciones entre los conjuntos que expresan número. Según Piaget, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación; por ejemplo, cuando agrupamos determinado número de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales sólo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término. Consta de las siguientes etapas:

**Primera etapa:** (5 años): sin conservación de la cantidad, ausencia de correspondencia término a término.

**Segunda etapa** (5 a 6 años): Establecimiento de la correspondencia término a término pero sin equivalencia durable.

**Tercera etapa:** conservación del número.

**El conocimiento social.-** Puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un [grupo](#) social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer [ruido](#) en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de [autoridad](#), entre otros.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

**COMO SE LOGRA EL DESARROLLO COGNITIVO:**

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

La lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y esto es válido tanto para conductas sensorias motrices hasta combinaciones lógicas-matemáticas.

Los esquemas más básicos que se asimilan son reflejos o instintos, en otras palabras, información hereditaria. A partir de nuestra conformación genética respondemos al medio en el que estamos inscritos; pero a medida que se incrementan los estímulos y conocimientos, ampliamos nuestra capacidad de respuesta; ya que asimilamos nuevas experiencias que influyen en nuestra [percepción](#) y forma de responder al entorno.

Las conductas adquiridas llevan consigo procesos auto-reguladores, que nos indican cómo debemos percibirlos y aplicarlos. El conjunto de las operaciones del pensamiento, en especial las operaciones lógico-matemáticas, son un vasto sistema auto-regulador, que garantiza al pensamiento su autonomía y coherencia.

**La regulación se divide, según las ideas de Piaget en dos niveles:**

Regulaciones orgánicas, que tienen que ver con las [hormonas](#), ciclos, [metabolismo](#), información genética y [sistema nervioso](#).

Regulaciones cognitivas, tienen su origen en los conocimientos adquiridos previamente por los individuos.

De manera general se puede decir que el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices. Si la experiencia física o social entra en [conflicto](#) con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje. El contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad. La experiencia escolar, por tanto, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendiz mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o [proyectos](#) retadores.

La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica, genética, encontrando que cada [individuo](#) se desarrolla a su propio ritmo. Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales. Piaget considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato

orgánico-biológico determinado que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente. Esta adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente. Mediante la asimilación el organismo incorpora información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. Es decir, el individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe. La segunda parte de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Estos mecanismos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que Piaget denomina esquemas. Estos esquemas son representaciones interiorizadas de cierta clase de acciones o ejecuciones, como cuando se realiza algo mentalmente sin realizar la acción. Puede decirse que el esquema constituye un [plan](#) cognoscitivo que establece la secuencia de pasos que conducen a la solución de un problema.

Para Piaget el desarrollo cognitivo se desarrolla de dos formas: la primera, la más amplia, corresponde al propio desarrollo cognitivo, como un proceso adaptativo de asimilación y acomodación, el cual incluye maduración biológica, experiencia, transmisión social y equilibrio cognitivo. La segunda forma de desarrollo cognitivo se limita a la adquisición de nuevas respuestas para situaciones específicas o a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales específicas.

En el caso del aula de clases Piaget considera que los factores motivacionales de la situación del desarrollo cognitivo son inherentes al estudiante y no son, por lo tanto, manipulables directamente por el profesor. [La motivación](#) del estudiante se deriva de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La [enseñanza](#) debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales.

El desarrollo cognitivo, en resumen, ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del aprendiz, de sus esquemas y estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas y estructuras como una nueva forma de equilibrio.

➤ **Los aportes de Vygotsky:**

Vygotsky, a través de su teoría socio-histórica-cultural, concluye que la mediación social consiente es determinante en la formación del ser humano. Todo individuo desde que nace toma, consciente o inconscientemente, los conocimientos, afectos y expresiones del medio familiar y social.

La información para el desarrollo de las funciones mentales superiores se origina en la sociedad, y pasa luego al individuo para su elaboración.

El aprendizaje del individuo tiene una vertiente social, puesto que se hace con los otros. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio social y cultural. Entornos socio-culturales ricos y potentes inciden más fuertemente en el desarrollo de las facultades del sujeto; inversamente,

entornos socio-culturales pobres frenarán el desarrollo de las facultades de la persona.

Para hablar de aprendizaje significativo, el objeto de aprendizaje debe ser potencialmente significativo, el nuevo conocimiento debe vincularse con el conocimiento previo relevante de la estructura cognitiva y contar con la motivación positiva de la niña/o hacia el nuevo aprendizaje.

### **La teoría de L. S. Vigotsky sobre el desarrollo cognitivo.**

De la teoría de Vigotsky, nos detendremos, en relación al desarrollo cognitivo, en los cuatro aspectos siguientes:

- 1.- De lo colectivo a lo individual.
- 2.- La noción de la "zona próxima de desarrollo".
- 3.- La naturaleza de la ayuda.
- 4.- Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo.

### **De lo colectivo a lo individual**

Vigotsky (1985), desarrolló una teoría sociocultural de la adquisición de funciones cognitivas. Según él, "las funciones mentales superiores, como el pensamiento, la atención voluntaria, la memoria lógica, el razonamiento, la resolución de problemas y la conciencia humana, tienen su origen en la mediación social. Ellas existen primero, en el plano interpsicológico entre las personas en una interacción social, como características de un grupo social, y enseguida, en el plano intrapsicológico, como características del individuo que las interioriza"<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> VIGOSTSKY, L.S. Pensamiento y lenguaje. Teorías del desarrollo de las funciones Psíquicas. Paidós. Barcelona, 1995

La interacción se caracteriza por mediaciones verbales, que transmiten enseñanzas al joven individuo. Este tiene así, la posibilidad de estar confrontado y de realizar ciertos aprendizajes, en el sentido de que el joven sujeto, se apropia de herramientas, de contenidos, de medios de acción propios de su entorno. En síntesis, interioriza las funciones mentales o las características del funcionamiento cognitivo influido en la interacción social. Esta interiorización modela la estructura y el funcionamiento cognitivo individual. Así, lo que primero existe como característica del grupo social, se convierte luego, en característica individual. El funcionamiento cognitivo individual refleja el de su grupo social.

Las características esenciales de esta aproximación son:

- a) Tomar en cuenta las especificidades de los contextos del individuo, responsables de las variaciones en la organización del funcionamiento social, y por consiguiente, del funcionamiento psicológico individual.
- b) Para comprender el desarrollo cognitivo individual, es necesario examinar la modalidad de interacción entre los adultos con los jóvenes.

### **La noción de la "zona próxima de desarrollo".**

Para explicitar mejor, el desarrollo cognitivo individual, Vigotsky, postula la noción de la zona próxima de desarrollo (*cf. Vigotsky, 1985; Schneuwly & Bronckart, 1985; Schneuwly, 1987; Lambert, 1988; cf. también Mainardi & Lambert, 1984*) y estudia las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. La noción de la zona próxima de desarrollo tiene repercusiones sobre la medida del potencial de aprendizaje.

### **Distingue dos aspectos en el desarrollo:**

a) El primer aspecto engloba las funciones psíquicas provenientes de la maduración. Indica el nivel actual de desarrollo. Considera las funciones mentales transmitidas por la mediación social e interiorizada por el sujeto. Estas funciones forman parte integrante de su desarrollo. En ese momento, podemos decir que el sujeto ha alcanzado un cierto desarrollo o ha completado un ciclo de desarrollo.

Cuando el niño ha alcanzado este nivel, posee ciertas funciones mentales que le permitirán realizar sólo, sin ayuda, las tareas propuestas.

b) El segundo aspecto de desarrollo está próximo al primero, e indica el nivel potencial de desarrollo del sujeto. Se llama "la zona de próximo desarrollo". Engloba las funciones mentales potenciales que no han alcanzado aún el estado de maduración.

**Las consideraciones hechas por Vigotsky sobre "la zona próxima de desarrollo", permiten ver esta noción, en varias de sus características:**

a) La primera característica indica las funciones mentales que están en estado de maduración, de interiorización o de desarrollo. Esta maduración se realiza en la interacción social en la cual, el joven sujeto, en la ejecución de ciertas actividades que internaliza parcialmente es ayudado y guiado por un sujeto más competente que él. Esta ayuda y guía consolida las funciones potenciales y lo hacen acceder al nivel de desarrollo actual, el cual le permitirá ahora una ejecución autónoma de las actividades.

Vigotsky piensa que es posible evaluar las funciones potenciales, sirviéndose de la distancia entre lo que un niño es capaz de realizar sólo, y lo que es capaz de realizar asistido por un adulto.

b) La segunda característica es que la zona próxima de desarrollo no se refiere a un conjunto de funciones, que conjuntamente definirían un estado de

desarrollo en el sentido de la psicología genética se considera "la zona próxima de desarrollo", en el sentido de maduración intelectual en un dominio específico. En efecto, Vigotsky, subraya que las funciones potenciales pueden variar según el dominio intelectual específico. Contrariamente al C.I. que no implica solamente una constatación específica, pero también una generalización de las capacidades intelectuales en su conjunto, "la zona próxima de desarrollo", sugiere que el desarrollo puede variar según los dominios intelectuales. Una deficiencia en un dominio intelectual particular, no significa necesariamente una deficiencia en otro. La ventaja de esta característica, es que es posible evaluar e intervenir sobre un dominio intelectual bien delimitado.

c) La tercera característica se sitúa en la afirmación de Vigotsky, según la cual, "la instrucción crea una zona próxima de desarrollo". Esta afirmación implica que las funciones mentales potenciales no son características propias del sujeto, sino que del sujeto incorporado a una interacción social a partir de una actividad de cooperación (**cf. Minick 1987, p.125**). La interacción social puede consolidar las funciones mentales en maduración, como puede igualmente crear nuevas funciones en la zona próxima de desarrollo. La interacción social sostiene y favorece la interiorización de funciones potenciales de "la zona próxima de desarrollo", en miras al desarrollo independiente del sujeto y crear nuevas funciones potenciales enriqueciendo la mediación verbal, a través de elementos nuevos. No hay isomorfismo entre el nivel potencial de desarrollo y el funcionamiento interpsicológico entre individuos. Así, **Wertsch (1984, p.12)**, insiste sobre el hecho que, aún si llegamos, en la evaluación a caracterizar un individuo por sus capacidades potenciales, tal cual se manifiestan en una actividad de colaboración, no podemos deducir el funcionamiento interpsicológico que puede actualizarse en una experiencia instructiva. En efecto, el adulto introduce en la mediación, elementos cognitivos, que tal vez, no existían en el sujeto en el nivel potencial.

## **La naturaleza de la ayuda.**

En lo que se refiere a la ayuda aportada por el adulto para favorecer el desarrollo, Vigotsky, (1985) delimita una zona óptima, en la cual debería situarse el aprendizaje que se le propone al niño. El nivel actual constituye el límite inferior del aprendizaje, en tanto que el nivel potencial de la zona próxima de desarrollo, sería el límite superior.

En su opinión, la enseñanza debería situarse en esta zona delimitada por los dos límites, inferior y superior. Las enseñanzas y los aprendizajes propuestos al niño, no deberían situarse en el nivel actual del desarrollo. Esto no tendría ningún sentido, para un aprendizaje que busca estimular el desarrollo. Contrariamente a ciertas pedagogías, Vigotsky, es de la opinión de que no hay que bajar la enseñanza, al nivel de lo que el niño es capaz de hacer. De la misma manera, no sirve de nada enseñarle a un niño, lo que no es capaz de aprender, ya que el niño sólo se beneficia de la actividad cognitiva conjunta, si se sitúa en el nivel potencial de su desarrollo. En esta perspectiva, la experiencia instructiva propuesta debería situarse más allá de lo que un individuo es capaz de hacer sólo, pero nunca más allá de lo que sería incapaz de hacer, incluso con la ayuda de un adulto.

La ayuda aportada por el adulto al niño, debe situarse entre el nivel inferior y el nivel superior de desarrollo. Es solamente al interior de esta zona que el aprendizaje se convierte en significativo para el desarrollo.

De este hecho, Minick (1987) y Wertsch (1984), admiten que la ayuda otorgada al sujeto en una actividad de cooperación, no puede estar aislada del estado global de desarrollo del sujeto. Ella está más bien determinada por las características del sujeto. Por lo tanto, es la naturaleza de la ayuda, la que debe situarse en las posibilidades del sujeto, pero la zona próxima de desarrollo se crea en la interacción sujeto-ambiente.

Estos dos límites, tienen una importancia par la medida de la zona próxima. En efecto, el sujeto sólo se beneficia de una experiencia instructiva, si ésta se sitúa en el nivel potencial de su desarrollo. Por lo tanto, un conocimiento previo de este nivel es necesario para prever las ayuda que van a favorecer el desarrollo.

### **Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo.**

Las consideraciones precedentes de Vigotsky indican las relaciones entre aprendizaje y desarrollo. Además postula que el aprendizaje precede al desarrollo y desencadena una variedad de procesos de desarrollo que no existirían sin él. Estos dos procesos no son independientes. No concibe el desarrollo como dependiente solamente de la maduración, sobre la cual apoyaría el aprendizaje. Vigotsky admite que el aprendizaje va por delante del desarrollo, lo hace progresar y suscita nuevas formaciones.

Considerando las relaciones entre los aprendizajes escolares y el desarrollo, Vigotsky admite, contrariamente a algunas otras teorías, que no hay entre los dos un paralelismo estricto, en el sentido que el aprendizaje escolar coincidiría totalmente con la estructura interna de desarrollo necesaria para el aprendizaje. Los aprendizajes escolares propuestos a los niños, tienen su propia lógica interna, desencadenando procesos de desarrollo.

El desarrollo comienza cuando el niño entra en interacción con personas más competentes que él, en un contexto cultural. La instrucción y los aprendizajes escolares son parte integrante de la interacción social, cuyo producto es primero crear la zona próxima de desarrollo y enseguida facilitar la interiorización de funciones potenciales de esa zona. Es en este sentido que el aprendizaje y la enseñanza preceden el desarrollo

### **➤ Los aportes de David Ausbel Método de descubrimiento**

Este método desarrollado por **DAVID AUSBEL**, consiste en que el docente debe inducir a que los niños logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos.

Es decir el docente no debe dar los conocimientos elaborados sino orientar a que los niños descubran progresivamente a través de experimentos, investigación, ensayos, error, reflexión, discernimiento. Las diferencias con otros métodos didácticos están relacionadas con la filosofía educativa a la que sirven, con los procesos que desarrollan y con los resultados que logran, sentando las bases de la educación constructivista.

Este tipo de técnicas pretenden que los niños se conviertan en agente de su propia formación, a través de la investigación personal, el contacto con la realidad objeto de estudio y las experiencias del grupo de trabajo, como ya indicábamos en el apartado de metodología. Existen variaciones en relación a la técnica de demostración, como son:

**Resolución de problemas:** Va más allá de la demostración por parte del profesorado, ya que se pretende que, el niños, a través de un aprendizaje guiado, sea capaz de analizar los distintos factores que intervienen en un problema y formular distintas alternativas de solución.

**El caso:** Tras la descripción de una situación real o ficticia, se plantea un problema sobre el que el niño debe consensuar una única solución. Se utiliza principalmente en la modalidad formativa de las sesiones clínicas, favoreciendo extraordinariamente la transferencia del aprendizaje.

**Investigación de laboratorio:** Técnica de descubrimiento, en la que el profesorado presenta a los niños uno o varios fenómenos relacionados entre sí y, a ser posible, aparentemente contradictorios, para que, utilizando la

evidencia científica, el niño extraiga conclusiones útiles para su práctica profesional.

**Investigación social:** Técnica de descubrimiento que favorece la adquisición de objetivos de comprensión y aplicación, potenciando el descubrimiento de estructuras profundas, relaciones nuevas y valoraciones críticas. Se trata de plantear "un problema" pobremente definido y de discutir sus posibles soluciones.

**El proyecto:** Técnica que facilita la transferencia del aprendizaje al puesto de trabajo, ya que la labor del docente no acaba en el aula, sino que sigue asesorando al niño en la aplicación de un plan de trabajo personalizado, previamente definido.

## **VENTAJAS**

- Pone en primer plano los procesos de aprendizaje y en segundo lugar las acciones de enseñanza ubicando al docente como un orientador comprometido y no como un frío instructor. El niño se convierte en el arquitecto o constructor de su aprendizaje.
- Busca el desarrollo cognoscitivo, con capacidad de comprender y resolver problemas en lugar de intelectualista, memorista y acumulador o almacenado.
- Facilita y / o propugna el desarrollo del campo afectivo compatibilizando con las capacidades cognoscitiva y de participación social inteligente.

- Contribuye a la formación de la mentalidad cooperativa y de participación social inteligente.
- Disminuye el olvido y la falta de interés
- Se puede aplicar en todas las asignaturas.

### **Los aporte de Howard Gardner.**

Howard Gardner concibe a la inteligencia como la capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas y crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. La inteligencia es por tanto, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones, cuál es la mejor y para crear productos válidos para la cultura que nos La inteligencia así entendida se desarrolla a través del tiempo gracias a las interacciones desequilibrantes que la niña/o tienen con el entorno social y con el contexto cultural.

### **LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**

Las habilidades del pensamiento son requisito para aspirar a una educación de calidad.

Para solucionar problemas en todos los ámbitos de la vida se necesitan las habilidades del pensamiento.

La inteligencia implica la habilidad necesaria para solucionar problemas o elaborar productos y/o servicios que son de importancia en el contexto cultural.

### **Sustento de las inteligencias múltiples**

- Lingüístico-verbal
- Lógico - matemática
- Musical
- Espacial
- Científico-corporal
- Interpersonal
- Intrapersonal
- Naturalística

Howard Gardner añade que igual que hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Hasta la fecha Howard Gardner y su equipo de la universidad de Harvard han identificado ocho tipos distintos:

**Inteligencia Lógica – Matemática.**- La que utilizamos para resolver problemas de lógica y matemática. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que nuestra cultura ha considerado siempre como la única inteligencia.

**Inteligencia Lingüística.**- La que tienen los escritores, los poetas, los buenos redactores. Utiliza ambos hemisferios.

**Inteligencia Espacial.**- Consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

**Inteligencia Musical.**- Es, naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

**Inteligencia Corporal – kinestésica.**- o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

**Inteligencia Intrapersonal.**- Es la que nos permite entendernos a nosotros mismos. No está asociada a ninguna actividad concreta.

Inteligencia Interpersonal, la que nos permite entender a los demás, y la solemos encontrar en los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

**La inteligencia intrapersonal y la interpersonal.**- Conforman la inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria.

**Inteligencia Naturalista.**- La que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza. Es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Naturalmente todos tenemos las ocho inteligencias en mayor o menor medida. Al igual que con los estilos de aprendizaje no hay tipos puros y si los hubiera les resultaría imposible funcionar. Un ingeniero necesita una inteligencia espacial bien desarrollada, pero también necesita de todas las demás, de la inteligencia lógico matemática para poder realizar cálculos de estructuras, de la inteligencia interpersonal para poder presentar sus proyectos, de la inteligencia corporal - kinestésica para poder conducir su coche hasta la obra.

Howard Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes. El problema es que nuestro sistema escolar no las trata por igual y ha entronizado las dos primeras de la lista, (la inteligencia lógico - matemática y la inteligencia lingüística) hasta el punto de negar la existencia de las demás.

Para Gardner es evidente que, sabiendo lo que sabemos sobre estilos de aprendizaje, tipos de inteligencia y estilos de enseñanza es absurdo que sigamos insistiendo en que todos nuestros alumnos aprendan de la misma manera.

La misma materia se puede presentar de formas muy diversas que permitan al alumno asimilarla partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes. Pero, además, tenemos que plantearnos si una educación centrada en sólo dos tipos de inteligencia es la más adecuada para preparar a nuestros niños para vivir en un mundo cada vez más complejo.

### **¿Pero, qué es eso que llamamos Inteligencia?**

No siempre los primeros puntajes de egreso de la facultad se correlacionaban con los mejores profesionales. Los evaluados con los promedios más altos tienen más puertas abiertas, pero no es garantía de que luego en el ejercicio de su conocimiento, realmente sean los mejores.

Existen personas destacadas en todo, o casi todo, lucidas, muy valoradas en ciertas áreas, pero con bajo rendimiento académico. Son individuos absolutamente normales, bien adaptados y hasta felices, de familias armónicas y equilibradas, chicos entusiastas, con ideas y objetivos claros quienes parecen perder la motivación al incorporarse a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. No lograban engranar en esa mecánica propuesta por la escuela.

Se conocen casos de estudiantes que habían sido "etiquetados" como niños con dificultades en el aprendizaje o con déficit de atención los cuales eran sometidos a tratamiento con medicación y fundamental y lamentablemente eran considerados "enfermos mentales".

Los logros eran obtenidos a través de costosos esfuerzos que los alejaban de manera inconsciente del estudio produciéndose así un círculo vicioso y una asociación equivocada de aprender- dolor y por ende un rechazo al estudio.

Hasta ahora hemos supuesto que la cognición humana era unitaria y que era posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia. Pues la buena noticia es que en realidad tenemos por lo menos ocho inteligencias diferentes cuantificadas por parámetros cuyo cumplimiento les da tal definición. Por ejemplo: tener una localización en el cerebro, poseer un sistema simbólico o representativo, ser observable en grupos especiales de la población tales, como "prodigios" y "tontos sabios" y tener una evolución característica propia.

La mayoría de los individuos tenemos la totalidad de este espectro de inteligencias. Cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento histórico. Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única. Pero, qué es una inteligencia.

**Es la capacidad para:**

- Resolver problemas cotidianos
- Generar nuevos problemas
- Crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

**TABULACION INTELIGENCIA MULTIPLES**

	<b>DESTACA EN</b>	<b>LE GUSTA</b>	<b>APRENDE MEJOR</b>
--	-------------------	-----------------	----------------------

<b>AREA LINGÜÍSTICO- VERBAL</b>	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzles	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo
<b>LÓGICA - MATEMÁTICA</b>	Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto
<b>ESPACIAL</b>	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental, dibujando
<b>CORPORAL - KINESTÉSICA</b>	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal	Tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales.
<b>MUSICAL</b>	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías
<b>INTERPERSONAL</b>	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando
<b>INTRAPERSONAL</b>	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
<b>NATURALISTA</b>	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar medio natural, explorar seres vivientes, aprender de plantas y temas de la naturaleza

3

<sup>3</sup> JEAN CHATEAU "Psicología de los juegos infantiles" Ed. Kapelusz 1973

## **APORTES DE MÉTODO MONTESSORI**

Según María Montessori, los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su [actuación](#) en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma [manera](#) que lo hace al gatear, caminar, correr, etc, es decir, de forma espontánea

La Dra. Montessori no estaba de [acuerdo](#) con las técnicas rígidas y, frecuentemente, crueles que se utilizaban en Europa. Basó sus ideas en el respeto hacia el niño y en su [capacidad](#) de aprender, partía por no [moldear](#) a los niños como reproducciones de los padres y profesores

Concibió a los niños como la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de [aprender](#) y [utilizar](#) la [libertad](#) a [partir](#) de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a [adulto](#) con la [capacidad](#) de hacer [frente](#) a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la [guerra](#) y la paz

El [método](#) Montessori está inspirado en el humanismo integral. Que postula la [formación](#) de los seres humanos como personas únicas y plenamente capacitadas para [actuar](#) con libertad, [inteligencia](#) y dignidad con libertad, [inteligencia](#) y dignidad.

El [Método](#) Montessori, es [considerado](#) como una [educación](#) para la vida y se sirve de los siguientes aspectos para lograrlo.

- Ayuda al [desarrollo natural](#) del Ser Humano.
- Estimula al niño a [formar](#) su [carácter](#) y [manifestar](#) su personalidad, brindándole seguridad y respeto.
- Favorece en el niño la responsabilidad y el [desarrollo](#) de la autodisciplina, ayudándolo a que conquiste su [independencia](#) y libertad, esta última como

[sinónimo](#) de actividad, [libertad](#) para ser y pertenecer, para escoger, para instruir, para desarrollarse, para responder a las necesidades de su desarrollo. [Libertad](#) para [desarrollar](#) el propio control.

- Desarrolla en el niño la [capacidad](#) de participación para que sea aceptado.
- Guía al niño en su [formación](#) espiritual e intelectual.
- Reconoce que el niño se construye a sí mismo. ¿Qué le permite al niño [conocer](#) innatamente su entorno? La mente absorbente Montessori observó una [sensibilidad](#) especial del niño para [observar](#) y [absorber](#) todo en su [ambiente inmediato](#) y la denominó "la mente absorbente".

Ésta es la [capacidad](#) única en cada niño de tomar su [ambiente](#) y [aprender](#) cómo adaptarse a él. Durante sus primeros años, las sensibilidades del niño conducen a una vinculación innata con el ambiente. La [capacidad](#) del niño de adaptarse por sí mismo al [ambiente](#) depende con éxito de las impresiones de ese momento, así si son sanas y positivas, el niño se adaptará de una [manera](#) sana y positiva a su entorno.

### **El aprendizaje infantil para María Montessori**

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibir los conocimientos de los demás.

Permitir que el niño encuentre la solución de los problemas. A menos que sea muy necesario, no aportar desde afuera nuevos conocimientos. Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debía ser introducido solo después de que el niño tuviera confianza en el uso de los conocimientos básicos. Entre sus escritos aparece: "Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar".

Consideraba no se podían crear genios pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado.

Otro de sus conceptos innovadores fue que cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos.

## **2.3. RECURSOS EDUCATIVOS**

### **MATERIAL DIDÁCTICO**

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso educativos para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los niños de 6 años), pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico.

### 2.3.1 MEDIOS DIDÁCTICO

Es un dispositivo instrumental que contiene un mensaje educativo, por lo cual el docente lo tiene para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El material que puedes encontrar para facilitarles la búsqueda está dividido de acuerdo a su habilidad, sabemos que el estudio de un idioma extranjero cubre cuatro habilidades básicas las cuales son:

- Expresión Escrita
- Expresión Oral
- Comprensión Auditiva
- y Comprensión de Lectura.

A estas cuatro habilidades básicas del idioma se adicionan otras cuatro que son actividades complementarias:

- Vocabulario
- Gramática
- Pronunciación
- y Video.

A continuación mostraremos la clasificación del material:

<b>CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS</b>	
<b>Equipo</b>	
<b>1. Materiales auditivos</b>	
C D s	Grabadora
Cintas	Grabadora de cintas.
<b>2. Materiales de imagen fija</b>	
Filminas	Proyector de imágenes

Fotografías	No necesitan proyector
Transparencias	Proyector de transparencias.
<b>3. Materiales gráficos</b>	
Acetatos	Proyector de acetatos.
Carteles	
Diagramas	Se pueden apoyar en un pizarrón
Gráficos	
Ilustraciones	
<b>4. Materiales impresos</b>	
Fotocopias	
Manuales	
Revistas	
Textos	
<b>5. Materiales mixtos</b>	
Audiovisuales	Proyector de transparencias.
Películas	Proyector de películas televisión
<b>6. Materiales tridimensionales</b>	
Material de laboratorio	
Objetos reales.	
<b>7. Materiales electrónicos</b>	
Flash memori o pent drive, CDS entre otros.	Computadora.

**Materiales impresos y manuscritos:** textos, manuales, láminas, folletos, libros, revistas, periódicos, fascículos, atlas, mapas, planos, cartas, libros de actas y otros documentos de archivo histórico, entre otros materiales impresos.

**Materiales audiovisuales :** Convencionalmente incluyen a los que presentan simultáneamente imagen y sonido y también a los que presentan solamente imagen o sonido: Videos, películas, series de diapositivas sincronizadas con sonido registrado en cintas. Series de diapositivas, de filminas

**Programas de radio, CD.**

### **Programas de enseñanza computadora**

**Material multimedia:** Que son presentados a través de un sistema de diversos medios integrados o asociados. Por ejemplo, un programa de radio que tenga como apoyo materiales impresos; un módulo que comprenda un mini equipo de laboratorio acompañado por un texto programado; el material sobre artes plásticas (que combina proyección de diapositivas y sonido grabado simultáneamente con el uso de un cuadernillo impreso).

### **Clasificación según la función que desempeñan en el proceso enseñanza aprendizaje:**

Los que completan la acción directa del profesor apoyándolo en diversas tareas, como: dirigir y mantener la atención del estudiante, presentarle la información requerida, guiarle en la realización de prácticas, entre otros.

Los que suplen la acción directa del profesor por delegación de éste. Se les conoce con el nombre de materiales auto instructivos o materiales de autoaprendizaje. Los materiales auto instructivos presentan todos los contenidos teóricos y prácticos de un tema o asignatura o guían al estudiante a diversas fuentes de información; al mismo tiempo conducen didácticamente su aprendizaje hacia el logro de las capacidades planteadas.

**Material Manipulativo:** globos, tableros interactivos, módulos didácticos, módulos de laboratorio, juegos, colchonetas, pelotas, raquetas, instrumentos musicales. Incluye piezas artesanales, reliquias, tejidos, minerales, entre otros.

### **2.3.2 CIERTOS TIPOS DE MATERIALES DIDÁCTICOS PARA NIÑOS/AS DE 6 AÑOS QUE NOS AYUDAN:**

#### **➤ LENGUAJE**

Enriquezca la comunicación verbal comprendiendo tanto el lenguaje informativo, como las distintas formas literarias. Se exprese corporal, verbal y plásticamente dando a conocer, inquietudes, intereses, dudas, saberes, entre otros. Goce de la comunicación y de la expresión sonora y musical. Reconozca transformaciones en los objetos, en los materiales, de lugares, de personas. Valore el uso del lenguaje escrito.

### ➤ **TEXTOS IMPRESOS**

La escritura como proceso: Planificación. Estrategia de planificación: definición del propósito comunicativo, del tipo textual, del destinatario. Adecuación de los distintos tipos de letra a los diferentes usos.

***"El libro sirve de guía práctica, en el sentido que contiene numerosos ejercicios e ilustraciones"***<sup>4</sup>

### **Escritura del contenido**

- La escritura como proceso: Textualización.
- Estrategia para la textualización: selección del texto, del léxico.
- Producción mediatizada de pequeños textos.

### **Materiales a utilizar:**

- Papel afiche
- Folleto gigante
- Papel afiche en blanco
- Marcador grueso negro

---

<sup>4</sup> DOROTHY A. LEONARD

## **Revisión del texto:**

### **Contenidos:**

- La escritura como proceso: Revisión.
- Estrategias para la revisión: revisión y reescritura.
- Función del texto y la ilustración en la búsqueda de significado.
- Producción directa de pequeños textos.

### **Desarrollo de la actividad:**

La tutora leerá los textos producidos por los niños el día anterior, y dejará que los niños descubran qué cosas pueden modificarse para que la redacción sea clara y entendible (ya que los destinatarios estarán ausentes). La implementadora intervendrá haciendo preguntas que orienten a los niños hacia la reflexión.

Luego de revisar el texto y hacer la escritura final; los niños realizarán los dibujos correspondientes o seleccionarán las figuritas que colocarán en el folleto. Para esto los niños trabajarán en las mesas en pequeños grupos, y deberán tener en cuenta el espacio dedicado para los dibujos y su relación con el contenido. Mientras tanto, las implementadoras pasarán en limpio el texto escrito por el grupo.

A medida que los niños vayan terminando les daremos el papel en el cual imprimiremos los folletos y propondremos que realicen la contratapa del folleto tratando de escribir como puedan los autores del mismo. Esto lo haremos aún con el folleto inconcluso, porque si se equivocan podrán realizarlos nuevamente, sin pensar que están arruinando el folleto ya terminado.

Para concluir la actividad, haremos una puesta en común donde nos devolverán los folletos con las figuritas o dibujos que cada niño seleccionó para el suyo, y donde ubicaremos el texto pasado por la implementadora en el folleto gigante, en el lugar

donde habíamos planificado que iría el mismo (esto lo haremos para que los niños e vayan dando una idea de cómo va quedando nuestro folleto).

### **2.3.3 MEDIOS AUDIOVISUALES**

Los medios audiovisuales, y en especial la televisión, consumen muchas horas diarias del ocio de niños/as, y también de los jóvenes. Por ello, una mayor presencia de los libros en los medios ayudaría a conseguir nuestro objetivo, tanto como el ejemplo que podrían dar muchos de los personajes públicos que en ellos aparecen.

El cine, la radio y la televisión pueden actuar también como estimuladores de la lectura: los programas, documentales, películas, entre otros. Permiten llevar a cabo un análisis, y pueden incitar a los niños/as a profundizar en sus lecturas sobre un tema determinado.

#### **Materiales audiovisuales:**

- Imágenes fijas proyectadas (fotos): diapositivas, fotografías.
- Materiales sonoros (audio): Cd, discos, programas de radio.
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión.

### **2.3.4 TABLEROS DIDÁCTICOS**

La pizarra de tiza líquida es el medio audiovisual más utilizado por la mayoría de los profesores; no obstante se va complementando o sustituyendo, cada vez con mayor frecuencia, por la pizarra blanca. Suele encontrarse en todas las aulas como

parte básica del mobiliario. Generalmente está fija en la pared aunque existen versiones móviles apoyadas sobre caballetes.

**La pizarra blanca es de material plástico.** Se escribe con rotuladores. En ocasiones coexiste con la pizarra de tiza en la misma aula. Las ventajas son que el color blanco de su fondo favorece la rapidez de lectura frente al color oscuro, habitual en las de tiza; se evita el polvo. Esta razón aconseja que en el laboratorio y aulas de informática y audiovisuales se utilice este tipo de pizarra.

El principal problema que plantea es la tendencia a escribir con un tamaño de letra más pequeño que el realizado habitualmente con la tiza, debido a que este sistema se asemeja más a la escritura sobre papel.

Las pizarras electrónicas copiatoras, empleadas desde hace tiempo en las empresas y que inician su introducción en los centros de enseñanza. Constan de un panel de escritura blanco, sobre el que se escribe con rotulador, y un sistema de copia, que hace posible la reproducción rápida sobre papel de la información contenida en el tablero. Esto se traduce en un ahorro de tiempo y trabajo del profesor y los estudiantes. El inconveniente que presenta es su elevado costo.

**La pizarra de papel es la versión menos utilizada.** Está formada por grandes láminas de papel reunidas en un block, se cuelga sobre un caballete provisto de un sistema especial de fijación. El papel puede ser blanco, cuadriculado, milimetrado, entre otras, permitiendo con ello diferentes tipos de actividades. Se trabaja con rotulador y las láminas se van pasando a medida que se completan. Las ventajas son que la información no se pierde y es posible recuperarla en cualquier momento de la explicación, repasar, entre otras. El conjunto de las láminas o una sección de las más interesantes pueden ser conservados. Pero también hay una desventaja, y es la referente al precio, ya que, al no ser reutilizable, su costo es muy elevado. Cuando la causa es la luz natural se pueden evitar cambiando la orientación de la

pizarra; si ésta es fija, se corregirá con la utilización de luz artificial, situando estratégicamente las lámparas y dotándolas de viseras protectoras.

Las aplicaciones didácticas de este medio se refieren, sobre todo a constituir un refuerzo visual a las explicaciones orales del profesor. Si la pizarra ha sido bien utilizada queda en ella un esquema, que puede servir para realizar un repaso rápido. Otra vertiente de la pizarra es permitir la recogida de ideas o sugerencias interesantes que van surgiendo en el transcurso de la clase, para incidir posteriormente sobre ellas. En ocasiones se trabaja con el recurso de la pizarra de un modo intuitivo, lo que conduce generalmente a una pérdida de eficacia.

### **Pautas para conseguir un mayor rendimiento:**

- Es importante evitar colocarse de espaldas a los estudiantes, ya que así pierden con facilidad la atención. Es preferible situarse de perfil para mantener contacto con ellos.
- Conviene organizar bien el espacio disponible. Deben borrarse las informaciones que ya no sean indispensables, con el fin de evitar la confusión en los estudiantes y no dispersa la atención.
- Es necesario tener en cuenta la tonalidad del fondo de la pizarra a la hora de elegir los colores de tizas y rotuladores que se van a emplear , ya que no todos se observan con la misma nitidez , ni ofrecen el mismo contraste, sobre todo cuando aumenta la distancia del observador . En términos generales, los colores claros contrastan bien con el verde oscuro de las pizarras de tiza, el color amarillo es el que mejor se observa a cualquier distancia, seguido por el azul, rosa y verde claros. En las pizarras blancas los mejores contrastes los ofrecen los rotuladores de color oscuro (negro y azul).

- Estudios realizados indican que los caracteres en letra minúscula se asimilan más rápidamente que los escritos con mayúsculas. Se procurará que este tipo de letra sea lo más clara posible y que el tamaño y grosor del trazo la hagan legible desde cualquier posición del aula.
- Destacar los puntos clave con colores, subrayados y recuadros, favorece que la atención de los estudiantes se fije sobre los aspectos más significativos del tema, a la vez que facilita un repaso visual rápido.
- La exposición oral y la visual deben ser sincrónicas y adecuadas al ritmo de comprensión. Cuando los estudiantes copian de la pizarra Surgen con frecuencia desfases que hacen perder el hilo de la explicación. En estos casos debe detenerse la exposición oral, por la dificultad que entraña concentrarse simultáneamente en dos actividades diferentes, explicando primero y dejando tiempo después para que copien los estudiantes.
- Se emplea mucho tiempo y se cometen errores de transcripción cuando la información que deben copiar los estudiantes de la pizarra es excesiva. En estos casos es preferible suministrarles material impreso con la información.
- Puede ser útil servirse de distintos accesorios y técnicas que faciliten la realización de dibujos o esquemas sobre la pizarra: regla, compás. Cuando un dibujo es complejo o se repite con frecuencia, facilita la tarea, ahorra tiempo y mejora la calidad, la elaboración previa de una plantilla. Es más sencillo dibujar en papel sobre una mesa que trabajar sobre la pizarra.
- Se puede trabajar en la pizarra con la ayuda de plantillas visuales. Para ello se proyecta sobre la pizarra la imagen seleccionada, recurriendo a un proyector de opacos o a un proyector de diapositivas, según la naturaleza

del original disponible. Al remarcar con la tiza o el rotulador los contornos de la imagen proyectada en la pizarra se obtiene un esquema de la misma. Con esta técnica se consigue que los alumnos comprendan cómo un esquema se corresponde con una realidad concreta, prescindiendo en él de la realidad accesoria. Este sistema permite trabajar con el esquema sin alterar el original: complementar con nuevos datos, realizar modificaciones, entre otras.

### **2.3.5 OTROS TABLEROS DIDÁCTICOS:**

El franelograma es un tablero recubierto de una tela áspera franela, entre otras sobre la que se adhieren figuras realizadas en tela o cualquier material que presente una de sus caras de textura también áspera: lija, esponja, velero, entre otras. Las aplicaciones didácticas de estos tableros se dirigen, sobre todo a la educación infantil. Permiten la narración de historias, situaciones o procesos secuenciados, colocando los objetos o personajes protagonistas sucesivamente en el tablero.

Estos medios son muy versátiles; un ligero cambio en la colocación produce modificaciones en la narración, situación relativa de las figuras, escenario, entre otros. Que pueden aprovecharse para reforzar conceptos espacio-temporales: arriba - abajo, dentro - fuera, izquierda - derecha, grande - pequeño, antes - después.

El aprendizaje de letras, números, palabras o signos diversos entra también en las posibilidades de este medio. En la enseñanza de idiomas el franelograma puede jugar un importante papel, al favorecer la descripción de las situaciones representadas.

La participación de los estudiantes en la elaboración de las figuras y en su distribución en el panel, estimula su imaginación y el desarrollo de habilidades manuales, además de incidir en el aprendizaje de formas, tamaños, colores y laterabilidad.

### **3. DESARROLLO EMOSIONAL DEL NIÑO/A EN EL PREESCOLAR.**

Es cuando el niño empieza a sentir emociones de distinto tipo pueden ser de tristeza, alegría, coraje, ternura amor asía sus padres o alguna niña claro como burla de sus compañeros.

#### **3.1 ¿QUIÉN ES UNA NIÑA/O?**

Es todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce años; Lo más importante es que crezcan en un ambiente libre de negatividad e impulsados a tener confianza y a expresar su propio ser.

#### **3.2 ASPECTOS EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS DE 6 AÑOS**

##### **Desarrollo psicomotor:**

Paso del movimiento global al diferenciado, progresivo representación de la acción del cuerpo lo que permite un desarrollo del control postural y respiratorio, afirmación definitiva de la lateralidad, diferenciación izquierda derecha y la independencia de los brazos respecto del cuerpo.

“Pueden los factores del ambiente retrasar o acelerar el desarrollo motor”<sup>5</sup>

##### **Desarrollo social:**

---

<sup>5</sup> Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds y Ruth Duskin Feldman. Psicología del Desarrollo. 8ª Edición. Colombia 2001 pág.200

### **Salida del entorno familiar, aparición de las relaciones sociales.**

La humanidad, dentro de las normas y modos de conducta aceptados y aprobados por el grupo. La socialización implica el aprendizaje progresivo de normas, costumbres, tradiciones y formas de valoración; y el contacto y la progresiva asimilación de los bienes culturales. La socialización dura toda la vida, porque el hombre, cualquiera sea su edad, tiene que aprender nuevas cosas y tiene que adaptarse a los cambios.

### **Desarrollo intelectual:**

Periodo de transición entre el periodo preoperativo y de las operaciones concretas.

Organización de la función representativa, aparición de tareas mentales semireversibles, paso progresivo del pensamiento egocéntrico y sincrético al pensamiento descentrado y analítico e aplicación del mundo intelectual y del mundo afectivo.

“El aprendizaje llega al corazón de lo que significa ser humano. A través del aprendizaje volvemos a crearnos. A través del aprendizaje nos volvemos capaces de hacer. A través del aprendizaje volvemos a percibir el mundo y nuestra relación con él. A través del aprendizaje ampliamos nuestra capacidad de ampliar de crear, de ser parte del proceso generativo de la vida. Dentro de cada uno de nosotros hay una profunda necesidad de esta clase de aprendizaje”<sup>6</sup>

### **Desarrollo afectivo:**

A partir de los seis años el niño comienza a vivir experiencias nuevas. El paso del jardín de infantes hacia el colegio es fundamental en esta nueva etapa. Al entrar en contacto con un nuevo mundo social se intensifica aún más la relación con la realidad. Es así como el niño empieza a desprenderse de su "mundo de fantasía".

---

<sup>6</sup> PETER SENGE Morata, Madrid.1990.

### **Características físicas de los niños/as de 6 años.**

- Desaparecen los dientes de leche. Emergen los primeros molares permanentes.
- Puede sufrir de oídos: otitis.
- Puede tener problemas con la nariz y con la garganta: anginas, faringitis.
- Propensión a enfermedades infecciosas.
- Suele adelgazar; lo importantes es que coma bien y esté activo.
- Reacciona con su cuerpo: atraviesa todas las emociones y pasa del llanto a la risa, de la serenidad a la violencia, del cariño a la indiferencia con mucha facilidad.
- Suele ser muy activo. Necesita saltar, correr, resbalarse, caerse, mancharse y romperse la ropa.

### **Características intelectuales de los niños/as de 6 años.**

- No posee una visión global de la realidad ni relaciona las partes con el todo.
- Sus ideas se basan en experiencias tangibles y en hechos concretos.
- Aprende palabras nuevas, lo que le permite ir abriéndose al pensamiento abstracto.
- Observa e investiga todo lo que lo rodea.
- Las rabietsas son substituidas por discusiones, comienza a entender por qué no tiene que hacer lo "prohibido".
- Suele mezclar ideas imaginarias con datos de la realidad, pero poco a poco se va aclarando.

### **Características afectivas de los niños/as de 6 años.**

- Entre los 6 años nace la intimidad. Respeta sus lugares, esconde tesoros, tiene sus pertenencias.
- Hay un mayor asentamiento de su personalidad: en esta edad se observa al adulto del mañana.

- Se despiertan los sentimientos de adaptación al entorno: le da importancia a quienes le manifiestan cariño o interés por sus actividades.
- Imita a las personas que le demuestran afecto. Juega a cumplir con los roles que admira: mamá, papá, el doctor, la señorita entre otras.
- El varón asume su masculinidad antes de la mujer su feminidad. Esto se ve claro en las diversiones. Los varones nunca se disfrazan de princesas o enfermeras, en cambio las mujeres juegan a la pelota o representan sin problemas el papel de un superhéroe.
- Para el varón es importante el papel del padre para acentuar las características de su masculinidad.

### **Desarrollo social de los niños/as de 6 años.**

La escuela desarrolla la vida social: genera otros vínculos ajenos al entorno familiar.

Despierta la necesidad de tener amigos: no se queja tanto de los demás, comparte sus pertenencias y es más leal con el grupo.

Es la edad típica e las comparaciones (especialmente, con sus hermanos o con sus amigos). El niño no se fija en lo alto que es él sino en quién es el más alto de la clase.

### **Madurez.**

Primer paso de madurez: adquieren mucha fuerza las relaciones que establecen fuera del hogar.

- Toma conciencia de los buenos y los malos amigos.
- Controla más su cuerpo, sus sentimientos y su conducta.
- Es más independiente.

- Se da cuenta de que en casa no hace falta aparentar ya que lo quieren como es.

<b>Conducta motriz</b>	Siempre en movimiento. Busca equilibrio en el columpio. Le agrada luchar, patinar, saltar y hacer acrobacias.
<b>Higiene corporal</b>	Mucho apetito sin buenos modales, son capaces de bañarse solos.
<b>Expresión emocional</b>	Expansivos, muy emotivos, agresivos, denunciadores, dicen groserías.
<b>Miedos y sueños</b>	Miedo a lo sobrenatural, de la muerte de los seres queridos. Sueños amenazantes.
<b>El yo y el sexo</b>	Centro de su universo. Relaciones más difíciles con la madre. Investiga sobre diferencias sexuales. Exhibicionismo en el baño escolar.
<b>Relaciones sociales</b>	La madre ya no es más el centro. Discute con ella. Menos descortés con el padre. Se siente más herido por el reto del padre.
<b>Juegos y pasatiempos</b>	Muchos juegos de grupo. Tiene un amigo preferido. Juegos de ejercicio sociales (de carta, ludo, oca, etc.) Colecciona, le gusta mucho juntar algunos objetos y mostrar a los demás.
<b>Vida escolar</b>	Le gusta mostrar sus trabajos. Comparte sus cosas con sus compañeros.
<b>Sentido moral</b>	Los castigos no influyen demasiado en su conducta. Reacciona cuando se lo aísla.
<b>Punto de vista filosófico</b>	Conciencia nueva de la muerte. Conoce la idea de un Dios Creador.

### **3.3. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 Y 6 AÑOS**

#### **Evolución de las funciones motrices a los cinco y seis años.**

Sobre la base de unos rasgos evolutivos comunes a la especie humana, el crecimiento físico y del movimiento de cada niño se va configurando directamente bajo la acción de distintos factores como los ambientales, desde la alimentación que recibe a la actividad que desarrolla, y del medio geográfico al entorno cultural y social.

#### **Flexibilidad Muscular.**

Recordemos que los niños de 3 y 4 años poseían suficiente flexibilidad en el juego de la muñeca como para llegar a tocar el antebrazo con el pulgar. Pues bien, sólo 3 de cada 10 individuos, después de cumplir 6 años, podrán efectuar el mismo movimiento. Las niñas son más extensibles que los varones.

A partir también de los 6 años aparece por primera vez, en ambos sexos, la posibilidad de aflojar voluntariamente los músculos, que puede comprobarse fácilmente pidiendo al niño que se coloque tendido sobre la espalda y en esta posición intente relajar completamente los brazos y las manos.

#### **Independencia y Coordinación Musculares.**

La falta de independencia en los movimientos musculares, todavía a los cinco y seis años, se comprueba al observar las contracciones involuntarias que acompañan a los movimientos dirigidos. Antes de cumplir siete años, los progresos serán evidentes, sobre todo, en los ejercicios de coordinación. La Habilidad Sensoriomotriz y el Esquema Corporal.

La capacidad para coordinar un movimiento a una determinada percepción sensorial determinada, recibe el nombre de habilidad sensoriomotriz. El niño a esta edad 6 años es capaz de realizar cualquier actividad correctamente

comienza a ejercitarse en todo tipo de actividades manuales. Comienzan a distinguir el lado izquierdo y derecho en su cuerpo y posteriormente, en los objetos. No ejecutarán órdenes cruzadas que impliquen movimientos simultáneos de brazos y piernas, por ejemplo.

### **La Expresión Gráfica.**

A los 6 años, el niño se coloca en posición correcta para dibujar, maneja el lápiz con firmeza y sus trazos son continuos y más enérgicos.

### **Evaluación del grafismo en la edad escolar.**

Se habla del grafismo haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen como finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos (letras) convencionalmente establecidos: la estructura. El desarrollo motor es un factor esencial en el aprendizaje de la escritura la cual requiere de un adecuado tono muscular, buena coordinación de movimientos, buena organización del espacio temporal y un progresivo desarrollo en la habilidad de los dedos de la mano. Así mismo influyen su evolución afectiva y las condiciones socioculturales del medio familiar.

### **Desarrollo Afectivo.**

Existen tres acontecimientos que marcan este desarrollo:

1. La resolución del complejo de Edipo, el cual debe completarse entre los 6 y 7 años.
2. El periodo de latencia del desarrollo psicosexual.
3. El proceso de socialización (Padres y Maestros).

Para el niño, el inicio del ambiente escolar, lo sitúa en un ambiente distinto al familiar. Los padres advierten notables cambios en la evolución de los hijos. Los maestros, en cambio advierten problemas emocionales que vive el niño, en cuanto a su ambiente familiar.

### **3.4. DESARROLLO DEL LENGUAJE Y LA INTELIGENCIA DE NIÑOS/AS DE 5-6 AÑOS**

#### **El Lenguaje Durante la Niñez Intermedia.**

El lenguaje va a quedar prácticamente estructurado entre los 5 y los 6 años; a esta edad el niño domina ya el lenguaje de una manera suelta y precisa. Su vocabulario es amplio y puede construir frases complejas. Durante los 6 años tendrán lugar dos hechos importantes que impulsarán el proceso de maduración.

Verbal: el inicio de escolarización y la instauración del proceso de socialización. El lenguaje se ve adquirido correctamente al verse en la necesidad de tener que convivir con otros niños y personas. También, en todas las personas existe una inclinación espontánea a reaccionar ante cualquier estímulo de comunicación social. Un medio pasa a estimular el aprendizaje lingüístico y la socialización en el niño son los juegos simbólicos.

“Es un acto esencialmente humano. Permite, en primer lugar, la transmisión de los conocimientos humanos. Es un alegato de los mil condicionamientos de la especie humana y de los progresos de la misma”<sup>7</sup>

#### **Factores de Desarrollo Intelectual.**

Según Piaget “Sostiene que el lenguaje es esencial para la evolución intelectual del niño”. La influencia que el niño recibe de los demás no reduce sus

---

<sup>7</sup> Tourtet Lise. Lenguaje y Pensamiento Preescolar. 2ª Edición. Santafé de Bogotá-Colombia 1999 pág.11

efectos a la maduración verbal exclusivamente. También incide directamente sobre la evolución intelectual o cognoscitiva global.

### **Pensamiento egocéntrico.**

El egocentrismo es el carácter dominante en el pensamiento infantil. En la primera fase del lenguaje el niño habla, sobre todo, de sí mismo y para sí mismo, utilizando a los demás únicamente como auditorio. Por sí mismo, no le es fácil al niño, al principio, tener en cuenta los puntos de vista de otras personas. El mundo que es capaz de comprender gira todavía a su alrededor. A medida que va descubriendo la existencia de una realidad más amplia, regida por sus propias leyes, va evolucionando hacia una actitud más objetiva, analítica y racional.

### **Pensamiento animista.**

De los 4 a los 6 años, tomándose a sí mismo como modelo para interpretar todo cuanto existe a su alrededor, el niño considera los objetos como dotados de vida y conciencia. El niño puede afirmar que la puerta "es mala" porque le ha hecho daño, o que el sol "es bueno" porque viene cada día a traernos calor y luz.

### **El Razonamiento Irreversible y Prelógico.**

Muchas de las limitaciones del pensamiento prelógico infantil, como la irreversibilidad o el centramiento, entran en vías de superación a partir, aproximadamente, de que el niño cumple los cinco años de edad.

### **Hacia el Pensamiento Reversible y Lógico.**

Cuando el niño comienza a ser capaz de considerar distintos aspectos de un mismo problema, o desandar mentalmente los pasos andados, si no conducen a su resolución, sus procesos intelectuales rompen el círculo restrictivo del dogmatismo y la rigidez.

El paso del pensamiento prelógico al pensamiento lógico tiene lugar a través de una evolución progresiva y continua.

### **La lógica en formación.**

Mientras el pensamiento depende de las percepciones inmediatas, escapan todavía a las posibilidades del individuo funciones básicas para cualquier razonamiento lógico como la comparación o la relatividad.

### **Los juegos y la imitación verbal.**

Desde los primeros años de vida, la imitación constituye la base desde la cual el niño inicia la comprensión de la realidad. A medida que avanza en su desarrollo, va dando paso a juegos argumentales más complejos en los que solo o en grupo pondrá a prueba su propia visión del mundo e intentará asimilar e interiorizar las conductas de los adultos.

## **3.5. DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD DE NIÑOS/AS DE 6 AÑOS**

### **Hacia una Mayor Independencia.**

A medida que el niño va creciendo, los padres deben ayudarle a adoptar comportamientos más independientes y autónomos en determinadas actividades.

Hay que tener en cuenta que algunos niños tienen todavía gran necesidad de cuidados y la ayuda de los adultos es importante, por lo tanto es necesario sepan actuar en la demanda de conductas independientes y ante las respuestas del pequeño.

### **La Tipificación sexual.**

El niño al entrar a los 5-6 años ya ha descubierto que el mundo se compone de varones y hembras, se ha identificado con el progenitor de su mismo sexo y tiene más claras las conductas que corresponden a cada modelo. El grado en que el niño/a lleva a cabo la identificación depende de los cuidados que el adulto le proporciona, del afecto que reciben de él y también del poder que le atribuyen. Las presiones sociales impuestas por modelos culturales en vigor influyen decisivamente en la tipificación sexual de los niños.

### **Conciencia Moral.**

En el proceso de identificación con los adultos, el niño asume las normas y valores morales que estos presentan llegando a veces al extremo de auto castigarse si se considera responsable de un comportamiento con el que cree haber violado una regla. La adopción de normas hace que el menor se sienta semejante a sus progenitores los cuales se las proporcionan.

Las normas y su adquisición. La imitación de un modelo es uno de los mecanismos que ayudan al niño a asumir normas morales. Otra es el temor al castigo o a la pérdida de sus progenitores. Para conseguir una buena y necesaria asimilación de estos preceptos, es más eficaz explicar bien a los pequeños el porqué de cada uno, que dejar que los asimilen por su cuenta en base únicamente a un castigo.

### **La escuela y la función del grupo.**

A través de la escuela, el niño se incorpora a un grupo social que se rige por patrones distintos a los que imperan en el marco familiar. En casa ser aceptado equivale a ser bueno y hacerse amar por los mayores; en el colegio o con los amigos, en cambio, ha de hacerse valer por sí mismo. Este paso es

de gran importancia para todos, por cuanto constituye su primer contacto con pautas de socialización ajenas al marco estrictamente parental.

#### **4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

##### ➤ **Juegos Sensoriales**

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

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, entre otras

##### ➤ **Juegos Motores**

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

##### ➤ **Juegos Intelectuales**

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

**Claraparedé** "dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas."

##### ➤ **Juegos Sociales**

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, entre otros.

**Ethel Kawin** dice, "el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes", porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

#### **4.1. Otros juego**

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

##### ➤ **Juegos Infantiles**

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

##### ➤ **Juegos Recreativos**

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

- Corporales.
- Mentales.

##### ➤ **Juegos Escolares**

Estos juegos son los que comprenden en el período de seis a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.

Esta es la edad del juego dramático, ejemplos: El gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores entre otros.

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

- **Juegos de Velocidad.-** En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- **Juegos de Fuerza.-** Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- **Juegos de Destreza.-** Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.

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

### ➤ **Juegos Atléticos**

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

### ➤ **Juegos Deportivos**

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

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

### **Clasificación de la estructura de la Metodología Pedagógica.**

- **Juegos Visuales.-** Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.
- **Juegos Auditivos.-** Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia, también se organiza estos juegos en la escuela para perfeccionar la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- **Juegos Táctiles.-** Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- **Juegos del sentido básico.-** El **Hno. Gastón María**, en su "Metodología General" nos habla del sentido básico al referirse al material.

**Montessori** identificándolo con él, que nos da la sensación de los pesos. Pues requieren la utilización de varios pesos.

- **Juego de Agilidad.-** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de Puntería.-** Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- **Juegos de Equilibrio.-** Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- **Juegos Inhibición.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos Activos.-** Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su dificultad para evitar los peligros.

- **Juegos Individuales.-** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.

La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido.

- **Juegos Colectivos.-** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están

estimulados por la emulación y la competencia. Ejemplo el deporte.

- **Juegos Libres.-** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por *Froebel*, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran. En la escuela antigua el juego libre se producía en todos los recreos y ahora se ha reemplazado por el juego vigilado.
- **Juegos Vigilados.-** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Esta clase de juegos es propia de los Jardines de Infancia. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.
- **Juegos Organizados.-** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. Este juego se realiza en la escuela primaria.
- **Juegos Deportivos Escolares.-** Se domina al grupo de deporte que han sido relacionados para su práctica en las escuelas y colegio. Siempre con modificaciones con respecto al tiempo de dirección, extensión del campo y paso de los útiles.

## 4.2. JUEGOS Y AFICIONES

A partir de los 5 ó 6 años, el niño va empezando a sentirse mayor, puede excluir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. A menudo, incluso cuando está jugando solo, ha de inventarse un compañero ficticio a quien confiar sus impresiones. Los niños están dando los primeros pasos para llegar dentro de poco tiempo a juegos más complejos y de auténtica cooperación. Poco a poco irán descubriendo que al jugar participativamente al lado de otros compañeros se ayudan unos a otros a creer en la realidad del mundo ilusorio que crean en su imaginación. Estas actividades pueden tener poca o nada de organización y son de breve duración.

### **Los primeros grupos.**

En este periodo algunos niños juegan bien a solas, casi todos prefieren jugar con otros compañeros de su misma edad, difícilmente se agrupan mas de dos o tres individuos. La composición de estos pequeños grupos es muy variable y precaria en su organización. Se considera que a los 5 y 6 años el grupo óptimo no dudaría en excluir un tercero, y si el grupo de tres se pone a jugar fuera de la vigilancia de los mayores, no transcurrirá mucho tiempo sin que dos de ellos se hayan unido contra el otro.

### **4.2.1 EL JUEGO Y LOS ASPECTOS DIDÁCTICOS PARA NIÑOS/AS DE 6 AÑOS.**

#### **Características de los juegos:**

- Darles un nombre.
- Carácter de voluntariedad: es un reto que el niño actúe por propia voluntad.

- Actuar como profesor y como animador: que el niño aprenda y se divierta.
- Proponer juegos no complicados: al existir grupos heterogéneos es difícil compensar un juego.

### **Orientaciones metodológicas:**

- El alumno debe sentirse libre y motivado.
- El profesor no dará las soluciones, dejando a los niños que las descubran.
- Los juegos supondrán un reto suficiente.
- El profesor debe ser flexible, motivador, y tener un buen dominio de la metodología de la actividad.
- Todos los niños deben participar.

### **Programación:**

- El juego como medio de aprendizaje de cualquier contenido.
- Utilizar las clasificaciones.
- Todos los juegos pueden tener variantes.
- Ser flexible: en la metodología, en la programación.

### **¿Qué es Juego?**

La palabra juego, proviene del latín IOCUS, que significa diversión, broma. **Según el diccionario de la Real Academia Española.** «Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde». Para **Johan Huizinga (1938)**, autor del libro Homo ludens «el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin

en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente». En su libro expone con pesar como el hombre ha dejado escapar el juego en su sentido originario para tornar en serio lo que no era y dar lugar así al deporte, que por su institucionalización, su racionalización, su burocratización y mercantilización ha desnaturalizado el juego en el que sin duda estaba basado.

El juego es una actividad que se utiliza para el divertimento y disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta.

"Los investigadores clasifican el juego de los niños en términos sociales y cognoscitivos. El juego social se refiere al alcance con que los niños interactúan entre otros niños durante el juego. El juego cognoscitivo refleja el nivel de desarrollo mental de un niño"<sup>8</sup>

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

"Todo docente inquieto por su labor educacionista se organiza para sobrepasar el nivel de adiestramiento en el que se sitúa el aprendizaje de copia y/o que lo repita hasta que lo aprenda o también de sobrepasar la asimilación a conductas condicionadas por un premio o castigo dado en función de fragilidades del niño"<sup>9</sup>

### **Todos los juguetes conducen a un juego**

---

<sup>8</sup> Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds y Ruth Duskin Feldman. Psicología del Desarrollo. 8ª Edición. Colombia 2001 pág. 430

<sup>9</sup> Jiménez V. Carlos Alberto, Lúdica y Creatividad. Magisterio Marroquí – Bogotá. 2001. pág.11

El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra.

Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. Sería muy positivo que empezáramos a incluir el juego en nuestro trabajo, en nuestra pareja, con amigos y redescubrirlo en nosotros mismos. Con la ayuda de nuestros hijos.

"El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte"<sup>10</sup>

#### **4.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO PARA NIÑOS DE 5-6 AÑOS**

##### **Características motrices:**

- Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Tiene un mayor equilibrio.
- Salta sin problemas y brinca.
- Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- Puede realizar pruebas físicas o danzas.
- Maneja el cepillo de dientes y el peine.

---

<sup>10</sup> Huisinga:

- Se higieniza y va al baño solo.
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- Maneja la articulación de la muñeca.
- Lleva mejor el compás de la música.
- Distingue izquierda y derecha en sí mismo. Puede saltar de una mesa al suelo.

### **Características adaptativas:**

- Ordena los juguetes en forma prolija.
- Dibuja la figura humana diferenciando todas las partes, desde la cabeza a los pies.
- En sus juegos, le gusta terminar lo que empieza.
- Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos.
- El sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollados.
- Sigue la trama de un cuento.
- Puede repetir con precisión una larga sucesión de hechos.
- Toleran mejor las actividades tranquilas.
- Puede empezar un juego un día y seguirlo otro; o sea tiene más apreciación del hoy y del ayer.
- Elige antes lo que va a dibujar.
- Se torna menos inclinado a las fantasías.
- Los deseos de los compañeros comienzan a ser tenidos en consideración.

### **Lenguaje:**

- Tiene que hablar bien.

- Tiene entre 2200 y 2500 palabras.
- Sus respuestas son ajustadas a lo que se le pregunta.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber.
- Es capaz de preguntar el significado de una palabra.
- El lenguaje esta completo de forma y estructura.
- Llama a todos por su nombre.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados.

### **Conducta personal - social:**

- Es independiente, ya no esta tan pendiente de que este la mamá al lado.
- Se puede confiar en él.
- Le agrada colaborar en las cosas de la casa.
- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.
- Cuida a los más pequeños, es protector.
- Sabe su nombre completo.
- Muestra rasgos y actitudes emocionales.
- No conoce emociones complejas ya que su organización es simple.
- Tiene cierta capacidad para la amistad.
- Juega en grupos y ya no tanto solo.
- Tiene más interés por los lápices y por las tijeras.
- Prefiere el juego asociativo.
- Le gusta disfrazarse y luego mostrarle a los otros.
- Comienza a descubrir el hacer trampas en los juegos.
- Posee un sentido elemental de vergüenza y la deshonra.
- Se diferencian los juegos de niños y de las niñas.

### **4.2.3 VALORES CULTURALES DEL JUEGO**

Durante la niñez se produce una serie de cambios profundos en el área de la socialización, entre los cuales se prioriza la novedosa necesidad de "abandonar los hábitos de obediencia y dependencia"<sup>11</sup> , y a la vez "desarrollar los de adulto, de decidir y proveer por sí mismo". Vale decir que el proceso de socialización, en esta etapa consiste, esencialmente, en la reanudación a otro nivel de organización del ser en búsqueda de la independencia. Tal vez sea ésta una de las razones por las cuales algunos autores han interpretado la adolescencia como un segundo nacimiento, y otros como un destete psicológico, un proceso como el que sucedió durante el primer año de vida con respecto a la mamá, pero ahora referido a todo el grupo familiar. Así resulta comprensible que tal desarrollo se manifieste a través de conductas discrepantes con los patrones familiares, tanto en cuanto a horarios, modos de vestir, elección de amigos, entre otras cosas, como en cuanto a valores.

"Sin embargo, la frecuencia de formas específicas de juego difiere a través de las culturas y pueden recibir la influencia del ambiente que los adultos configuran para los niños que, a su vez, reflejan los valores culturales"<sup>12</sup>

## **5. DEFINICIONES DE ALGUNOS JUEGOS LÚDICOS PARA NIÑOS/AS DE 6 AÑOS**

### **5.1. DESARROLLO MUSCULAR**

Si queremos estimular la inteligencia de nuestros hijos desde pequeños, es recomendable jugar con ellos desde edades muy tempranas. Dependiendo del tipo de juego ayudaremos a los niños a potenciar su parte muscular, física o su parte intelectual. Por ejemplo, los juegos de actividad física y de coordinación, son los

---

<sup>11</sup> Hollingworth (1955)

<sup>12</sup> Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds y Ruth Duskin Feldman. Psicología del Desarrollo. 8ª Edición. Colombia 2001 pág. 433

indicados para el desarrollo de su cuerpo y los de concentración, memoria y relación, para el desarrollo de su mente. Además jugar con los niños ayuda a crear un vínculo de complicidad entre padres e hijos.

### **Ejemplo:**

Carrera sobre una sola pierna con la ayuda de una mano.

### **Qué necesitamos**

- Niños/as de 5 a 6 años

### **Cómo hacerlo**

Brincar apoyándose en una sola pierna teniendo la otra con una mano. Después de un breve recorrido se cambia las piernas con el fin de entrenar las ambas; a veces es mejor insistir en la izquierda, porque con frecuencia es la menos fuerte (para los zurdos insistir en la derecha)

## **5.2 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO**

El juego, al ser por lo general un proceso colectivo, favorece la capacidad del niño para actuar en la sociedad, defender su punto de vista, y contar con los demás. Los juegos colectivos con una participación activa de los niños son los más indicados para fomentar su pensamiento crítico, la capacidad de atención y el auto confianza. Además al implicar expresión oral, el juego hace que el niño manifieste sus sentimientos y opiniones.

También es importante el desarrollo mental que implica el juego en los más pequeños, así los niños ponen en práctica su inventiva, su capacidad de decisión y

de resolver problemas. Se aprende a diferenciar entre el mundo imaginario y de fantasía, que potencia la creatividad infantil, y el mundo real.

### **5.3 DESARROLLO DE LA RECREACIÓN**

Especialmente entre el primer y el tercer año de vida, el niño se desarrolla a un ritmo de vida asombroso; su curiosidad y sed de conocimiento parecen insaciables. Es cada vez más ágil físicamente, y más sociable. Al comienzo de su segundo año de vida, prefiere observar a otros niños a distancia. A los pocos meses, probablemente disfrutará jugando con los de su misma edad y hacia la mitad del tercer año, empezará a relacionarse con ellos. Proporcionando los estímulos adecuados a través del juego, los padres pueden contribuir al desarrollo de sus hijos, que así se descubrirán a sí mismos y al mundo que les rodea.

### **5.4 DESARROLLO SOCIAL**

Es importante el afecto en la labor educativa. Lo afectivo se articula con el intercambio del sujeto y su medio social. Un bebe a través de sus padres comienza su socialización.

Todo pensamiento y toda acción están impregnados de aspectos afectivos. La labor en este nivel deberá favorecer el fortalecimiento del yo del pequeño. Esto se ha de lograr a través de la adquisición progresiva de algunos hábitos sociales, de la interacción afectiva y social con otros y de la organización de algunos sentimientos y actitudes.

Puedes estimularle mediante juegos simples como agrupar objetos de acuerdo a sus características, por ejemplo por formato o colores, ordenar cosas según su

tamaño, de mayor a menor o viceversa. Los juegos con legos, bloques y todo tipo de construcción, desarrollarán la visión espacial del niño, además de sus habilidades físicas. A partir de los 3 años puedes empezar a hacer rompecabezas con él, y un poco más mayor jugar a los acertijos que estimulan su capacidad de razonamiento y deducción.

## **5.5 DESARROLLO EDUCATIVO**

El fundamento del dominio cognoscitivo ha de ser el “aprender a aprender”, es decir que cada aprendizaje debe preparar el terreno para los posteriores que serán sin duda, más ricos y complejos.

Los niños no deben incorporar más palabras que ideas. Por eso tendera a equilibrar aspectos que posibiliten la adquisición de nociones fundamentales, que constituidos a partir de la práctica, permitirán al niño el manipuleo y la organización de la realidad.

El dominio cognoscitivo incluye varios niveles: información, comprensión, aplicación, síntesis, evaluación.

A través del logro de los ítems el niño dispondrá de cierta información y comprensión y será capaz de aplicar, sintetizar y evaluar, los logros a considerar en el planeamiento del dominio cognoscitivo son:

- Comienzo de la estructura temporal espacial.
- Noción de objeto: permanencia - constancia - forma - tamaño - color - textura - consistencia - sabor - olor - sonido.
- Pensamiento causal.
- Esquema corporal.
- Coordinación psicomotriz ojo-mano.

- Iniciación en el uso de cuantificadores.
- Imitación - imitación diferida.
- Función simbólica - lenguaje.
- Juego simbólico.
- Dibujo - modelado.

“Gran parte de la educación actual es monumentalmente ineficiente. Con demasiada frecuencia les damos a los jóvenes, flores cortadas cuando deberíamos enseñarles a cultivar sus propias plantas”<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> HOHN W. GAEDNER

## **CAPÍTULO III**

### **3.1. TIPO Y MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

Se realizó una investigación Descriptiva y bibliográfica, por cuanto se va a detectar las situaciones actuales y dar solución al problema mediante la implementación de una propuesta de creación y organización de recursos educativos y recreativos.

### **3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.2.1 POBLACIÓN**

La población que participó en el estudio científico, está constituido por el personal de directivos, docentes, niños

<b>Directivos</b>	<b>Docentes</b>	<b>Niños</b>	<b>Total</b>
4	8	128	<b>140</b>

#### **3.2.2 MUESTRA**

La investigación se realizó con toda la población establecida.

### **3.2. METODOLOGÍA**

<b>FUENTES</b>	<b>MÉTODOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>
BIBLIOTECAS	Análisis de documentos (investigación documental)	Tomar notas. Análisis de contenido. Compilación y manipulación estadística.
CAMPO	Entrevistas y cuestionario (encuestas) y un registro de observación	Uso de gráficos estadísticos

La investigación se inició con un diagnóstico a los señores directivos, docentes y niños de Las Unidades Educativas de Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito.

La población y la muestra que se utilizó para la investigar así como los métodos que he utilizado son los siguientes:

#### **3.3.1. MÉTODO**

El método analítico sintético, por cuanto se analizo todas las fuentes de información y bibliografía para sintetizar la mayor parte de criterios útiles para realizar este trabajo.

Otro método que se empleo es el inductivo-deductivo, por cuanto de un todo se llega a la particularizar el problema, para dar alternativas de solución al mismo.

#### **MÉTODO SINTÉTICO**

Es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad, este se presenta más en el planteamiento de la hipótesis. El investigador sintetiza las superaciones en la imaginación para establecer una explicación tentativa que someterá a prueba.

## **MÉTODO ANALÍTICO**

Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas.

Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

Con la fundamentación teórica de los resultados se estructura una propuesta viable para solucionar problemas concretos y a la vez, atender una necesidad (Recursos Educativos y Recreativos) de los estudiantes de las Unidades Educativas de Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito.

### **3.3.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

A fin de recoger la información necesaria que permite el cumplimiento de los objetivos de la presente investigación, se adoptó por entrevista cuyo instrumento fue aplicado a cuatro directivos, la técnica de la encuesta; cuyo instrumento fue el cuestionario aplicado a los docentes además se aplicó un registro de observación

para los niños/as de las Unidades Educativas de Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito

Mediante la técnica mencionada se recabó la información relacionada con la propuesta para la adecuación del Área Técnica relacionada con los Recursos Educativos y Recreativos del Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativa de Fe y Alegría de la ciudad de Quito.

En el presente trabajo las técnicas e instrumentos a empleados son:

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Quién aplicar</b>
Entrevista	Guía de entrevista	Autoridades y expertos
Observación	registro de observación	Niños
Encuesta	Cuestionario de encuesta	Profesores

#### **CAPITULO IV**

### **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPERTACION DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES**

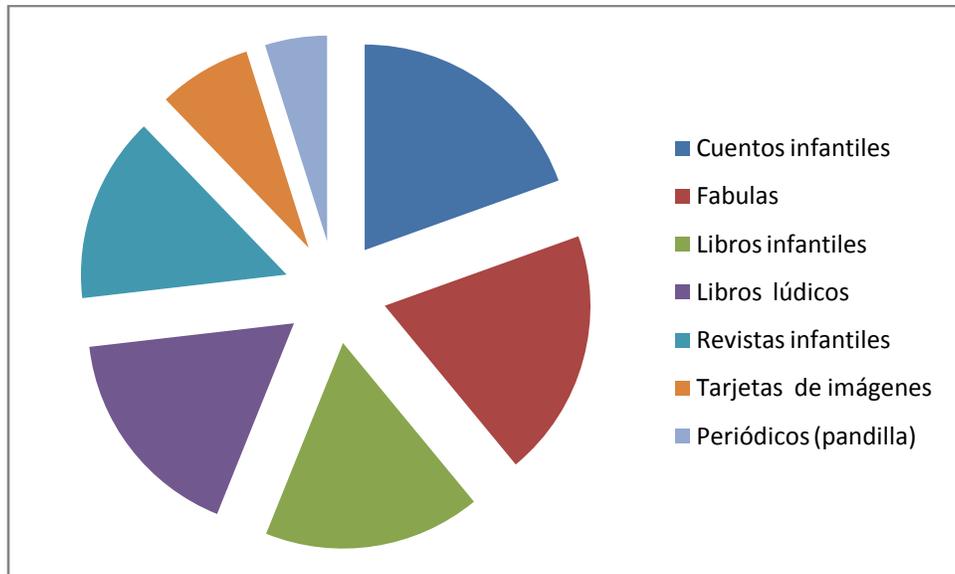
#### **1. ¿Qué recursos educativos tiene esta Institución Educativa?**

##### **Documentos impresos:**

**TABLA 1.1**

<b>ORD</b>	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
1	Cuentos infantiles	8	100 %
2	Fabulas	8	100 %
3	Libros infantiles	7	87.5%
4	Libros lúdicos	7	87.5%
5	Revistas infantiles	6	75 %
6	Tarjetas de imágenes	3	37.5%
7	Periódicos (pandilla)	2	25 %
<b>TOTAL</b>		<b>44</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a docentes



### Análisis

El 100% de los señores docentes expresa que los cuentos, fabulas y libros lúdicos; vista son los recursos más importantes y en menos porcentaje son el tarjetas de imágenes y los periódicos (pandilla).

### Interpretación

Documento impresos como revistas infantiles, tarjetas de imágenes y periódicos no son materiales que usualmente usan los maestros, debido al desconocimiento que tiene sobre la importancia para la educación de los niños.

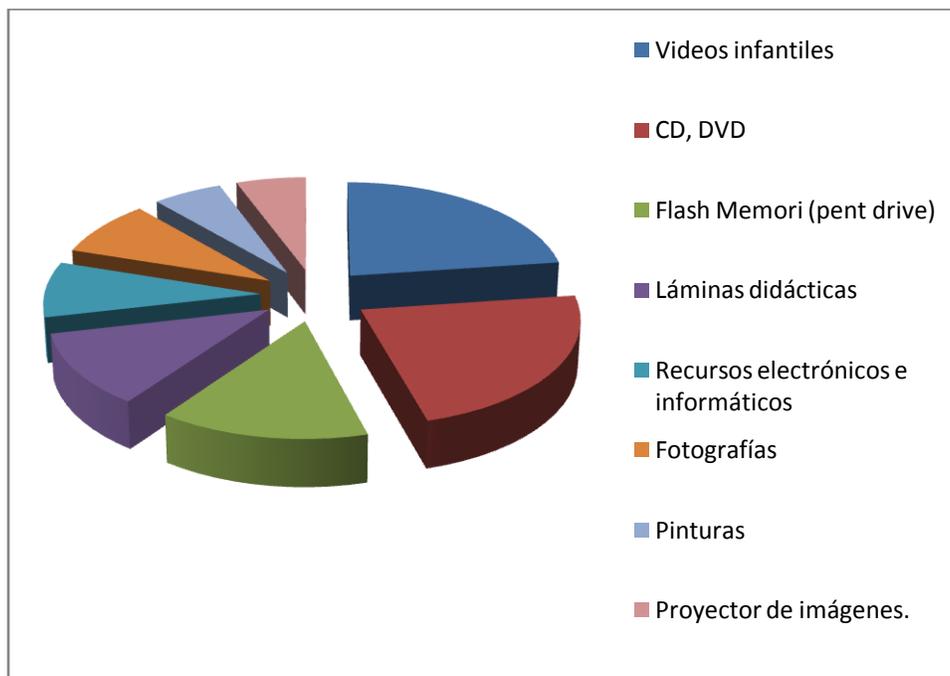
### Documentos audiovisuales e informáticos:

**TABLA 1.2**

ORD	Alternativas	Frecuencia	%
1	Videos infantiles	8	100 %
2	CD, DVD	8	100 %
3	Flash Memori (pent drive)	5	62.5%
4	Láminas didácticas	4	50 %
5	Recursos electrónicos e informáticos	3	37.5%

6	Fotografías	3	37.5%
7	Pinturas	2	25 %
8	Proyector de imágenes.	2	25 %

Fuente: Encuesta a docentes



### Análisis

Los docentes manifiestan que utilizan el 100 %, CD y DVD 100% los recursos que menos utilizan son recursos electrónicos, fotografías, pinturas y el proyector de imágenes.

### Interpretación

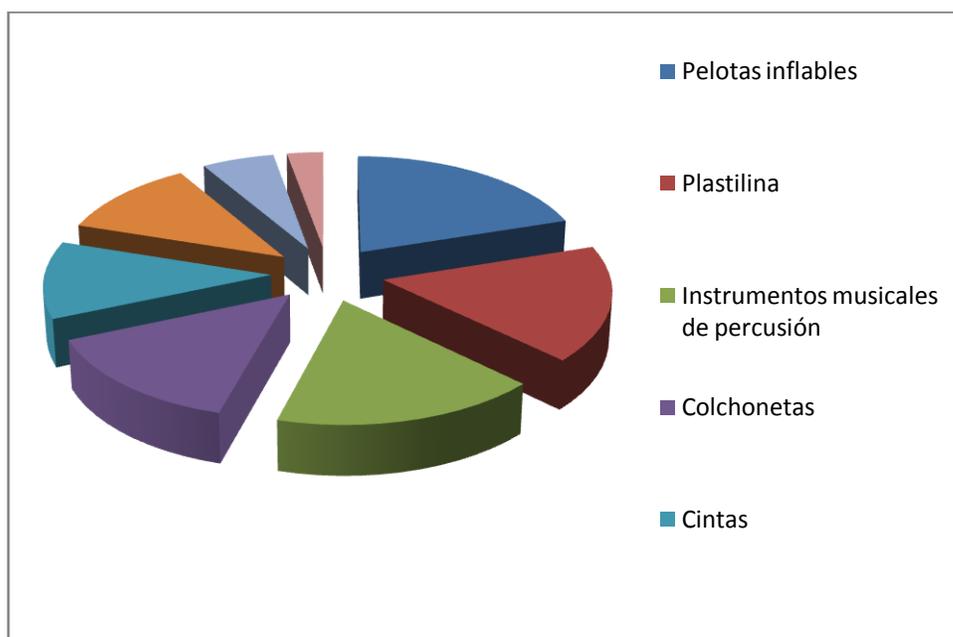
Los profesores expresan que no disponen de documentos audiovisuales e informáticos, láminas, fotografías y pinturas; por supuesto que carecen de recursos eléctricos como proyector de imágenes foto copiadora y video grabadora; se utilizan videos infantiles, CD y DVD.

### Material Manipulativo:

**TABLA 1.3**

ORD	Alternativas	Frecuencia	%
1	Pelotas inflables	7	87.5%
2	Plastilina	6	75 %
3	Instrumentos musicales de percusión	6	75 %
4	Colchonetas	5	62.5%
5	Cintas	4	50 %
6	Juegos (legos, rompecabezas entre otras)	4	50 %
7	Laminas de colores	2	25 %
8	Canicas	1	12.5%

Fuente: Encuesta a docentes



## Análisis

Los docentes manifiestan que dentro de los recursos educativos utilizan; pelotas inflables 87.5%, plastilina 75%, instrumentos musicales de percusión 75%, colchonetas 62.5% como recursos más importantes y los recursos que menos se utilizan son las laminas de colores y las canicas.

## Interpretación

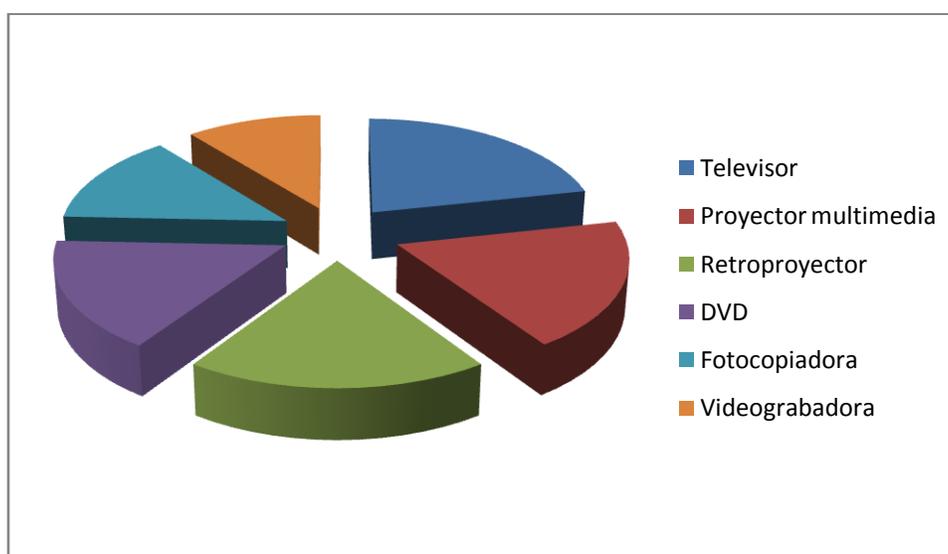
De igual manera no se demuestra que existe material manipulativo que estimule el desarrollo motor fino de los niños; es un material tradicional es mas hay materiales que ni siquiera se utilizan.

## Equipos:

**TABLA 1.4**

ORD	Parámetro	Frecuencia	%
1	Televisor	8	100 %
2	Proyector multimedia	7	87.5%
3	Retroproyector	7	87.5%
4	DVD	6	75 %
5	Fotocopiadora	5	62.5%
6	Videograbadora	4	50 %

Fuente: Encuesta a docentes



### Análisis

Los docentes manifiestan que cuentan con material educativo como los más importantes son televisor 100%, Proyector multimedia 87.5%, retroproyector 87.5%, DVD 75% los recursos que menos utilizan es videograbadora el proyector de imágenes.

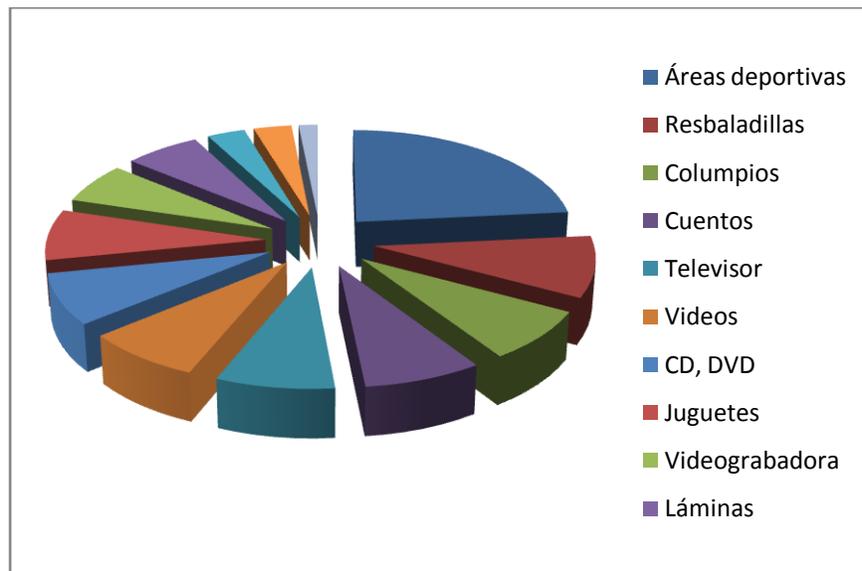
### Interpretación

Las Instituciones disponen de algunos equipo técnico pero en las observaciones realizada se pudo evidenciar que no los utilizan porque; desconocen el manejo, temor a que se dañe y temor a responsabilidades.

## 2. ¿Qué recursos recreativos tiene esta Unidad Educativa?

ORD	Alternativas	Frecuencia	%
1	Áreas deportivas	8	100 %
2	Resbaladillas	6	75 %
3	Columpios	5	62.5%
4	Cuentos	5	62.5%
5	Televisor	5	62.5%
6	Videos	5	62.5%
7	CD, DVD	5	62.5%
8	Juguetes	5	62.5%
9	Videogradora	4	50 %
10	Láminas	4	50 %
11	Fotografías	2	25 %
12	Cintas	2	25 %
13	Instrumentos musicales	1	12.5%

Fuente: Encuesta a docentes



## Análisis

Los docentes manifiestan que cuentan con material recreativo como los más importantes son Áreas deportivas 100%, resbaladillas 75% recursos que menos utilizan son cintas, fotografías y instrumentos musicales.

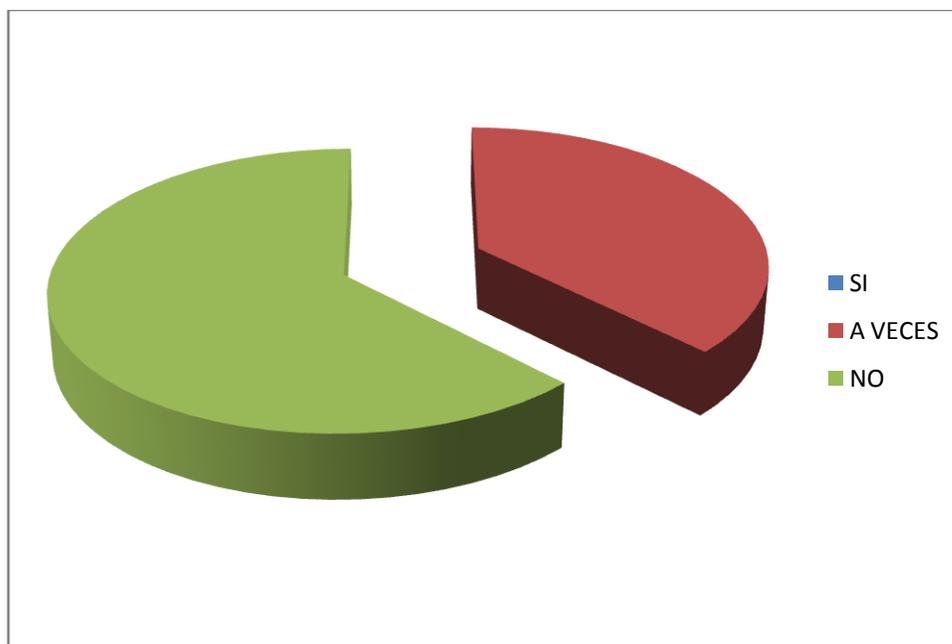
### Interpretación

Mediante la observación se pudo evidenciar que existe escasos material recreativo pero en mal estado y no acorde a las necesidades de los niños de 6 años y carecen de instrumentos musicales.

### 3. ¿Los recursos educativos y recreativos que dispone la institución educativa, están en funcionamiento?

ORD	Alternativas	Frecuencia	%
1	SI	0	0%
3	A VECES	3	38%
2	NO	5	62%

Fuente: Encuesta a docentes



## **Análisis**

El mayor porcentaje de los recursos educativos y recreativos con un 62% dicen que no están en funcionamiento y en un menor porcentaje 38% dice que a veces.

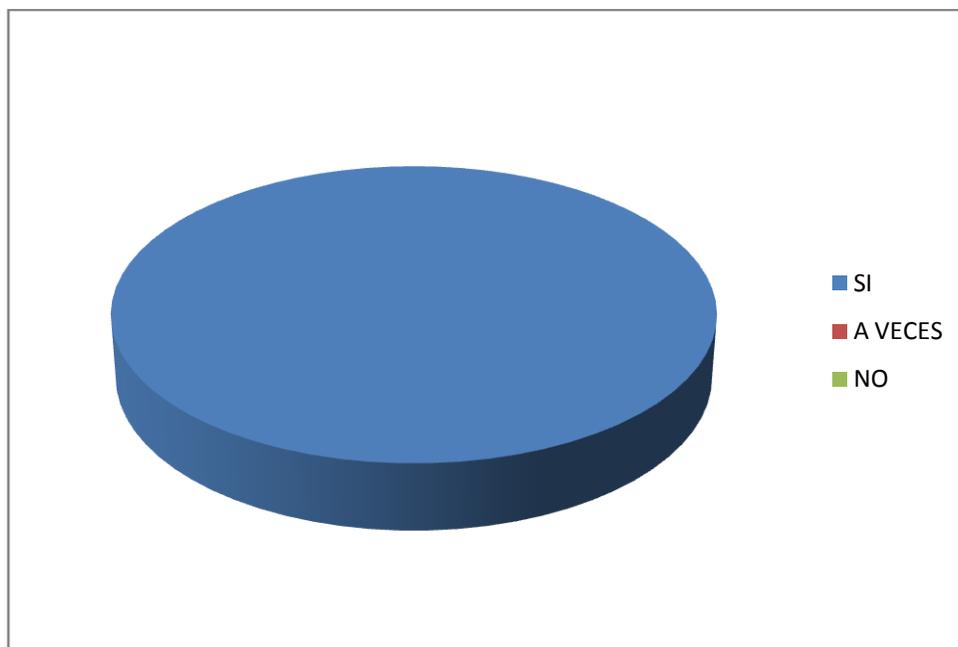
## **Interpretación**

Los recursos educativos que cuentan las Unidades Educativas, efectivamente se constato mediante la observación que los recursos son limitados y los pocos que existen se encuentran en mal estado será porque las autoridades desconocen o por que no tiene recursos económicos.

### **4. ¿En la planificación didáctica de aula considera los recursos didácticos y recreativos?**

<b>ORD</b>	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
1	SI	8	100%
3	A VECES	0	0%
2	NO	0	0%

Fuente: Encuesta a docentes



### **Análisis**

Los encuestados manifiestan el 100% que si consideran los recursos educativos y recreativos en las planificaciones de aula.

### **Interpretación**

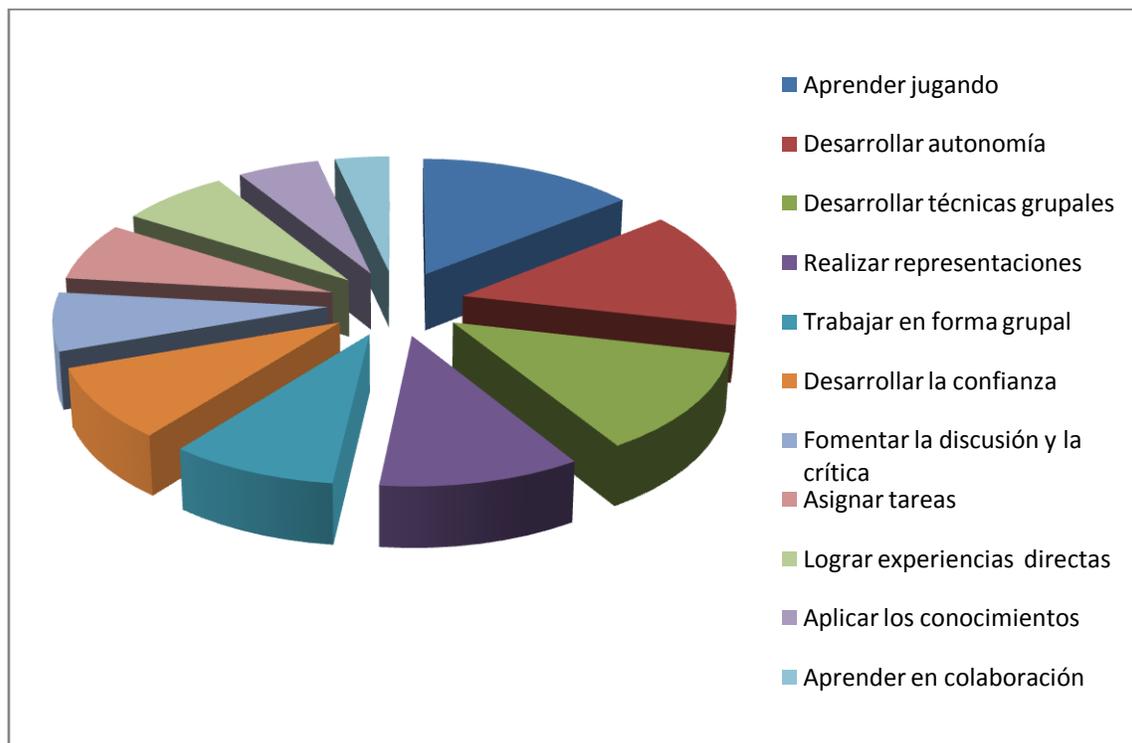
En el registro de observación se pudo evidenciar que no realizan una planificación diaria por lo que es difícil emplear los recursos que los encuestados manifiestan anteriormente.

### **5. ¿Cuáles de las siguientes estrategias didácticas utiliza usted, para desarrollar el aprendizaje de los niños?**

<b>ORD</b>	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
1	Aprender jugando	8	100 %
2	Desarrollar autonomía	8	100 %

3	Desarrollar técnicas grupales	7	87.5%
4	Realizar representaciones	6	75 %
5	Trabajar en forma grupal	5	62.5%
6	Desarrollar la confianza	5	62.5%
7	Fomentar la discusión y la crítica	4	50 %
8	Asignar tareas	4	50 %
9	Lograr experiencias directas	4	50 %
10	Aplicar los conocimientos	3	37.5%
11	Aprender en colaboración	2	25 %

Fuente: Encuesta a docentes



## Análisis

El mayor porcentaje de las estrategias que utilizan los docentes para desarrollar el aprendizaje de los niños son las siguientes:

Aprender jugando 100%, desarrollar autonomía 100%, desarrollar técnicas grupales 87.5%, realizar representaciones 75%, trabajar en forma grupal 62.5%, desarrollar la confianza 62.5%

Las estrategias que menos utilizan son:

Fomentar la discusión y la crítica, tareas asignadas, lograr experiencias directas, aplicar los conocimientos y aprender en colaboración

### **Interpretación**

Entre las estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje son escasas la discusión y la crítica, la asignación de tareas, el logro de experiencia directa, el sentido de colaboración y aplicación de los conocimientos.

### **6. ¿Evalúa usted las actividades educativas?**

<b>ORD</b>	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
1	SI	8	100%
3	A VECES	0	0%
2	NO	0	0%

Fuente: Encuesta a docentes



### **Análisis**

El 100% de los encuestados dicen que si evalúan las actividades educativas a los niños.

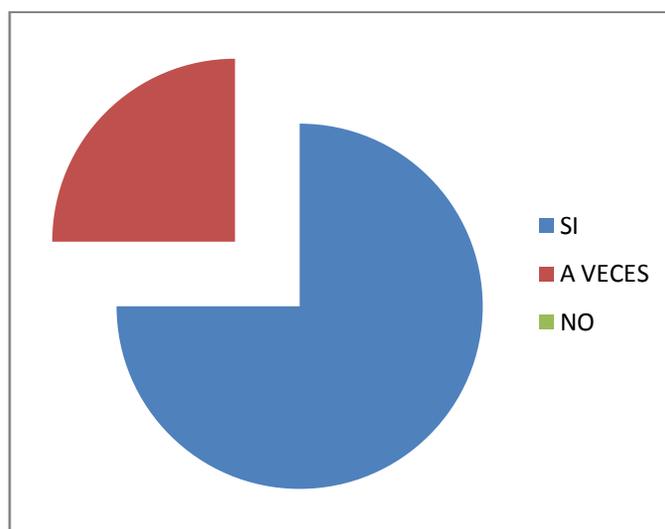
### **Interpretación**

En el registro de observación se pudo verificar que evalúan algunas actividades educativas.

### **7. ¿Evalúa usted las actividades recreativas?**

ORD	Alternativas	Frecuencia	%
1	SI	6	75%
3	A VECES	2	25%
2	NO	0	0%

Fuente: Encuesta a docentes



### **Análisis**

El 75% de los encuestados dicen que si evalúan las actividades recreativas y el 25% dicen que a veces lo evalúan dichas actividades.

### **Interpretación**

En el registro de observación se pudo evidenciar que a veces evalúan las actividades recreativas a los niños/as, quizás por desconocimiento de su importancia.

### **REGISTRO DE OBSERVACIÓN**

<b>ORD</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>FRECUENCIA</b>
------------	--------------------	-------------------

	<b>COGNITIVAS</b>	
<b>1</b>	Clasifica objetos	4
<b>2</b>	Orden piezas de los rompecabezas	4
<b>3</b>	Interpreta los diferentes colores	4
<b>4</b>	Trabaja con números y legos	3
<b>5</b>	Agrupar y ordenando objetos	2
	<b>LENGUAJE</b>	
<b>1</b>	Disfrutar que alguien les lea un cuento en voz alta.	4
<b>2</b>	Comienza a escribir vocales.	4
<b>3</b>	Comienza a escribir algunas letras del abecedario	3
<b>4</b>	Utiliza lenguaje expresivo hacer preguntas.	2
<b>5</b>	Diferencia sonidos que riman	2
	<b>SENSORIOMOTORAS</b>	
<b>1</b>	Cuenta cuentos mientras observa los dibujos	4
<b>2</b>	Hablan constantemente	4
<b>3</b>	Imita sonidos y movimientos de los animales	4
<b>4</b>	Maneja el cepillo de dientes	4
<b>5</b>	Arma y desarma rompecabezas	4
	<b>SOCIO AFECTIVAS EMOCIONAL</b>	
<b>1</b>	Juega en grupos	4
<b>2</b>	Tiene más interés por conocerse	4
<b>3</b>	Va al baño solo	2
<b>4</b>	Actúa en grupo y cooperar	2
<b>5</b>	Sabe diferenciar los juegos	2
	<b>ADAPTACIÓN SENSORIAL</b>	
<b>1</b>	Maneja el lápiz con firmeza	4
<b>2</b>	Los trazos son continuos y más enérgicos	4
<b>3</b>	Se ayudan unos a otros	3
<b>4</b>	Ordena los juguetes	2
<b>5</b>	Realizan actividades de coordinación	2

Fuente: Registro de observación a los niños de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito.

## **CONCLUSIONES**

- La disposición que poseen las educadoras para desarrollar el proceso educativo con los niños de los primeros años de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría son insuficiente, esto se debe a la escasa preparación que reciben los docentes en relación con estos contenidos. Así como el poco accenso que tienen a la bibliografía existente y el poco dominio que tienen acerca de la sistematización entre los recursos educativos y recursos recreativos, es decir, las educadoras tienen dificultad en cuanto a definir los contenidos que abarca los mismos.
- Se observaron las actividades cognitivas, sensoriomotoras, socio afectivas del leguaje y adaptación sensorial, destacando el interés de los niños frente a la motivación a sus maestros.

## **ENTREVISTAS A DIRECTIVOS**

### **1. ¿Comente por favor acerca de la utilidad de los recursos educativos y recreativos que dispone este Centro Educativo con relación a la edad e intereses de los niños del primer año de básica?**

Sobre los recursos educativos los señores Directivos comentan que son útiles porque son parte y complemento del proceso de aprendizaje, ya que la Institución Educativa cuenta tan solo con un arenero que ya no sirve, no existe un área recreativa infantil ni rincones por lo que sería necesario contar con una recreativa.

### **2. ¿Cuáles son los recursos educativos que dispone la Unidad educativa?**

Todos los entrevistados manifestaron que cuentan Pizarrón, videos televisión, grabadoras, libros, pelotas, periódicos y recursos manipulables pero que no todos están en buen estado.

### **3. ¿Cuáles son los recursos recreativos que dispone la Unidad educativa?**

Los entrevistados manifestaron que cuentan con juegos infantiles como balones juguetes grabadoras, televisión, patios cancha de fútbol pero no existe un parque recreativo infantil en donde los niños/as puedan desarrollar sus actividades acorde a su edad.

### **4. ¿Cómo se distribuyen los horarios para las actividades educativas y recreativas de los niños de primer año de básica?**

Los señores directivos dicen que distribuyen la actividad educativa y recreativa de la siguiente manera:

- De acuerdo al pensum de estudio
- Planificación diaria de clases con una duración de 40 minutos
- Se designan responsabilidades a cada docente para que realicen sus actividades pertinentes

## **5. De qué manera las educadoras optimizan los recursos educativos y recreativos que dispone la Unidad Educativa.**

Los señores directivos manifiestan que la actividad educativa y recreativa está sujeta a diversos parámetros como a la metodología empleado por el docente, tiempo, ambiente entre otras pero las más frecuentes son las siguientes:

- Tomando en cuenta la planificación de desarrollo institucional
- De acuerdo a las actividades programadas
- Depende de la metodología que utiliza el profesor

## **6. ¿De qué manera los docentes desarrollan el pensamiento crítico de los niños de primer año de básica, mediante la utilización de los recursos educativos?**

Los entrevistados manifiestan que el desarrollo del pensamiento crítico depende de la habilidad y destreza de los docentes y las metodologías empleadas de los mismos como son:

- Mediante una interacción del pensamiento
- Experimentación
- Actividades artísticas
- Se trabaja en forma grupal entre otras actividades.

## **7. ¿De qué manera los docentes desarrolla el pensamiento creativo de los niños mediante la utilización de los recursos recreativos?**

Los entrevistados manifiestan que el desarrollo del pensamiento creativo va sujeta habilidad y destreza de los docentes para poder llegar a los niños/as y por lo general utilizan actividades como:

- Mediante actividad lúdicas
- Relación con otras entidades educativas
- Mediante convivencias

## **8. ¿En la planificación de desarrollo institucional se considera los recursos educativos y recreativos?**

Los señores entrevistados manifiestan que siempre se considera los recursos educativos y recreativos porque son indispensables para el desarrollo del aprendizaje por que a través del aprendizaje ampliamos nuestra capacidad de crear, de ser parte del proceso generativo de la vida y formación integral de los niños, pero es difícil poner en práctica ya que no contamos con tales recursos y eso hace que se limite a los docentes ya que trabajan utilizan solo los recursos existentes en las Unidades Educativas que son muy escasos, por lo que es muy importante contar con una área recreativa esos ayudará a la formación integral de los niños/as.

## **CONCLUSIONES**

Los señores Directivos están consientes que no existe áreas recreativas ni educativas acorde a las edades de los primeros años de educación básica en las

unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, por lo que es necesario adecuar y mejorar las áreas recreativas en una forma técnica para realizar actividades curriculares y extracurriculares que contribuyan a potenciar el aprendizaje, juego libre, el desarrollo evolutivo del niño, la socialización, la percepción, deferentes funciones motrices y respetar el ambiente.

## **RESPUESTA A LAS PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN**

- **¿Cuál es el nivel de formación actual de los niños/as de los primeros años de Educación Básica, considerando los Recursos Educativos y Recreativos que dispone?**

Se pudo evidenciar el nivel del proceso del aprendizaje en base a la guía de observación y a los resultados de los instrumentos aplicados, los docentes no buscan el desarrollo cognoscitivo en los niños, más bien forman seres, memorista y acumulador olvidando una serie de cambios profundos en el área de la socialización, esencialmente en la reanudación a otro nivel de organización del ser en búsqueda de la independencia siendo importante actividades recreativas y educativas para que los niño/as logren un mayor desarrollo integral con capacidad de comprender y resolver problemas.

- **¿Cómo afecta la carencia de áreas de recreación y recursos didácticos al desarrollo integral, en los niños/as del Primeros Años de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito?**

El niño con su enorme potencial físico e intelectual necesitan de una plataforma solida de formación educativa, comprendiendo que el primer periodo del desarrollo humano es el más importante es en esta etapa de la vida en la cual hay mas necesidad de ayudar por que a esta edad está dotada de grandes energías creativas.

No olvidemos el desarrollo del campo afectivo compatibilizando con las capacidades cognoscitiva y de participación social inteligente, teniendo en cuenta que las áreas recreacionales ayuda a los juegos de actividad física y de coordinación, son los indicados para el desarrollo del cuerpo y los de concentración, memoria y relación, para el desarrollo de la mente además jugar con los niños/as ayuda a crear un vínculo de complicidad entre maestros, padres e hijos lo cual no se ha podido lograr por falta de un área recreacional.

➤ **¿Qué tipo de motivación tienen los niños/as para el aprendizaje ante la carencia de Recursos Educativos y Recreativos?**

Los niños no cuentan con una motivación acorde a su edad por lo que no contribuye a la formación de la mentalidad cooperativa y de participación social inteligente, por lo que es necesario trabajar con áreas recreativas y rincones; es la forma óptima de enfrentar el reto de estudiar y aprender.

➤ **¿De qué manera los Recursos Educativos y Recreativos potenciarían el aprendizaje en los niños y niñas del Primer año de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito?**

Con el área recreacional se fomentará en los niños movimientos dirigidos por la inteligencia hacia un fin definido y constituye un punto de contacto entre la mente del niño y la realidad externa, permitiendo realizar gradualmente y coordinar ejercicios cada vez de mayor dificultad.

Los niños aprenderán a trabajar tanto independientes, como en grupo, y serán capaces de resolver autónomamente los problemas que se presentan y seleccionar entre variadas alternativas en forma adecuada, pero para lograr esto debemos estimular a tomar decisiones desde temprana edad y intercambiar ideas y conversación, estas actividades enriquecerán sus

destrezas de comunicación, pensamiento y su cuerpo facilitando adquirir aprendizajes formales.

***"El niño debe estar libre", dijo la Dra. Montessori, para ser de verdad un amo de su ser. Él debe estar libre para tomar sus decisiones y hacer sus descubrimientos aprendiendo por sí mismo. "la única disciplina verdadera es la de uno mismo"***

## CAPÍTULO IV

### 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. CONCLUSIONES

- El nivel de formación de los niños/as del Primeros Años de Educación Básica presenta ciertas falencias al tener una escasa infraestructura educativa.
- Documento impresos como revistas infantiles, tarjetas de imágenes y periódicos no son materiales que usualmente usan los maestros, debido al desconocimiento que tiene sobre la importancia para la educación de los niños.
- Los profesores expresan que no disponen de documentos audiovisuales e informáticos, láminas, fotografías y pinturas; por supuesto que carecen de recursos eléctricos como proyector de imágenes foto copiadora y video grabadora; se utilizan videos infantiles, CD y DVD.

- No existe áreas recreativas en las unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, no hay rincones para realizar actividades curriculares y extracurriculares que contribuyan a potenciar el aprendizaje, el desarrollo evolutivo del niño, la socialización, la percepción, deferentes funciones motrices y respetar el ambiente.
- Entre las estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje son escasas la discusión y la crítica, la asignación de tareas, el logro de experiencia directa, el sentido de colaboración y aplicación de los conocimientos.
- Se observaron las actividades cognitivas, sensoriomotoras, socio afectivas del lenguaje y adaptación sensorial, destacando el interés de los niños frente a la motivación a sus maestros.
- Los señores Directivos y docentes de las Unidades Educativas son consiente del mejoramiento del área educativa y recreativa de técnica - pedagógica que ayuda a la formación integral de los niños sin dejar de lado los valores.
- Los docentes tienen escasa preparación en relación con los contenidos y escaso dominio en la optimización de recursos educativos y recreativos, y desconocen el manejo de equipos técnicos existentes en las Unidades Educativas.

## **4.2 RECOMENDACIONES**

- Involucrar a directivos, docentes, familiares y niños/as para realizar fortalecimiento, mejoramiento y adecuación del área educativa y recreativa en una forma técnico pedagógico de las Unidades Educativas Fe y Alegría.

- La organización del área recreativa debe ser asesorada por los docentes técnicos de las Unidades Educativas Fe y Alegría para que su funcionamiento sea óptimo y pueda trascender en el tiempo.
- Es prioritario y emergente contar con aéreas recreativas de esa manera poder contribuir en el aprendizaje activo y significativo de los niños/as además es importante hacer conocer a los señores docentes, niños y padres de familia la importancia del mismo.
- Fomentar la adquisición de documentos impresos como revistas infantiles, tarjetas y ejemplares de periódicos que se publica en la capital para estimular el desarrollo del lenguaje mediante actividades recreativas.
- Adquirir recursos tecnológicos mediante actividades sociales y de promoción de las capacidades de los niños en actividades sociales y culturales que puede ser estimuladas económicamente por los padres. Se debe tomar en cuenta la actitud de desprendimiento de padres, personas y agencias comunitaria.
- Desarrollar el análisis crítico de los niños, la responsabilidad en el cumplimiento de tarea; la adquisición de experiencias al aprender haciendo; y el desarrollo de valores como la colaboración.
- Mejorar la diversidad de actividades cognitivas, sensoriomotoras, socio afectivas y de comunicación, ocupando los espacios educativos y recreativos que se proponen.
- Potenciar los ejes de aprendizaje de los niños con la disponibilidad de áreas educativas y recreativas y de la manera se podrá facilitar a los señores docentes instrumentos, materiales y juegos; los niños/as en estas edades

necesitan desarrollar la motricidad, sociabilidad, inteligencia, creatividad e imaginación, afectividad y lenguaje.

**"PROPUESTA DE ADECUACIÓN DE ESPACIOS CON RECURSOS EDUCATIVOS Y RECREATIVOS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS FE Y ALEGRÍA DEL NORTE Y SUR DE LA CIUDAD DE QUITO"**

*¡Jugando y Creciendo! ¡Saltando y Corriendo!  
Los niños conocen la grandeza  
de la amistad.*

## **INTRODUCCIÓN.**

Los niños/as del primer año de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha tiene un limitado apoyo en actividades recreativas y educativas, debido a que no cuentan con los recursos educativos y recreativos, influyendo de cierta forma en el aprendizaje.

Teniendo muy en cuenta esto, se quiere abordar el problema con la ejecución de una propuesta de adecuación de espacios recreativos y educativos que fortalezcan las actividades motrices y socio afectivas de esa manera motivar

el aprendizaje significativo a los niños/as de los Primeros Años de Educación Básica.

Las Unidades Educativas Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito, son olvidadas por las Administraciones educativas; siendo necesario realizar una propuesta de adecuación de espacios recreativos, educativos y técnicos pedagógicos para dar posibles soluciones a la situación de aprendizaje que atraviesan los niños/as.

Esta propuesta la función principal es apoyar al rendimiento académico en una forma sistematizada de los niños/as impulsando principios, métodos o procedimientos para el aprendizaje vinculando con actividades motrices y socio afectivas, aprovechando en forma eficiente el tiempo y motivando el estudio en los niños/as.

Además se logrará el desarrollo integral en niños del Primer Año de Educación Básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría, mediante diferentes actividades recreativas y educativas, juegos y otras actividades que, estimulará la inteligencia de los niños/as desde edades muy tempranas. Con estos juegos se ayuda a potenciar su parte muscular, física, afectiva y su parte intelectual.

## **JUSTIFICACIÓN**

En esta propuesta se detalla la importancia de sistematizar las áreas educativas, recreativas y del juego en el desarrollo integral del niño/a. Así se expresan las características, las clasificaciones, la observación como técnica

para valorar la práctica educativa y el rol del adulto en el juego, tanto educadores como el papel de la familia.

Su importancia, la educación inicial iría de la sistematización de lo educativo y lo recreativo, ya que se debe relacionar juego y el desarrollo de los aprendizajes por construcción en interacción.

Los recursos recreativos y educativos como método de aprendizaje son motivador en sí mismo, atribuyen un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

Los recursos recreativos y los recurso educativos, ya que es motivador en sí mismo, ayuda a potenciar la transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

Mediante esta propuesta se pretende evidenciar que mediante los recursos recreativos y educativos ayude formarse ese motor de aprendizaje, que estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

Fortalece la autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.

Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.

Su socialización a través juego y el trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.

Forma la expresión creativa a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales y no formales.

Ayudando a un acercamiento sensible a los distintos campos como el arte y la cultura; expresándose por medio de diversos recursos educativos y recreativos.

## **OBJETIVOS.**

### **OBJETIVO GENERAL.**

- Proponer una distribución e implementación de los espacios externos e internos con recursos educativos y recreativos para fortalecer el aprendizaje en los niños/as del primer año de educación básica de las unidades educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS.**

- Analizar los resultados de la investigación para proponer una nueva distribución e implementación de espacios educativos y recreativos.
- Distribuir e implementar los espacios educativos y recreativos de acuerdo a la infraestructura y espacios físicos de los locales.

## **FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **Fundamento Legal**

El Artículo de la ley de educación del reglamento de la Ley de educación así como del reglamento de la institución Fe y Alegría tiene que tener relación con los materiales educativos y con el juego.

### **Derechos de los niños.**

Se describe el artículo relacionado a los derechos de los niños.

*Artículo 7º.* Tendrán una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

## **FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS**

"Según el referente curricular ecuatoriano del Primer año de Educación Básica propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales. Quienes elaboren los currículos intermedios, a partir del Referente nacional, deben seleccionar los métodos y técnicas específicos coherentes con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje"<sup>14</sup>.

### **Teoría de Piaget (Cognitivista)**

*Piaget* "considera que el juego refleja las estructuras cognitivas y contribuye al establecimiento de nuevas estructuras. Constituye la asimilación de lo real al yo. Adapta la realidad al sujeto, que así se puede relacionar con realidades que, por ser muy complejas, desbordarían al niño"<sup>15</sup>.

Piaget El se interesó por el desarrollo del juego en el niño y por ello se dedicó a observar sus propios hijos. Explicó con detalle los cambios y progresos que se producen en los niños durante su desarrollo. Seguramente lo más destacado de su teoría del desarrollo es que el niño tiene necesidad de jugar porque es única forma que posee para poder interaccionar con la realidad que le desborda.

Piaget estudia el juego y sus transformaciones, en relación con las invariantes funcionales de la construcción del conocimiento.

De esta manera, las formas diversas en que se muestra el juego a lo largo de todo el desarrollo infantil son consecuencias directas de las transformaciones

---

<sup>14</sup> Referente Curricular para la educación inicial de los niños de cero a cinco años

<sup>15</sup> Asociación Pro Derechos Humanos de España. Aprender a jugar, Aprender a vivir. Seminario de Educación para la Paz. Barcelona, 1990

que sufren en el mismo espacio temporal, las estructuras intelectuales. Por otro lado el mismo juego es el que influye en forma importante en el establecimiento de esas nuevas estructuras mentales.

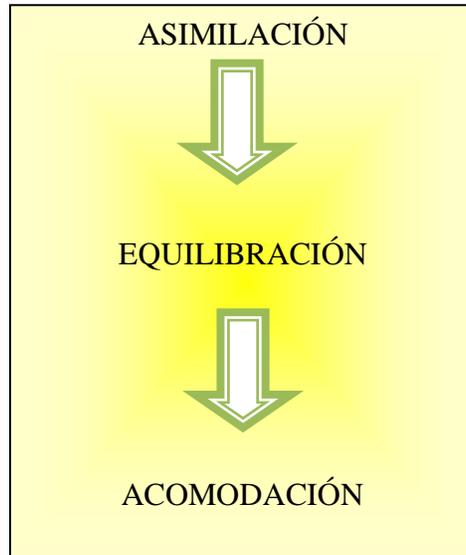
Piaget describió el desarrollo intelectual y lo dividió en una serie de estadios: el sensoriomotor (0-2 años), el preoperacional (2-6 años), el operacional concreto (6-12 años) y el de operaciones formales (12 años o más); y a parte de esta clasificación distribuyó por edades los diferentes tipos de juego más característicos de cada edad: sensoriomotor o funcional (0-2 años), simbólico (2 años o más), reglado (6 años o más) y de construcción.

A PARTIR DE	ESTADIO DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGO
0 AÑOS	SENSORIOMOTOR	FUNCIONAL/CONSTRUCCIÓN
2 AÑOS	PREOPERACIONAL	SIMBÓLICO/CONSTRUCCIÓN
6 AÑOS	OPERACIONAL CONCRETO	REGLADO/CONSTRUCCIÓN
12 AÑOS	OPERACIONAL FORMAL	REGLADO/CONSTRUCCIÓN

Según Piaget, el niño desarrolla sus estructuras cognoscitivas al relacionarse con su entorno por medio de las distintas experiencias a las que es sometido a lo largo de su vida y por lo tanto, los distintos estadios de juego por los que se pasa el niño son consecuencia directa de dichas estructuras intelectuales.

La posición en la que se encuentra el juego es un tanto ambivalente pues por un lado, como se acaba de decir, es el reflejo de las estructuras cognoscitivas del

niño pero, por otro, en medida en que el juego es acción, éste colabora en la construcción de nuevas estructuras mentales.



Para comprender mejor las ideas que es sobre el juego expuso Piaget hay que tener en cuenta los mecanismos de acomodación y de asimilación que son los que intervienen en el proceso de equilibración. En este sentido, antes de conseguir estructuras estables el niño va oscilando entre acomodaciones y asimilaciones.

Según Piaget, las personas tienen 3 formas de interactuar con la realidad que les circunda.

- La primera se realiza cuando el niño intenta adaptarse o amoldarse a las situaciones externas.
- La segunda se efectúa mediante un comportamiento opuesto al anterior, cuando el niño utiliza sus capacidades para modificar las condiciones del

medio en que vive. En esta forma de tratar con la realidad el niño va construyendo sus esquemas a base de sufrir acomodaciones sucesivas que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función del mundo que le rodea.

- Por último, la tercera, que se realiza mediante comportamientos adaptados donde las dos formas de actuación anteriores guardan un equilibrio sobre la base de la integración y la coordinación. Es decir, en un momento dado será el niño quien imponga sus deseos, pero en otro momento será el medio el que consiga imponerse al niño.

Aunque Piaget estudia todos los tipos de juego que se dan en los diferentes estadios, dedica una atención especial al juego simbólico. Cuando el niño se encuentra en este estadio, el conjunto de manifestaciones simbólicas son: La imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental, así todas ellas permiten representar la realidad en forma libre y sin tener que limitarse al momento en que se produce la acción que presenta.

Se podría de acabar la explicación de la teoría de Piaget comentando que es indispensable el merito que tiene este autor al estudiar el juego y su relación con el paso del estadio sensoriomotor al pensamiento concreto, ya que a veces exponer un buen planteamiento es más importante que no encontrar una posible solución.

### **Teoría de Bühler**

*Bühler (1935)* contempla el juego como una actividad que se lleva a cabo por el placer que produce el ejercicio de una función, la realización de la actividad. Este placer refuerza la propia actividad.

### **Teoría de Vygotski**

Según Vygotsky, "Al ser el juego una pieza clave en el desarrollo de los sujetos, los adultos u otros niños pueden tener un papel de suma importancia felicitando que eso niños consigan objetivos concretos en su proceso de desarrollo que transcurre a lo largo de toda la infancia.

El juego está dominado por la ficción y como consecuencia se debe utilizar la imaginación. La imaginación, que está implícita en el juego, sobre todo a partir de los 3 años, ayuda a desarrollar los pensamientos abstractos de las etapas subsiguientes, así como las reglas de la incorporación al trabajo escolar. Tránsito del juego de ficción al juego con reglas, implica todo un proceso que va desde la indiferenciación de los significados y los objetos que proyectan su acción inconsciente, a los procesos de pensamiento abstracto como la memoria lógica y el lenguaje"<sup>16</sup>.

El origen de juego es la acción espontánea del niño pero orientada socialmente, es decir, si un niño coge una cuchara y empieza golpear con ella la mesa en forma espontánea, rápidamente el adulto orientará este juego hacia un sentido terminado y seguramente el niño dejara de golpear para hacer como si tuviera comiendo o si le diera de comer a alguien. De esta forma, los juegos adquieren

---

<sup>16</sup> El juego y su función en el desarrollo psíquico de niño. Lección pronunciada en el Instituto Estatal de Hertenzen, en 1933. Cuadernos de pedagogía. No 85,39-48.1989

un valor socializador y son transmisores de cultura. Es a través del juego que el niño aprende de una manera suave y relajada los valores y los pequeños detalles de la vida cotidiana.

Para Vygotski, el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y dominar los objetos y eso es lo que impulsa al niño al juego de la representación. El niño va asimilando poco a poco no solo el mundo de los objetos que él conoce y que puede manipular si no también todos aquellos que son de acción directa del adulto, pero que él todavía no puede manipular y no tiene a su abasto. La asimilación de estos objetos la tendrá que hacer a partir de la acción concreta.

A juicio Vygotski a medida que el niño va creciendo el juego va evolucionando. En principio la situación imaginaria y la real están muy cercanas, ya que en la situación imaginaria se imita la situación real de la forma más exacta posible. A continuación el juego simbólico va dejando a un lado la individualidad y busca el juego más social, el cual surge cuando el sujeto ya es capaz de discernir entre el objeto y su significado y de tomar conciencia de las relaciones con los otros sujetos. Pasa a continuación por una razón intermedia de ajuste de reglas y de realización consciente de un propósito es el centro de interés el niño. Finalmente se trata en otra fase donde el acatamiento de las reglas es lo que buscan los niños, no se salta por saltar, sino que se precisa de un objeto concreto y se establece una norma a seguir por todo el grupo que participa.

La orientación sociocognitiva de la escuela soviética permite comprender el papel de la cultura en la elaboración espontánea de los conocimientos

infantiles. Para ello el juego tiene un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea del niño pero que está orientado culturalmente

### **María Montessori**

Según María Montessori, los niños y niñas absorben como "esponjas" todas las informaciones que requieren y necesitan para su [actuación](#) en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma [manera](#) que lo hace al gatear, caminar, correr, entre otras, es decir, de forma espontánea.

La Dra. Montessori no estaba de [acuerdo](#) con las técnicas rígidas y, frecuentemente, crueles que se utilizaban en Europa. Basó sus ideas en el respeto hacia el niño y en su [capacidad](#) de aprender, partía por no [moldear](#) a los niños como reproducciones de los padres y profesores.

Concibió a los niños como la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de [aprender](#) y [utilizar](#) la [libertad](#) a [partir](#) de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a [adulto](#) con la [capacidad](#) de hacer [frente](#) a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la [guerra](#) y la paz

El [método](#) Montessori está inspirado en el humanismo integral. Que postula la [formación](#) de los seres humanos como personas únicas y plenamente capacitadas para [actuar](#) con libertad, [inteligencia](#) y dignidad con libertad, [inteligencia](#).

El Método Montessori, es considerado como una educación para la vida y se sirve de los siguientes aspectos para lograrlo:

- Ayuda al desarrollo natural del Ser Humano.
- Estimula al niño a formar su carácter y manifestar su personalidad, brindándole seguridad y respeto.
- Favorece en el niño la responsabilidad y el desarrollo de la autodisciplina, ayudándolo a que conquiste su independencia y libertad, esta última como sinónimo de actividad, libertad para ser y pertenecer, para escoger, para instruir, para desarrollarse, para responder a las necesidades de su desarrollo. Libertad para desarrollar el propio control.
- Desarrolla en el niño la capacidad de participación para que sea aceptado.
- Guía al niño en su formación espiritual e intelectual.
- Reconoce que el niño se construye a sí mismo. ¿Qué le permite al niño conocer innatamente su entorno? La mente absorbente Montessori observó una sensibilidad especial del niño para observar y absorber todo en su ambiente inmediato y la denominó "la mente absorbente".

Ésta es la capacidad única en cada niño de tomar su ambiente y aprender cómo adaptarse a él. Durante sus primeros años, las sensibilidades del niño conducen a una vinculación innata con el ambiente. La capacidad del niño de adaptarse por sí mismo al ambiente depende con éxito de las impresiones de ese momento, así si son sanas y positivas, el niño se adaptará de una manera sana y positiva a su entorno.

## Los períodos sensibles

Se refiere a los períodos de la edad en que el niño demuestra capacidades inusuales en adquirir habilidades particulares, es decir, cuando el interés del niño se focaliza a una parte específica de su ambiente.

Estas sensibilidades que el niño desarrolla normalmente, ayudan a adquirir las características necesarias para su desarrollo como adulto. Los elementos que se utilizan para llevar a cabo la metodología Montessori<sup>17</sup>.

El ambiente preparado.- Se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, para ayudarlo a aprender y a crecer. Este ambiente está por dos factores:

- El entorno.- Cada día la interacción del niño con su medio ambiente resulta más compleja; el niño está expuesto cada vez más a situaciones que lo rebasan. Los niños que viven situaciones de estrés están en mayor riesgo de consumir alcohol o drogas, tener conductas delictivas o verse involucrados en embarazos adolescentes.
- El material, preparado de una manera tal que desenvuelvan en él las partes social, emocional, intelectual, la comprobación y necesidades morales de un niño, pero también que satisfaga las necesidades de orden y seguridad, ya que todo tiene su lugar apropiado.

### a.- Características de los Materiales

---

<sup>17</sup> ” (Montessori. *The Science Behind the Genius*, 2005),



- Todos los materiales son motivos de actividad.
- Aíslan las cualidades que queremos resaltar o que el niño aprende.
- Algunos, como los materiales de sensorial y matemáticas, están graduados matemáticamente.
- Tienen control de error.
- Tienen un máximo y un mínimo y presentan los opuestos.
- Tienen un límite: Hay un material de cada cosa.
- Ayudan al niño a entender lo que aprende, mediante la asociación de conceptos abstractos con una experiencia sensorial concreta, así realmente está aprendiendo y no solo memorizando.

Los niños Montessorianos aprenden a trabajar tanto independientemente, como en grupo. Son capaces de resolver autónomamente los problemas que se le presentan, seleccionar entre variadas alternativas en forma adecuada y administrar bien su tiempo, ya que se les ha estimulado a tomar decisiones desde temprana edad. Intercambian ideas y conversan libremente con otros

acerca de su trabajo y experiencias. Estas actividades enriquecen sus destrezas de comunicación facilitando así, su camino en diferentes entornos sociales.

### **Evolución de las funciones motrices a los cinco y seis años.**

El crecimiento físico y movimiento de cada niño se va configurando directamente bajo la acción de distintos factores como los ambientales, desde la alimentación que recibe a la actividad que desarrolla, y del medio geográfico al entorno cultural y social.

### **Flexibilidad Muscular.**

Los niños y niñas de 3 y 4 años poseían suficiente flexibilidad en el juego de la muñeca como para llegar a tocar el antebrazo con el pulgar. Pues bien, sólo 3 de cada 10 individuos, después de cumplir 6 años, podrán efectuar el mismo movimiento. Las niñas son más extensibles que los varones.

A partir de los 6 años aparece por primera vez, en ambos sexos, la posibilidad de aflojar voluntariamente los músculos, que puede comprobarse fácilmente pidiendo al niño que se coloque tendido sobre la espalda y en esta posición intente relajar completamente los brazos y las manos.

### **Independencia y Coordinación Musculares.**

La escasa independencia en los movimientos musculares, todavía a los cinco y seis años, se comprueba al observar las contracciones involuntarias que acompañan a los movimientos dirigidos. Antes de cumplir siete años, los progresos serán evidentes, sobre todo, en los ejercicios de coordinación.

### **La Habilidad Sensoriomotriz y el Esquema Corporal.**

La capacidad para coordinar un movimiento a una determinada percepción sensorial determinada, recibe el nombre de habilidad sensoriomotriz. El niño a la edad de 6 años es capaz de realizar cualquier actividad correctamente comienza a ejercitarse en todo tipo de actividades manuales. Comienzan a distinguir el lado izquierdo y derecho en su cuerpo y posteriormente, en los objetos. No ejecutarán órdenes cruzadas que impliquen movimientos simultáneos de brazos y piernas, por ejemplo.

### **b.- La organización de los espacios en las actividades lúdicas.**



Sin lugar a dudas, "Los espacio destinado a la mayoría de actividades, y por lo tanto de juegos, dentro de las Unidades Educativas infantil, es el aula. La manera como está organizado será decisiva para el éxito de las diferentes actividades que se propongan"<sup>18</sup>.

Sin embargo dentro de las Unidades Educativas infantil no existen otros espacios de juego que se puede aprovechar este tipo de actividades, entre ellos está la sala múltiple;

Dentro de la escuela y los espacios interiores hay que destacar la existencia de los patios y áreas recreativas exteriores que son de gran importancia para el desarrollo de los juegos en los niños y niñas.

---

<sup>18</sup> L. VÉNGUER Y A. VÉNGUER " Actividades inteligentes" Ed. Visor. 1993.

**c.- Características motrices del juego para niños y niñas de 5-6 años**



- Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Tiene un mayor equilibrio.
- Salta sin problemas y brinca.
- Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- Puede realizar pruebas físicas o danzas.
- Maneja el cepillo de dientes y el peine.
- Se higieniza y va al baño solo.
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- Maneja la articulación de la muñeca.
- Lleva mejor el compás de la música.

- Distingue izquierda y derecha en sí mismo.
- Puede saltar de una mesa al suelo.

## **JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE PROMUEVE EN EL NIÑO.**

Según "a actividad que el juego provoca en el niño podemos diferenciar los siguientes"<sup>19</sup>

### **Juegos sensoriales.**

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensoriomotor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Ejemplos de estos juegos son: Juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música, canciones,

---

<sup>19</sup> L. VÉNGUER Y A. VÉNGUER " Actividades inteligentes" Ed. Visor. 1993.

sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- Unidades Educativas infantil.

### **Los juegos motores.**

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución.

### **El juego manipulativo**

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar algún objeto si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a

su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

### **Los juegos de imitación**

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente.

El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los cinco lobitos o el de palmas palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

### **El juego simbólico**

El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

### **Los juegos verbales**

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje del lenguaje. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

### **Los juegos de razonamiento lógico.**

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día noche, lleno, vacío, limpio, sucio.

### **Juegos de relaciones espaciales**

Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas, rompecabezas o puzzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

### **Juegos de relaciones temporales**

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales, como las viñetas de los tebeos, para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

### **Juegos de memoria**

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

### **Juegos de fantasía.**

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

### **Juegos según el momento en que se encuentra el grupo**

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para animar la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear.

Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

### **Juego y desarrollo**

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por

su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

Por ejemplo, a través de los juegos motrices y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos.

Recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo.

Las áreas recreativas ayudan a los niños en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

### **Desarrollo afectivo y social**

En las áreas recreativas, el niño controla sus emociones, que suelen ser intensas e implican a todo su ser; en él se canaliza la energía. En las actividades lúdicas reduce su tensión interna y puede manipularla.

Formas sociales; al principio es individual y va evolucionando hacia formas más sociales, centrándose, primero, en los padres (el adulto); luego se dirige a otros niños.

Compartiendo con otros niños y respetando el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Hasta los tres años, su relación se reduce a muy pocos niños (dos o tres), y a través de las áreas recreativas se evidencian tipos de sociabilidad y de relaciones.

Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos.

En las áreas recreativas hay contacto físico y social. Este juego le sirve para modular sus impulsos agresivos.

Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros.

Como ya se ha señalado el juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

### **Desarrollo cognitivo**

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En las áreas recreativas se

crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

### **Desarrollo motor**

Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En Las áreas recreativas se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

Como conclusión podríamos decir que las áreas recreativas ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.

### **Las áreas recreativas como fuente de desarrollo:**

- **A nivel cognoscitivo:** Compara, observa, utiliza el juego simbólico.
- **Afectivamente:** Incorporación a un grupo, acepta normas, placer, alegría, libera tensiones.
- **Motrizmente:** Dominio

Resulta difícil dar una definición de juego, pero sí se puede afirmar que implica muchas conductas y comprende distintas actividades, que están caracterizadas por una serie de cualidades que lo diferencian de otro tipo de actividades.

Cabe señalar que las áreas recreativas es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características:

- Es la actividad fundamental del niño
- Es un modo de interactuar con la realidad
- Tiene su fin en sí mismo.
- Es placentero
- Es una actividad seria para el niño.
- Actividad espontánea, motivadora, libre.
- Favorece el aprendizaje.
- El material no es indispensable.
- Tiene una función catártica.
- Compensador de desigualdades.
- Evoluciona con el desarrollo del niño.

### **Referente curricular<sup>20</sup>**

- Los representantes de los organismos que impulsaron la construcción del Referente: Ministerio de Educación, Ministerio de Bienestar Social, INNFA y Programa Nuestros Niños, reunidos en diciembre de 2000, decidieron que ese trabajo se hiciera con la más alta participación de personas que, por su profesión, están en contacto con la problemática

---

<sup>20</sup> República del Ecuador Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación, Ministerio de Bienestar Social Programa Nuestros niños. Volemos alto Claves para cambiar el mundo idale cinco minutos! Referente Curricular para la educación inicial de los niños de caro a cinco años Ciudad Quito Año 2002

del desarrollo integral de los niños y de las niñas de cero a cinco años de edad, de los técnicos de las instituciones antes citadas, de profesores universitarios, de madres y padres de familia, y de personas que trabajan directamente con los niños y niñas.

- Seleccionándose a investigadores y profesionales que se encargaron de elaborar ponencias científicas sobre, por ejemplo, el desarrollo neurológico del cerebro infantil; creatividad; psiquismo y lenguaje; corporeidad, juego y arte; diversidad cultural e identidad en el Ecuador
- La educación intencional exige una forma de vivir las experiencias significativas. El niño aprende por medio del juego entendido como lo que es para el niño: lo comprometido, lo denso, lo serio. Proponiendo el Referente Curricular al juego como la metodología privilegiada de aprendizaje, conjugada con las expresiones artísticas.
- La educación inicial intencional que se ofrece lo niños y niñas por medio del Referente curricular, les posibilitará aprendizajes para la vida tales que no se dejarán agotar en sólo el aprestamiento para su ingreso en lo escolar y escolarizado.
- Proveniente del descubrimiento de que la edad infantil y la educación inicial tienen un peso específico por sí mismas y no por las etapas posteriores de vida o por los subsiguientes niveles educativos. La etapa infantil se proyecta, potente o desarticulada, en las edades posteriores,

y las empuja a dimensionamientos permanentes, lo mismo que a los niveles educativos siguientes.

- Fundamentándose en la concepción del niño como totalidad significativa, como sujeto de una cultura viva superior a la cultura escolar letrada, como persona nacida libre en trance de construir su autonomía, como sujeto del desarrollo integrado de todas sus dimensiones personales con la cálida presencia del adulto, como ciudadano y sujeto social de derechos y de deberes.
  
- La cantidad y calidad de estímulos afectivos y cognitivos que, desde el entorno, le llegan al niño, y que él es capaz de sentir y percibir, aportan a la creación de autopistas neuronales permanentes, las cuales pueden construirse intensamente sobre todo durante los dos o tres primeros años de vida.
  
- La interdependencia entre maduración, desarrollo y aprendizaje es mucho más estrecha en los tres primeros años de vida y constituye una condición favorable para que los niños y niñas puedan construir nuevos aprendizajes.

## **DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Esta es la propuesta de un currículo totalmente recreativo utilizando la teoría del cerebro total, el cual estará bajo supervisión pedagógica de esa manera brindar mayor oferta de posibilidades de que el área recreativa y educativa no

solo se les va ampliar si no que será un campo socio-pedagógico en el que se pueda desarrollar y experimentar importantes características sociales (disponibilidad para cambios y para conocer, solucionar los conflictos, comportamientos solidario y de cooperación).

En esta propuesta se va a detallar la importancia de las áreas educativas y recreativas en el desarrollo integral del niño. Así se expresan las características, las clasificaciones, técnica para valorar la práctica educativa y el rol del maestro en la enseñanza, tanto educadores como el papel de la familia.

Según "*Ministerio de Educación, Ministerio de Bienestar Social, INNFA y Programa Nuestros Niños, reunidos en diciembre de 2000*", en el que se establecen las enseñanzas mínimas del primer año ciclo de Educación Infantil y la Declaración de los derechos del niño y por otro para la teoría del socio-constructivismo, ya que se relaciona juego y desarrollo y los aprendizajes por construcción en interacción.

El material lúdico se puede utilizar como método de aprendizaje ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes

Los recursos recreativos y educativos, ya que es motivador en sí mismo, ayuda a potenciar los conocimientos y a la transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El área recreativa como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje además de los juegos de construcción esta propuesta ofrece para juegos de roles. Los niños interpretan papeles del mundo cotidiano.

Este trabajo es de apoyo para los señores docentes, podrán utilizar las áreas educativas y recreativas para sistematizar y fortalecer el área de aprendizaje mediante los instrumentos, materiales y juegos que presta el mismo. Los niños/as en estas edades necesitan potenciar la motricidad, sociabilidad, inteligencia, creatividad e imaginación, afectividad y lenguaje, por lo que esta propuesta va a integrar todos estos ámbitos de desarrollo de los niños.

La niña/o son sujetos potencialmente sociales que asimilan culturas y las modifican. Por ello es indispensable profundizar en lo socio-cultural, ya que la cultura inmediata y la mediata son fuentes de información para los contenidos y procedimientos de aprendizaje y alimentan a las concepciones pedagógicas.

Esta propuesta está articulada con el referente curricular.

### **Teorías biológicas**

Las áreas recreativas ayudan al crecimiento del cerebro, a los mecanismos y conexiones nerviosas. Es muy importante para el desarrollo de los niños.

### **COMO LAS ÁREAS RECRETIVAS AYUDAN EN EL APRENDIZAJE A LOS NIÑOS DE 6 AÑOS**

Es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según

su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características:

### **Las áreas recreativas propias de la infancia**

Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad; la finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo que sea espontáneo, no requiere motivación ni preparación.

Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.

Para realizar una actividad se elige libremente; los niños/as que no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.

En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños/as observando cómo juegan.

Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas. Psicológicamente, se considera que, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones.

El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades.

Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando. Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

Las actividades recreativas produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. Piaget y Vygotski, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño.

## **IMPORTANCIA DE SISTEMATIZAR EL ÁREA RECREATIVA COMO LOS RECURSOS EDUCATIVO**

Número de participantes Juego individual

Juego paralelo

Juego de pareja

Juego de grupo

**Actividad que promueve en el niño Juego sensorial**

Juego motor

Juego manipulativo

Juegos de imitación

Juego simbólico

Juegos verbales

Juegos de razonamiento lógico

Juegos de relaciones espaciales

Juegos de relaciones temporales

Juegos de memoria

Juegos de fantasía

**Según el momento en que se encuentra el grupo Juegos de presentación**

Juegos de conocimiento

Juegos de confianza

Juegos de cooperación

Juegos de resolución de conflictos

Juegos de distensión

**ESTRATEGIAS QUE DEBEN UTILIZAR LAS/OS EDUCADORAS DE FE Y ALEGRÍA PARA POTENCIAR EL JUEGO**

A continuación vamos a analizar las diferentes estrategias que puede utilizar el educador para fomentar el juego de los niños en la etapa de Educación Infantil.

1. Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.
  - a. Disponer de un espacio preparado para jugar
  - b. Dedicar tiempo para el juego
  - c. Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego en las áreas recreativas
  - d. Transmitir a los niños las normas básicas del juego.
2. Presenciar el juego de los niños.
3. Enseñar los juegos tradicionales.
4. Enriquecer los juegos de los niños. Si bien el educador puede permanecer junto a los niños mientras juegan, sin necesidad de interferir sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.
5. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratará de enseñar también a los pequeños a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.
6. Respetar las preferencias de juego de cada niño.
7. Promover la igualdad. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.

8. Fomentar en las familias de los niños el interés por el juego.
9. Observar el juego de los niños. Mediante la observación del juego, del educador puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento.

## **EL PAPEL DE LAS FAMILIAS DE LAS UNIDADES FE Y ALEGRÍA**

No olvidar que la familia es el primer contexto natural de juego y tiene para el niño un valor extraordinario e insustituible.

1. La importancia del juego en la familia.
2. Un espacio para jugar en casa.
3. La elección adecuada de juguetes.

## **CRITERIOS DE SELECCIÓN DE JUEGOS EN LAS ÁREAS RECREATIVAS.**

Los criterios que tendremos en cuenta a la hora de seleccionar los juegos son los siguientes:

- Los tipos de juego propios de la edad de los niños que serán siempre consecuencia de su desarrollo.
- El juego de los niños evoluciona de acuerdo a su desarrollo, de forma que en cada una de las edades aparecen unos intereses lúdicos- específicos que son las formas de juego que tiene el niño de acuerdo con su edad.

A continuación describiremos los tipos de juego según la evolución de los niños:

5 a 6 años Juego simbólico "hacer como" Ejemplo: Mamá

Descubre a los otros:

Juego paralelo, (juegan juntos pero sin compartir)

A partir de 6 años Juego de reglas Aparecen los juegos cooperativos.

Ejemplos: cartas, escondite, pilla-pilla

- Los materiales adecuados a la edad de los niños.
- El espacio adecuado. Los niños deberán saber donde pueden jugar y con qué materiales.
- El tiempo previsto para el juego. Es imprescindible saber y hacer saber a los niños los momentos de juego reservados a los diferentes tipos de juego a lo largo de la jornada.
- El contexto del juego también limita o sugiere posibilidades de juego. No es lo mismo pensar en los juegos que habrá que preparar para una fiesta de cumpleaños del grupo de dos años, que para una fiesta de primavera, que los que se harán en una granja de la escuela o bien en el patio de la escuela.

## **ESPACIO FÍSICO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ÁREAS EDUCATIVAS Y RECREATIVAS.**

Las actividades educativas y recreativas se desarrollarán dentro de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito, estos centros educativos al disponer de patios, aulas y espacios verdes sirven para lograr la interrelación entre niños, personal directivo, docente y padres de familia.

## **FACTIBILIDAD.**

La factibilidad de poner en marcha la propuesta de adecuación de espacios es interesante el apoyo que da la Institución Educativa, directivos, docentes y padres de familia de la comunidad Educativas, por cuanto es imprescindible impulsar en el desarrollo integral de los niños/as.

En la obtención de los recursos se canalizará por medio del apoyo de instituciones privadas, del Estado y autogestión en coordinación directivos, los católicos y padres de familia de las Unidades educativas fe y Alegría de la ciudad de Quito.

## **FUNCIONALIDAD DE LA PROPUESTA**

### **Espacios Internos en la actualidad de las Unidades Educativas**

#### **Distribución actual del área de estudio interna**



## UNIDAD EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA NORTE



EN EL INTERIOR DEL AULA DE UNIDAD EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA  
NORTE



## Casilleros



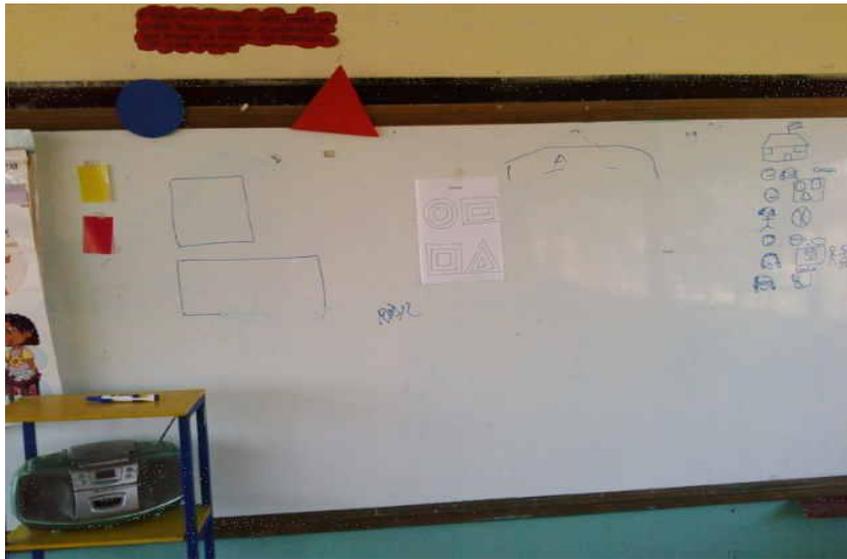
## Escritorio



## Ficheros



**Cama de descanso**



**Pizarra**



Rincon de lectura



Anaqueel



## Aula

### COMO DEBE SER DISTRIBUIDAS LOS INTERIORES DE LAS AULAS DE UNIDAD EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA



#### a. Espacios Internos

Sabiendo que el aula son espacios educativos por excelencia dentro de la educación infantil. Cada grupo de edad debe contar con su propia aula, para que de esa manera pueda identificar y asimilar el espacio como propio, hecho que les da confianza para actuar libremente, se planea que el nuevo espacio

físico tenga de ancho 8m y largo 14m dando un área de 112m<sup>2</sup>, el cual este compuesto por un área de descanso, un espacio para juegos de destreza y un área juegos interactivos.

Es importante adecuar estos espacios físicos, los cuales sean aprovechados para realizar actividades educativas: juegos de destreza, de mano, armar rompe cabezas, adivinanzas entre otros.

La organización de "rincones" supone la creación de espacios de juego principalmente dentro del aula. En ellos se lleva a cabo diversas actividades con una metodología activa y participativa, las cuales pueden realizar individualmente o en grupo reducidos, en función de la edad de los niños"<sup>21</sup>.

La importancia de esta opción metodológica en la organización de espacios del aula, radica en que prácticamente todos los centro educativos infantiles se puede encontrar algunos rincones montados, aun que no todos lo utilizan de la misma manera.

Desde el punto de vista de las intenciones didácticas se puede considerar dos tipos de rincones.

- Los rincones entendidos como trabajo específico, donde la mayor parte de actividades diarias se realizan en estos rincones y donde todos los niños deben acudir de forma periódica.

---

<sup>21</sup> Referente Curricular para la educación inicial de los niños de cero a cinco años

- Los rincones entendidos como complemento de las actividades del grupo-clase.

Espacio de Juego	
<b>Espacio cerrado dentro del centro escolar</b>	El aula
	Otros espacios: aula de psicomotricidad, sala múltiple y biblioteca
<b>Espacio abierto dentro del centro escolar</b>	El patio o zona de recreo
<b>Espacio fuera del centro escolar</b>	Las colonias escolares
	Las excursiones escolares
	La granja escolar

Con la adecuación de la nueva área para el desarrollo motriz y cognoscitivo de los niños/as se calcula que el aula tendrá una superficie de 112 m<sup>2</sup>.

El eje de desarrollo personal dispondrá de títeres, antifaces, juguetes, laminas, tubos, tillos/tapillas, botones, disfraces, caretas, trajes típicos, franelógrafos, carretes cuentos y música.

El eje de desarrollo de la expresión y comunicación creativa contará con lo siguiente revistas infantiles, tarjetas, laminas, literatura infantil, fotografías, carteles, cajas de lectura, arena, pinceles, cartulina, mesa, barro, lana, agujas, tijeras, plastilina, papel y pinturas

El eje de desarrollo conocimiento del entorno dispondrá de regadera, rompecabezas, cajas, semillas, tubos, tapas, caretas laminas, pitos, lupas,

carretes, cuentos, laminas didácticas, fichas, palillos, canicas, sorbetes y dominó.

El área de descanso dispone de cuatro colchonetas, sillas plástico y una cama las cuales tienen como finalidad que los niños/as puedan utilizarlas para relajarse después de recibir las diferentes actividades académicas.

### **Material didáctico dentro del aula**

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso educativos para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras se puede trabajar las nociones de mayor y menor con los niños y niñas de 6 años), pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, se distingue conceptos de medio didáctico.

### **Área de descanso**

Cuatro colchonetas una cama y sillas reclinables

### **Área de juegos de destreza**

Pelotas pequeñas, aros, bancos, instrumentos musicales, láminas didácticas entre otras.

### **Área interactiva**

MATERIAL	ACTIVIDADES TÉCNICAS	ACTIVIDAD	EVALUACIÓN
Puzzles de dos mitades	Solucionar problemas	Los niños harán coincidir las dos partes del puzzles en las que parece la misma cantidad	Jugar con alegría
Juegos de dados	Calcular sin temor	Tirar el dado y asociar la cantidad salida con las que hay en la cartulina (en a cartulina existe elementos distinto de los dados) se utilizara hasta la cantidad de 4 elementos	Interpretar las cantidades y comparar
Dominó	Dominar cantidades	El educador realizará un dominó con cantidades hasta 4 elementos, presentando éstos distinta disposición	Participa con espontaneidad

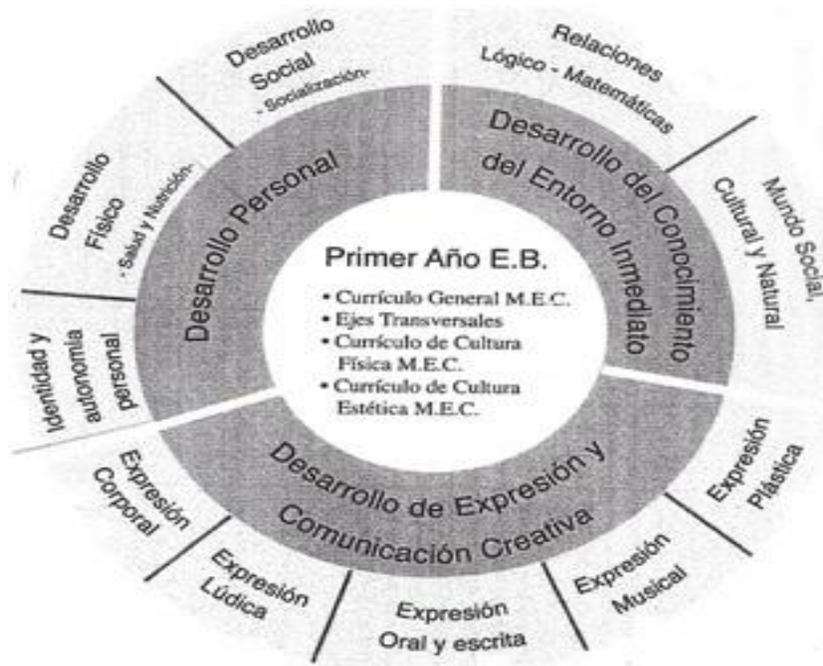
### Área materiales impresos.

Textos, manuales, folletos, revistas infantiles, periódicos, fascículos, atlas, mapas, planos, cartas, otros materiales impresos.

### Área audiovisual

Videos educativos, películas educativas, series de diapositivas educativas, programas de enseñanza computadora.

## Juegos recreativos basados en los ejes de desarrollo



## ÁREAS EXTERNA ACTUAL DE UNIDAD EDUCATIVA FÉ Y ALEGRÍA



## LO QUE VAMOS A DESARROLLAR EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA CON LOS RECURSOS RECREATIVOS

- ✓ Desarrolla de las extremidades superiores
- ✓ Desarrolla de las extremidades inferiores
- ✓ Desarrollo neurológicos
- ✓ Controla sus impulsos
- ✓ Desarrolla la intuición
- ✓ Coordina los movimientos
- ✓ Potencia la autoestima
- ✓ Este tipo de juegos favorece la organización espacial, actividad social y estimula la imaginación.

## PROCESO DIDÁCTICO

Desarrollar destreza, coordinación, fuerza y sentido de la orientación espacial, existe beneficios para el desarrollo psicomotor, por lo que tiene ventajas: al niño le encanta usar los trepadores como el de los mayores y a los padres les puede resultar cómodo usarlo como alternativa para que se diviertan.

Los niños son motivados a aprender, mediante la colaborar y ayudarse mutuamente con grupos de la misma edad, grupos con distintas edades La enseñanza en grupo es de acuerdo al estilo de enseñanza de los profesores y padres de familia.

Fortalece la enseñanza individual y/o grupal se adapta a cada estilo de aprendizaje, el niño es un participante pasivo El niño es un participante activo La maestra papel y activo La maestra papel facilitador.

Ayuda al aprendizaje y se refuerza externamente por la memoria, repetición, recompensa o desaliento, el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad y recibe el sentimiento del éxito.

Con la malla desarrolla las psicomotricidad gruesa y delgada y la multi sensorial para la exploración física y enseñanza conceptual mediante la manipulación concreta, esa actividad puede ser dirigida por el docente con el

cuidado que no se caiga y de esa manera cumplir con el objetivo que el docente proponga, que motricidad quiere reforzar en esa actividad o clase.

Ejercita el sentido del equilibrio, ya que con el balanceo el niño va ajustando su cuerpo a los movimientos que hace, este aprendizaje le será de gran utilidad en el crecimiento.

Estas actividades que se hace en piso. Motiva la creatividad y la expresión, además de favorecer la coordinación mano-ojo y nociones de espacialidad

## **b. Espacios Externos**

las actividades como correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, resbalarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Por lo que se pretende la adecuación de un área recreativa para fortalecer la utilización de los recursos educativos y recreativos, el mismo que sirva para que los niños/as logren realizar diversas actividades de desarrollo, destrezas, experiencia, habilidades y actitudes.

Está dirigido a la práctica de funciones físicas en el área de recursos educativos y recreativos ya que los juegos de movimiento tienen gran

importancia para los niños de 5-6 años. La coordinación de los procesos motores la seguridad motriz y la práctica de las destrezas son los objetivos del aprendizaje. Los juegos con aparatos ofrecen pocas posibilidades de contacto social. Los más frecuentes son los juegos aislados y los juegos en grupo que supongan solo una comunicación superficial. Por eso es conveniente combinar las áreas recreativas y educativas de esa manera aumentar el valor del aprendizaje.

### ÁREA EXTERNA COMO DEBE QUEDAR EN LAS UNIDADES EDUCATIVAS

← 30 metros →





40 metros

← 30 metros →

**SISTEMA TRADICIONAL Y SISTEMA ACTUAL BASADO EN  
COMPARACIÓN DEL PENSAMIENTO DEL NIÑO**

--	--

CONCEPCIÓN ANTIGUA	NUEVOS DESCUBRIMIENTOS
La genética es lo más importante	Tanto la genética como las experiencias son importantes
Durante los primeros seis meses los bebés se encuentran en una etapa similar a la "hibernación"	Los primeros seis meses e incluso semanas de vida son vitales para el desarrollo de 2 billones de conexiones neuronales
Las primeras experiencias tienen un impacto limitado	Las primeras experiencias tienen un impacto muy importante
Las relaciones que entregan seguridad son un contexto favorable para el desarrollo	Las tempranas interacciones con el niño afecta el desarrollo de las conexiones cerebrales
El desarrollo es lineal	El desarrollo no es lineal
El cerebro del niño es menos activo que el cerebro de un adulto joven	El cerebro de un niño es dos veces más activo que el cerebro de un joven adulto

## FINANCIAMIENTO.

## **RECURSOS INSTITUCIONALES, HUMANOS, MATERIALES Y EQUIPOS.**

### **INSTITUCIONALES**

- Unidades Educativas Fe y Alegría del Norte y Sur de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha.

### **HUMANOS**

- Director de la Propuesta
- Codirectora de la Propuesta
- Directivos de las Unidades Educativas
- Educadores
- Niños/as
- Padres de familia.

### **MATERIALES**

#### **Materiales para el área recreacional**

- Columpio
- Balancín
- Trepadores de cuerda
- Trepadores
- Arenero
- Tobogán
- Casita

## PRESUPUESTO

En el presupuesto se detalla los costos que se van a incurrir para poner en funcionamiento la propuesta de adecuación de espacios recreacionales y educativos.

Los costos relacionados a materiales educativos que se necesitaría en el área educativa ascienden a un valor de 903,00 dólares americanos.

### Presupuesto para materiales educativos

#### Dólares americanos

MATERIALES	UNIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
<b>área de descanso</b>			
Cuatro colchonetas	4	30,00	120,00
Sillas reclinables	6	18,00	108,00
Pelotas pequeñas	9	4,00	36,00
Aros	6	4,00	24,00
Bancos	5	3,00	15,00
Instrumentos musicales	7	12,00	84,00
Laminas didácticas	20	1,00	20,00
Rompecabezas	10	1,50	15,00
Cartas	5	0,50	2,50
Comino de animales	7	2,50	17,50
Cintas	8	1,00	8,00
Pañuelos	6	0,75	4,50
<b>Materiales impresos y manuscritos</b>			
Textos infantiles	8	25,00	200,00
Manuales	4	10,00	40,00
Folletos	8	3,00	24,00
Revistas infantiles	10	2,50	25,00
Periódicos (pandilla)	10	0,50	5,00
Fascículos	7	2,00	14,00
Atlas	3	2,50	7,50
Mapas	5	2,50	12,50

Planos	5	2,50	12,50
Otros materiales impresos.	7	1,50	10,50
Materiales audiovisuales			
Videos	8	7,50	60,00
Películas	8	1,50	12,00
Series de diapositivas	9	1,50	13,50
Programas de enseñanza computadora.	6	2,00	12,00
<b>TOTAL</b>			<b>903</b>

**Presupuesto de adecuamiento del área recreacional**

**Dólares americanos**

<b>MATERIALES</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
Columpio Doble	1	279,35	279,35
Balancín	1	219,95	219,95
Trepadores de Cuerda	2	1485	2970
Trepadores	1	250	250
Arenero	1	270	270
Casita	1	350	350
Tobogán	1	55.9	55.9
<b>Total</b>			<b>4339,3</b>

**Presupuesto total del área educativa y recreativa**

**Dólares americanos**

<b>Recursos educativos</b>	<b>903,0</b>
<b>Recursos recreativos</b>	<b>4339,3</b>
<b>Total</b>	<b>5242,3</b>

Para lograr efectivizar la propuesta de adecuación de espacios recreacionales y educativos para los niños/as del primer año de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría de la ciudad de Quito se requiere de 5242.3 dólares americanos.

## **FINANCIAMIENTO**

- Las autoridades de las Instituciones Educativas
- Entes gubernamentales y no gubernamentales
- Padre de familia - colaborar en los espacios educativos de la institución
  - Bingos
  - Cremes
  - Actividades deportiva
  - Bares entre otras actividades

## **BENEFICIARIOS**

- La comunidad educativa de las Unidades Fe y alegría de la ciudad de Quito

## **NIVEL IMPACTO.**

Esta propuesta va fortalecer en el aspecto técnico y pedagógico y creativos de los docentes será de beneficio directo para los niños/as que día a día se encuentra en el accionar educativo por lo tanto será beneficiados no los 8 maestros de educación básica si no, toda la comunidad educativa de las Institución y los padres de familia de los 128 niños que estudian en el primer

año de educación de las Instituciones Educativa Fe y Alegría de la ciudad de Quito.

La propuesta de adecuación de espacios recreativos y educativos será positivo por cuanto se logrará que los niños/as del primer año de educación básica de las Unidades Educativas Fe y Alegría, puedan contar con áreas educativas y recreativas de esa manera fortalecer el aprendizaje en una forma sistémica, mediante los instrumentos, materiales y juegos que preste el mismo. Ya que en estas edades necesitan potenciar la motricidad, sociabilidad, inteligencia, creatividad e imaginación, afectividad y lenguaje, por lo que esta propuesta va a integrar todos estos ámbitos de desarrollo de los niños; los docentes tendrán los insumos de apoyo técnico pedagógico para la utilización de los materiales educativos y recreativos de esa manera que puedan fortalecer los ejes de aprendizaje.

La adecuación de espacios educativos y recreativos se tratará de no afectar el hábitat, empleando en su mayoría materiales de madera y sintéticos, permitiendo tener un ambiente acogedor y vistoso.

Se debe enseñar, la utilización en forma adecuada de los recursos educativos y recreativos, incentivándolos a su preservación y cuidado a los;

- Niños
- Docentes
- Padres de familia
- Directivos
- Comunidad en general

**LOGROS QUE SE ESPERA ALCANZAR CON LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

✓ Iniciativa	✓ Laboriosidad	✓ Optimismo
✓ Rigor	✓ Automotivación	✓ Eficacia
✓ Orden	✓ Sentido crítico	✓ Amistad
✓ Reflexión	✓ Autocontrol	✓ Confianza
✓ Paciencia	✓ Generosidad	✓ Ahorro
✓ Disciplina	✓ Constancia	✓ Observación
✓ Sentido común	✓ Reflexión	✓ Deducción
✓ Prudencia	✓ Respeto	✓ Trabajo
✓ Esfuerzo	✓ Prevención	✓ Colaboración

## BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Pro Derechos Humanos de España. Aprender a jugar, Aprender a vivir. Seminario de Educación para la Paz. Barcelona, 1990.
- DE LA TORRE S. Creatividad y formación, 1995 Ed. Trillas México, Argentina, España, Colombia, Puerto Rico y Venezuela.
- El juego y su función en el desarrollo psíquico de niño. Lección pronunciada en el Instituto Estatal de Herten, en 1933. Cuadernos de pedagogía. No 85,39-48.1989
- FODOR E y MORAN M., Todo un mundo por descubrir, 1999,2001 2ª. Ed. Pirámide Madrid-España.
- GONZÁLEZ L., Innovación en la educación universitaria en América Latina, (1993), CINDA, Santiago de Chile.
- JIMÉNEZ VÉLEZ C., Lúdica cuerpo y creatividad, 2001 1ª Ed. Nomos S.A. Bogotá D.C. Colombia

- LÓPEZ A., Manualidades para niños paso a paso, 2006 Ed. I, II y III, Madrid-España.
- PAROLINI M., El libro de los juegos, 1997 3ª Ed. Tomo I Santa Fe de Bogotá.
- República del Ecuador, Ministerio de Educación Cultura, Deporte y Recreación, Referente curricular para la educación de los niños de cero a cinco años, Quito, julio del 2002
- SERRANO N., Taller "El docente profesional: técnicas didácticas y autoestima", 1999, 1ª. Ed. Quito-Ecuador.
- TOURTET L., Lenguaje y pensamiento preescolar, 1999 2ª Ed. Santa Fe-Bogotá.
- MALRIEU, F. (1959). La vida afectiva del niño. Argentina: Nova.

#### **DIRECCION ELECTRÓNICA:**

- <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~18602088/problem.html>
- <http://www.feyalegria.org/~18602088/problem.html>



# ANEXOS