

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR



**INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE
DE LA LECTO-ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN
ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA. 2008**

Tesis presentada por la Bachiller:

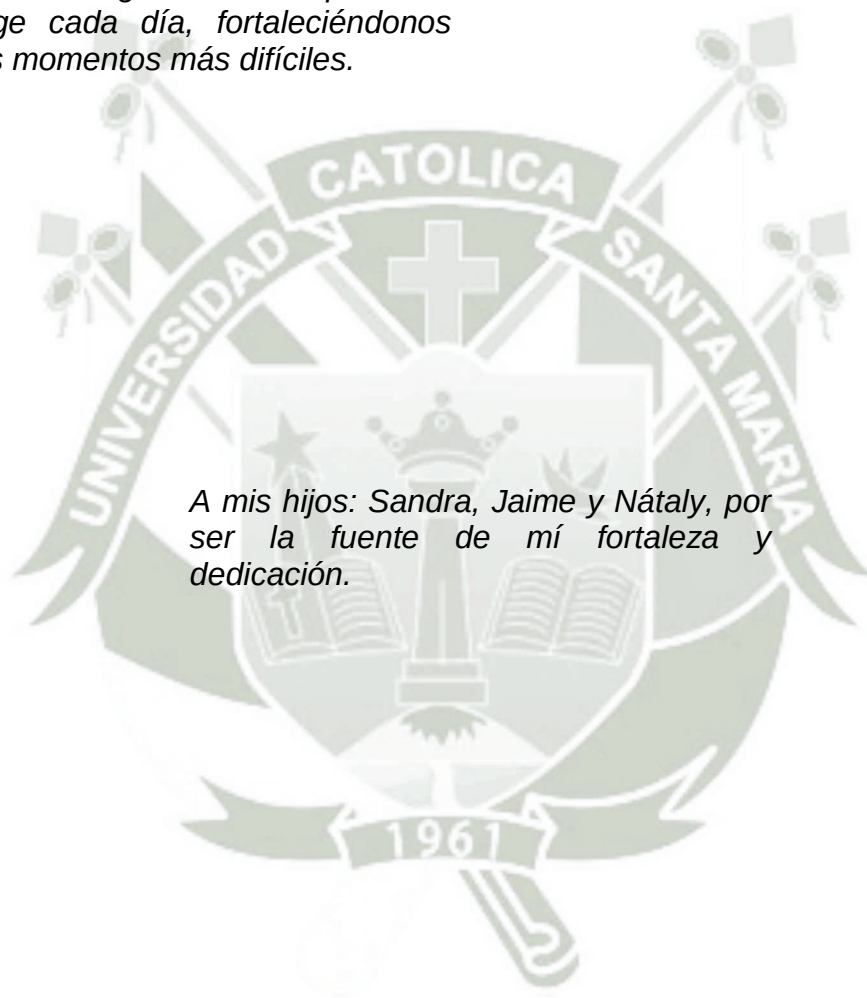
MARÍA ANGELA GUTIÉRREZ CALDERÓN,
para optar el Grado de **MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN SUPERIOR**

AREQUIPA – PERÚ

2009

DEDICATORIA

*A Dios, por ser la luz que guía
nuestros pasos y a su madre, la
santísima virgen María que nos
protege cada día, fortaleciéndonos
en los momentos más difíciles.*



*A mis hijos: Sandra, Jaime y Nátaly, por
ser la fuente de mí fortaleza y
dedicación.*

*A todos mis niños y niñas que me
motivan, para el cumplimiento de
mis metas.*

PENSAMIENTOS

*La imaginación es más importante que
el conocimiento.*

*A las plantas las adereza el cultivo; a
los hombres, la educación.*

*Cuando una mujer se rinde, es porque
ha vencido.*

*El arte de la vida, consiste en hacer de
la vida una obra de arte.*

*El tiempo es una oportunidad que Dios
nos ofrece para trabajar con él, como
artífices de la historia.*

*La amabilidad con amor te hace amable,
sin amor te hace hipócrita.*

*El hombre escribe, escribe, escribe y hace
historia; pero, lo trascendental es que el
hombre haga historia.*

EPÍGRAFE

El presente informe de investigación trata sobre la influencia de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura, por estimulación iconográfica, en niños de 5 años de la Institución Educativa El ave María, Cayma – Arequipa, en el año 2008.

Los resultados se precisan en función de sus objetivos planteados y logrados, Las conclusiones se formularon en función de las variables (Estimulación iconográfica, y ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura) y sus indicadores correspondientes (Metodología en la estimulación iconográfica, Material para la estimulación, Cultura actuante en el niño, Desarrollo integral del niño, Aspecto lúdico en el aprendizaje de lecto-escritura, Pedagogía de la lecto-escritura en Educación Inicial). Fue aprobada la hipótesis en el sentido de que la estimulación iconográfica mejora el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa, prevista en dicha investigación. Asimismo, proponiendo sugerencias, y dentro de ellas el “Programa de capacitación docente sobre material virtual para la estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura, utilizando la plataforma del Blog Jugando con Angelita”, como alternativa de solución al problema detectado.

ÍNDICE

Pág.

RESUMEN

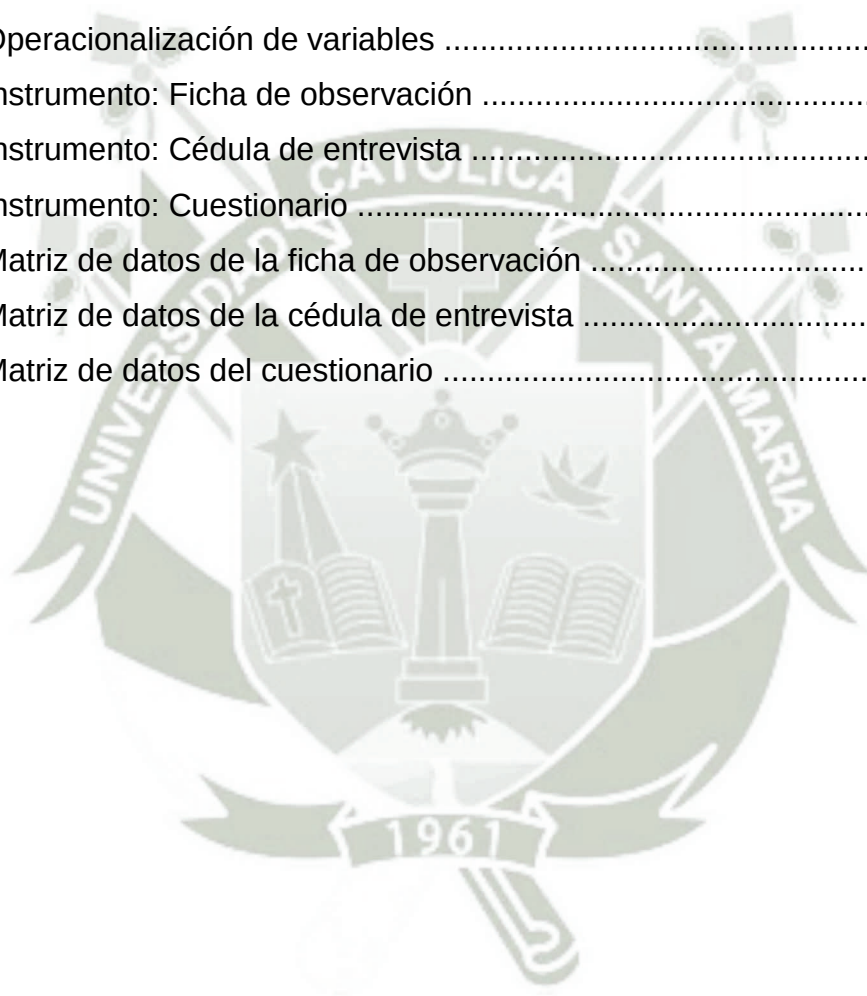
ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO ÚNICO: RESULTADOS DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, en sus indicadores:.....	011
1. Metodología en la estimulación iconográfica	012
2. Material para la estimulación	015
3. Cultura actuante en el niño	022
4. Desarrollo integral del niño	026
5. Aspecto lúdico en el aprendizaje de lecto-escritura	029
6. Pedagogía de la lecto-escritura en Educación Inicial	034
DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	041
CONCLUSIONES	048
SUGERENCIAS	049
PROPUESTA: “Programa de capacitación docente sobre material virtual para la estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura, utilizando la plataforma del Blog Jugando con Angelita”	050
BIBLIOGRAFÍA	055
ANEXOS:	059
1. Proyecto de Investigación	060
1.1. Planteamiento Teórico	060
1.1.1. El Problema	060
1.1.2. Marco Teórico	061
1.1.3. Antecedentes investigativos	142
1.1.4. Objetivos	143
1.1.5. Hipótesis	143

Pág.

1.2.	Planteamiento Operacional	144
1.2.1.	Técnicas e instrumentos	144
1.2.2.	Campo de verificación	144
1.2.3.	Estrategias	146
1.2.4.	Recursos	146
1.2.5.	Cronograma	147
2.	Operacionalización de variables	148
3.	Instrumento: Ficha de observación	149
4.	Instrumento: Cédula de entrevista	150
5.	Instrumento: Cuestionario	151
6.	Matriz de datos de la ficha de observación	154
7.	Matriz de datos de la cédula de entrevista	156
8.	Matriz de datos del cuestionario	157



RESUMEN

El presente trabajo de investigación es una inquietud personal y profesional para afrontar el reto que tienen los docentes de Educación Inicial de enseñar a leer y a escribir, a través de ello van a poder desarrollar capacidades visuales, auditivas y representativas, que garantiza el saber comprender e interpretar. Requiere de una preparación eficiente de materiales y tiempo que nos garanticen una eficaz estimulación a la lectura y escritura; esto lo podemos lograr de una mejor manera a través de la ludopedagogía.

Los niños por su naturaleza eminentemente activa, necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensoriomotor lo que permite el despliegue y el dominio de la motricidad, estructuración del espacio, el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad.

Considerando la importancia de conocer la influencia de la ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura por estimulación iconográfica en niños de 5 años de la Institución Educativa El Ave María, ubicada en el distrito de Cayma, de la provincia de Arequipa, en el año 2008. Y así se determino el problema de la presente investigación.

La Institución Educativa El Ave María, cuenta con 4 docentes y 20 niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial, los cuales determinaron nuestra unidad de estudio. A los mismos se aplicó las técnicas de la Observación, la entrevista y la encuesta; con sus respectivos instrumentos.

Los resultados son motivadores, en el sentido que la totalidad de las docentes tienen conocimiento de la influencia de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto escritura. Lo preocupante es la mayoría de docentes desconocen la ludopedagogía y la iconografía en relación con el aprendizaje de lecto-escritura. Demostrándose que la influencia de la ludopedagogía facilita el aprendizaje de la lecto-escritura por estimulación iconográfica.

ABSTRACT

This research work is a personal and professional concern for the challenge with early education teachers to teach reading and writing, through it will be able to develop visual skills, auditory and representative, to ensure understanding and knowledge interpret. It requires an efficient preparation of materials and time we ensure effective stimulation of reading and writing, that we can achieve a better way through the ludopedagogía.

Children by nature eminently active, they need the game to build his own subjectivity and identity. At an early age, play is particularly bodily and Sensorimotor allowing the deployment and command of the motor, structuring of space, knowledge and evolving understanding of reality.

Considering the importance of determining the influence of learning ludopedagogía literacy iconographic stimulation in children 5 years of the Educational Institution “El Ave Maria”, located in Cayma district of the province of Arequipa, in 2008. And so it was determined the problem of this investigation.

The Educational Institution “El Ave Maria”, has 4 teachers and 20 children 5 years of initial education level, which determined our unit of study. Alos they applied the techniques of observation, interview and the survey with their respective instruments.

The results are motivators, in the sense that all the teachers are aware of the influence of ludopedagogía in learning reading and writing. What is troubling is the majority of teachers are unaware of the ludopedagogía and iconography in relation to literacy learning. Demonstrated that the influence of ludopedagogía facilitates the learning of literacy by stimulation iconography.

INTRODUCCIÓN

Señor Presidente, señores miembros del Jurado: Los niños son muy curiosos, sus ganas de explorar y crear son insaciables. La interacción social con los adultos que les cuidan es esencial para que los niños desarrollen estabilidad emocional y confianza en las personas. Cuando los niños se sienten seguros de manifestar su energía y capacidad creativa con espontaneidad, su desarrollo es óptimo. Los juegos siempre han sido una manera natural de establecer contacto muy positivo entre los niños de esta edad, los padres y otros adultos que los cuidan.

Asimismo, es un vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores del mundo inconsciente. Por ello, el juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos, sin embargo, necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales y emocionales para que pueda desplegar plenamente, por propia motivación, su impulso lúdico.

Los niños(as) necesitan saber comunicarse en los múltiples ámbitos en los que interactúan: su entorno familiar, instituciones educativas, áreas de juego individuales y colectivas, proyectos grupales en el aula, trabajos corporativos.

Estas situaciones exigen una competencia comunicativa que debe ser desarrollada y enriquecida especialmente por la familia, la comunidad y la Institución Educativa.

Esta última debe promover diferentes experiencias comunicativas capaces tanto de expresar como de comprender mensajes orales y escritos, así como aquellos mensajes a través de la imagen, el sonido o el movimiento. Busca entonces que el niño sea capaz de escuchar, comprender y procesar, de manera crítica, mensajes y publicidad transmitidos por los diferentes medios de comunicación.

Educar jugando es mil veces más provechoso que educar reprimiendo, incuestionablemente. Es el modo como padres y profesores debemos educar al niño en un ambiente de auténtica escuela nueva, no adjetiva sino esencialmente sustantiva, donde prime la libertad, el respeto mutuo, la confianza, la reflexión, la creatividad, la cooperación, la socialización, la honestidad, la autonomía, la integralidad de la educación. Ya es época de dar fin a los vestigios de la educación opresora que sufren miles de niños en diversos países.

Es preocupación de las profesoras del nivel de Educación Inicial, conocer sobre la Ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto escritura en niños que están estimulados en iconografía, en tal sentido surge la interrogante: ¿Cómo influye la ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura por estimulación iconográfica en niños de 5 años de la Institución Educativa El ave María, Cayma – Arequipa 2008?, y mediante la presente investigación pretendemos resolverla.

Este informe está estructurado de la siguiente manera: El Capítulo único, denominado Resultados sobre la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura por estimulación iconográfica. Considera precisar la estimulación iconográfica y el análisis de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura. A través de sus indicadores: Metodología en la estimulación iconográfica, Material para la estimulación, Cultura actuante en el niño, Desarrollo integral del niño, Aspecto Lúdico en el aprendizaje de lecto-escritura, Pedagogía de la lecto-escritura en Educación Inicial.

Finalmente, el trabajo termina con discusión de los resultados, la presentación de las conclusiones, sugerencias, propuesta, bibliografía consultada y los anexos respectivos.

Arequipa, agosto de 2009

La Autora

CAPÍTULO ÚNICO

RESULTADOS DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AVE MARÍA

En el presente informe de investigación, se ha considerado los resultados a nivel de indicadores estructurados en los instrumentos: Ficha de observación dirigida al proceso de enseñanza-aprendizaje, Cédula de entrevista dirigida a los niños, y Cuestionario dirigido a los docentes de Educación Inicial.

Presentamos los resultados de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura por estimulación iconográfica, en sus indicadores constitutivos:

7. Metodología en la estimulación iconográfica.
8. Material para la estimulación.
9. Cultura actuante en el niño.
10. Desarrollo integral del niño.
11. Aspecto Lúdico en el aprendizaje de lecto-escritura.
12. Pedagogía de la lecto-escritura en Educación Inicial.

Y al finalizar de cada indicador, sus datos sistematizados en la tabla y su gráfico correspondiente, lo que permite precisar su análisis e interpretación correspondiente, en forma suscita; la misma que va a servir de base en la discusión de resultados y nos permitirá llegar a las conclusiones.

1. INDICADOR 1.1: METODOLOGÍA EN LA ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA

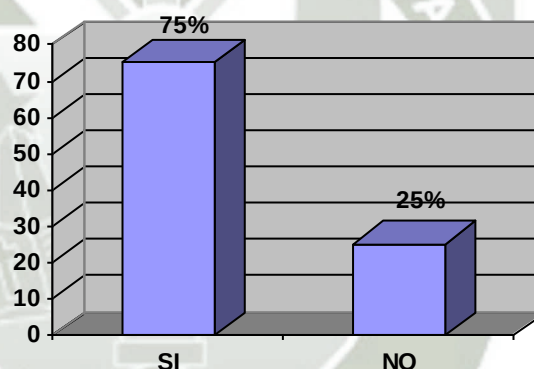
TABLA N° 1: Actividad integradora para la estimulación iconográfica donde se aplique la metodología adecuada

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 1

Actividad integradora para la estimulación iconográfica donde se aplique la metodología adecuada



Observamos en la Tabla Nro 1 que para el 75% de docentes sí existe una actividad integradora para la estimulación iconográfica en el currículo y que se aplica una metodología adecuada; y para el 25% de docentes no existe dicha actividad integradora.

De los datos anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen metodologías sobre la actividad integradora en estimulación iconográfica.

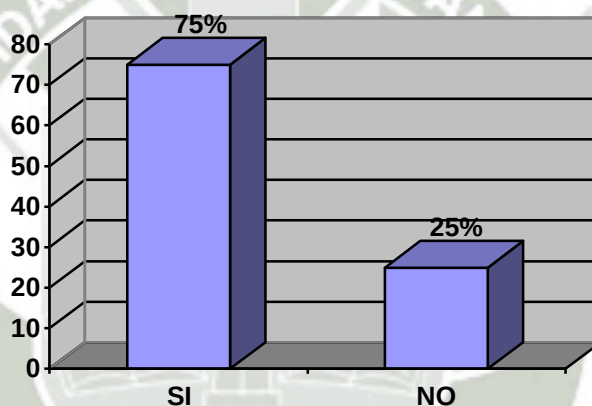
TABLA N° 2: Informes sobre la efectividad de los métodos aplicados en la estimulación iconográfica

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 2

Informes sobre la efectividad de los métodos aplicados en la estimulación iconográfica



Observamos en la Tabla Nro 2 que para el 75% de docentes sí existen informes sobre la efectividad de los métodos aplicados en la estimulación iconográfica y para el 25% de docentes no existen tales informes.

De anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen sobre los resultados de la metodología aplicada en estimulación iconográfica

TABLA N° 3: Consideración del Procedimiento en sus magnitudes de la metodología.

N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	F	%
1	Fundamentado	4	24	-	0
2	Planificado	2	13	2	13
3	Estructurado	2	13	2	12
4	Evaluado	4	25	-	0
TOTAL		12	75	4	25

Fuente: LALEEI –2008

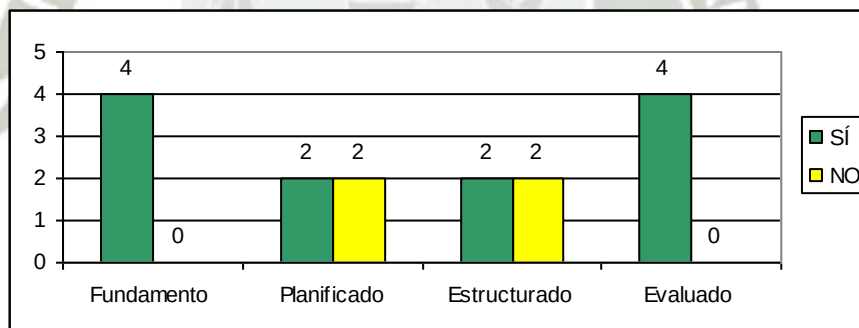
TABLA N° 4: Valoración del Procedimiento en sus magnitudes de la metodología.

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Fundamentado	--	0	4	100	--	0	--	0
2	Planificado	--	0	4	100	--	0	--	0
3	Estructurado	--	0	4	100	--	0	--	0
4	Evaluado	--	0	4	100	--	0	--	0
TOTAL		0	0	16	100	0	0	0	0

Fuente: LALEEI –2008

GRÁFICA N° 3

Consideración del Procedimiento en sus magnitudes de la metodología



Observamos en la Tabla Nro 3 que el 75% de docentes SI consideran al procedimiento en sus magnitudes de fundamento, planificado, estructurado y evaluado y el 25% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 4 que 100% de las docentes lo valoran como Buena.

De los datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran el procedimiento de las metodologías sobre la actividad integradora en estimulación iconográfica.

INDICADOR 1.2 : MATERIAL PARA LA ESTIMULACIÓN

TABLA Nº 5: Guías de trabajo para el docente en la actividad integradora en estimulación iconográfica

Nº	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	Fundamentado	4	100	0	0
2	Estructuradas	3	75	1	25
3	Auto- instructivas	3	75	1	25
4	Uso de recursos lúdicos	4	100	0	0
TOTAL		14	88	2	12

Fuente: LALEEI -2008

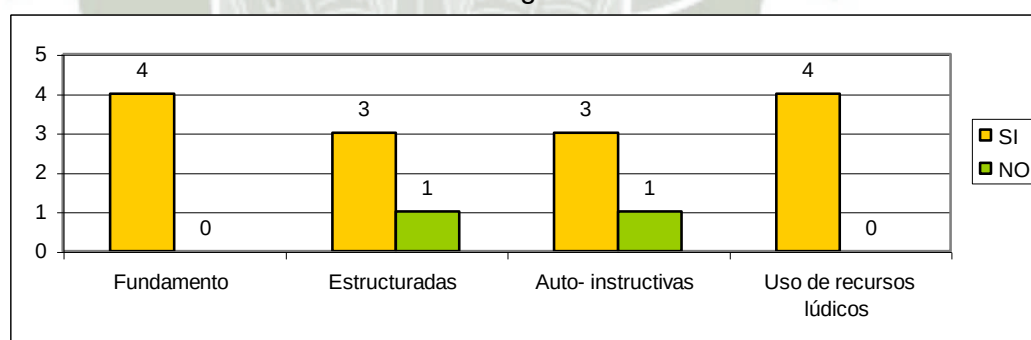
TABLA Nº 6: Valoración de las Guías de trabajo para el docente en la actividad integradora en estimulación iconográfica

Nº	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	F	%	f	%
1	Fundamentado	--	0	3	75	1	25	--	0
2	Estructuradas	--	0	3	75	1	25	--	0
3	Auto- instructivas	--	0	3	75	1	25	--	0
4	Uso de recursos lúdicos	--	0	4	75	--	0	--	0
TOTAL		0	0	13	81	3	19	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA Nº 4

Guías de trabajo para el docente en la actividad integradora en estimulación iconográfica



Observamos en la Tabla Nro 5 que las docentes en un 88% SI consideran las guías de trabajo en la actividad integradora, y el 12% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 6 que el 81% de las docentes lo valoran como Buena y el 19% de las docentes la valoran como Regular.

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran las Guías de trabajo para el docente que considera las metodologías sobre la actividad integradora en estimulación iconográfica.

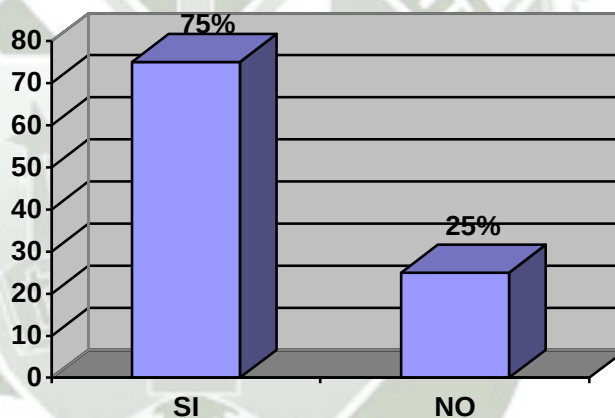
TABLA N° 7: Existencia en el currículo de actividades con materiales que apoyan el desarrollo de la estimulación iconográfica

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 5

Existencia en el currículo de actividades con materiales que apoyan el desarrollo de la estimulación iconográfica



Observamos en la Tabla Nro 7 que para el 75% de docentes sí existen en el currículo actividades con materiales que apoyan el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño y para el 25% de docente no existen dichas actividades.

De los datos anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen material de estimulación que se usa en la actividad integradora en estimulación iconográfica

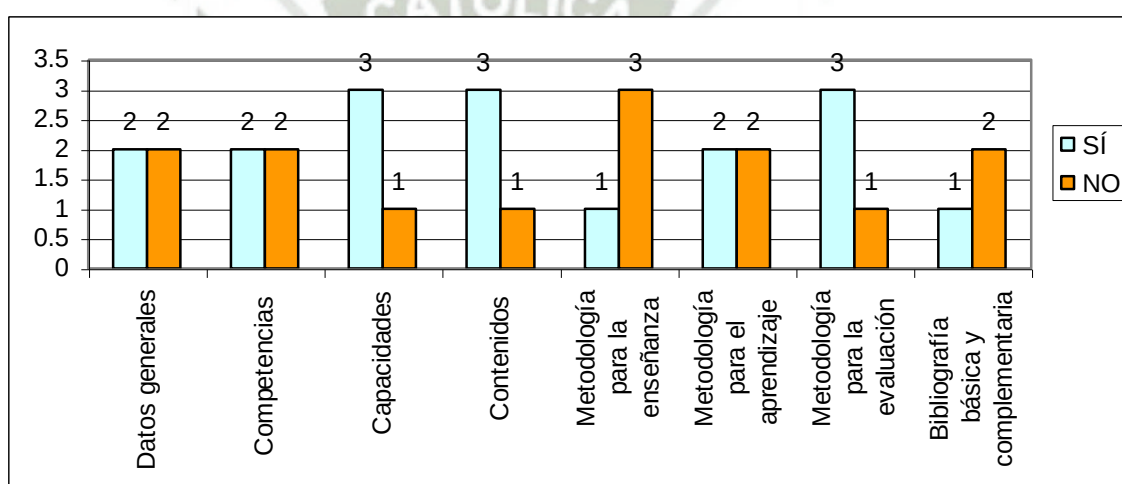
TABLA N° 8: Contenido del material impreso para la estimulación del niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	OPCIONES	
		SÍ	NO
a)	Datos generales	2	2
b)	Competencias	2	2
c)	Capacidades	3	1
d)	Contenidos	3	1
e)	Metodología para la enseñanza	1	3
f)	Metodología para el aprendizaje	2	2
g)	Metodología para la evaluación	3	1
h)	Bibliografía básica y complementaria	1	2

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 6

Contenido del material impreso para la estimulación del niño



Observamos en la Tabla Nro 6 que los docentes indistintamente señalan que el material impreso para la estimulación del niño contiene: datos generales, Competencias, Capacidades, Contenidos, Metodología para la enseñanza, Metodología para el aprendizaje, Metodología para la evaluación, Bibliografía básica y complementaria.

De lo anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen el material impreso que se utiliza en la actividad integradora en estimulación iconográfica



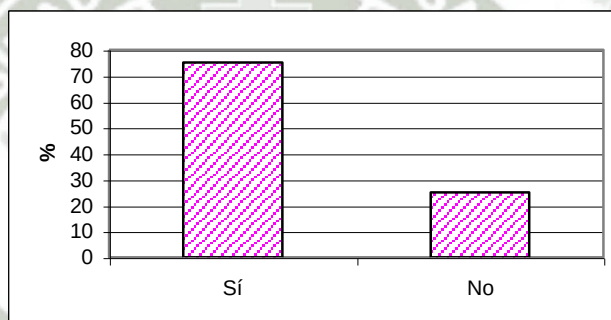
TABLA N° 9: Existencia en el currículo de actividades con material no estructurado que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	SÍ	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 7

Existencia en el currículo de actividades con material no estructurado que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño



Observamos en la Tabla Nro 9 que para el 75% de docentes sí existen en el currículo actividades con material no estructurado para que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño y para el 25% de docente no existen dichas actividades.

De los datos anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen material de estimulación que se usa en la actividad integradora en estimulación iconográfica

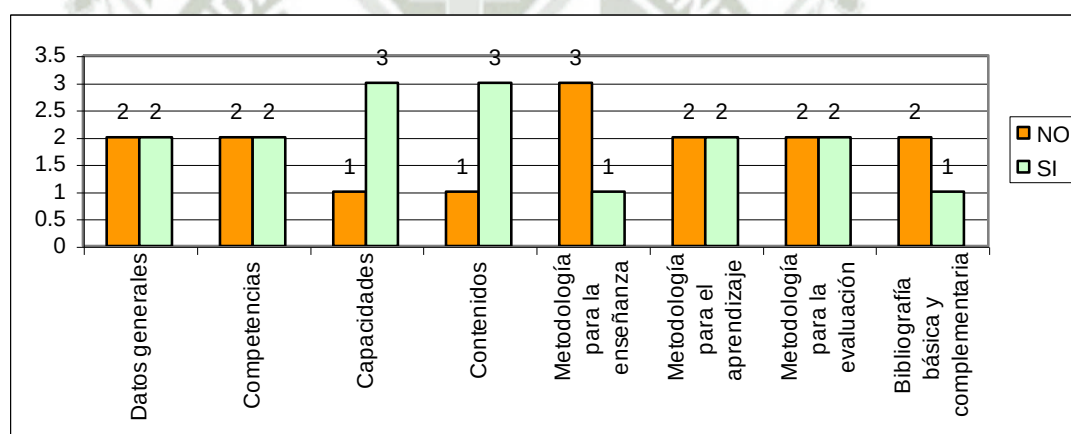
TABLA N° 10: Contenido del material estructurado para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	SI	NO
a)	Competencias	2	2
b)	Capacidades	3	1
c)	Contenidos	3	1
d)	Metodología para la enseñanza	1	3
e)	Metodología para el aprendizaje	2	2
f)	Metodología para la evaluación	2	2
g)	Bibliografía básica y complementaria	1	2

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 8

Contenido del material estructurado para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño



Observamos en la Tabla Nro 10 que las docentes indistintamente señalan que el material estructurado para el desarrollo de la estimulación del niño contiene: Competencias, Capacidades, Contenidos, Metodología para la enseñanza, Metodología para el aprendizaje, Metodología para la evaluación, Bibliografía básica y complementaria.

De los datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen el material estructurado que se utiliza en la actividad integradora en estimulación iconográfica

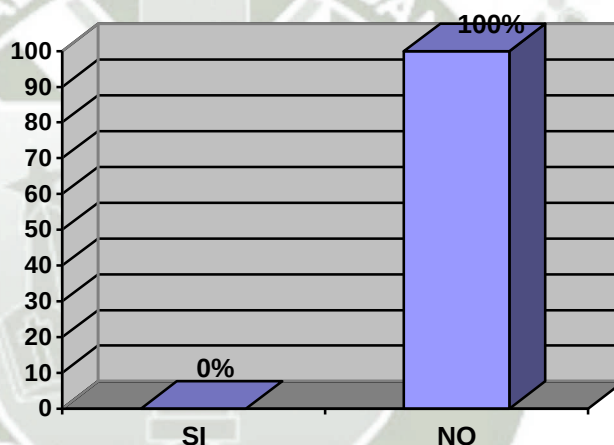
TABLA N° 11: Existencia en el currículo de actividades con material virtual que apoyen en el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	0	0
2	No	4	100
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 9

Existencia en el currículo de actividades con material virtual que apoyen en el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño



Observamos en la Tabla Nro 11 que el 100% de los docentes señalan que no existen actividades en el currículo con material virtual para apoyar el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño.

De los datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial desconocen el material virtual que se utiliza para la actividad integradora en estimulación iconográfica

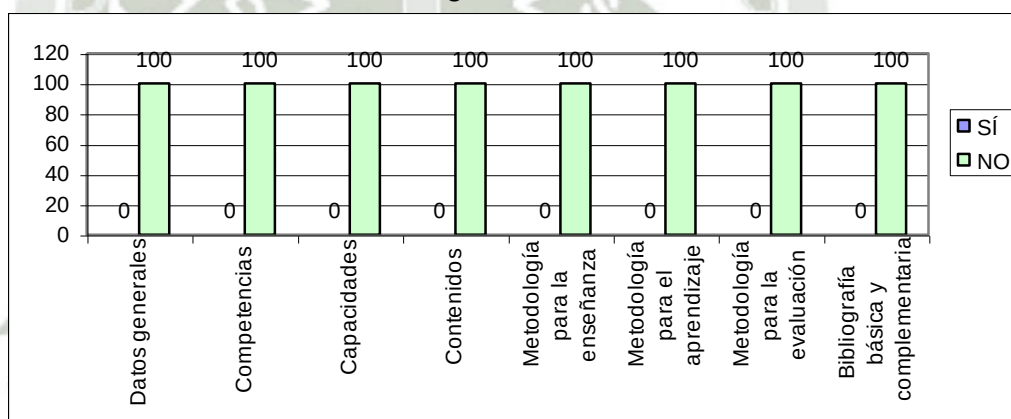
TABLA N° 12: Contenido del material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	SÍ	NO
1	Datos generales	0	4
2	Competencias	0	4
3	Capacidades	0	4
4	Contenidos	0	4
5	Metodología para la enseñanza	0	4
6	Metodología para el aprendizaje	0	4
7	Metodología para la evaluación	0	4
8	Bibliografía básica y complementaria	0	4

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 10

Contenido del material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño



Observamos en la Tabla Nro 12 que el 100% de los docentes señalan que el material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño no contiene: Datos generales, Competencias, Capacidades, Contenidos, Metodología para la enseñanza, Metodología para el aprendizaje, Metodología para la evaluación, Bibliografía básica y complementaria

De datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial no tienen conocimiento sobre el material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño

2. INDICADOR 1.3: CULTURA ACTUANTE EN EL NIÑO

TABLA N° 13: Conocimiento del icono para el uso de la actividad integradora en estimulación iconográfica

N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	Fundamentado	4	100	--	0
2	Validado	4	100	--	0
TOTAL		8	100	0	0

Fuente: LALEEI -2008

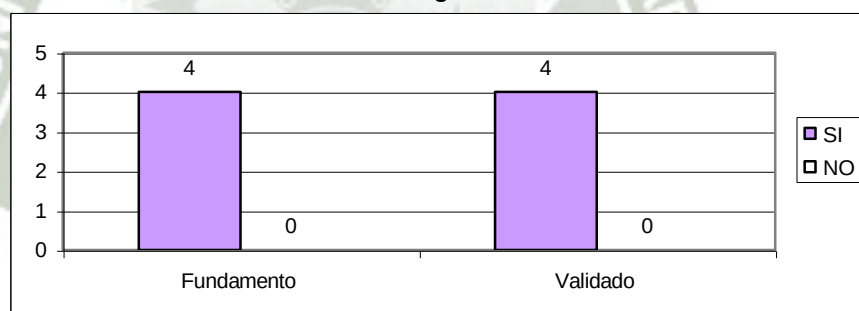
TABLA N° 14: Valoración del icono para el uso de la actividad integradora en estimulación iconográfica

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Fundamentado	--	0	3	75	1	25	--	0
2	Validado	--	0	3	75	1	25	--	0
TOTAL		0	0	6	75	2	25	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 11

Conocimiento del icono para el uso de la actividad integradora en estimulación iconográfica



Observamos en la Tabla Nro 13 que para el 100% de las docentes el Ícono SI tiene fundamento.

También observamos en la Tabla Nro 14 que el 75% de las docentes lo valoran como bueno y el 25% lo valoran como Regular en el uso del Ícono en la actividad integradora.

De los datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran el icono para el uso de la actividad integradora en estimulación iconográfica

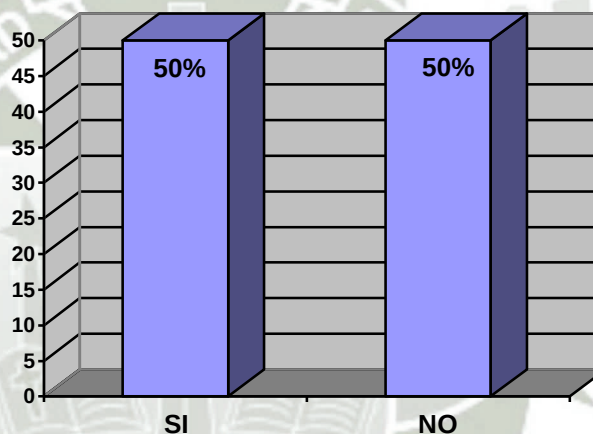
TABLA N° 15: Tiene el Concepto claro de la cultura actuante que rodea al niño

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 12

Tiene el Concepto claro de la cultura actuante que rodea al niño



Observamos en la Tabla Nro 15 que las docentes en un 50%, sí tienen claro el concepto de cultura actuante, que rodea al niño y el 50% de docentes no tienen claro este concepto.

De los datos anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial medianamente conocen sobre cultura actuante, lo que implica que las docentes muchas veces no toman y/o consideran importante el medio que rodea al niño.

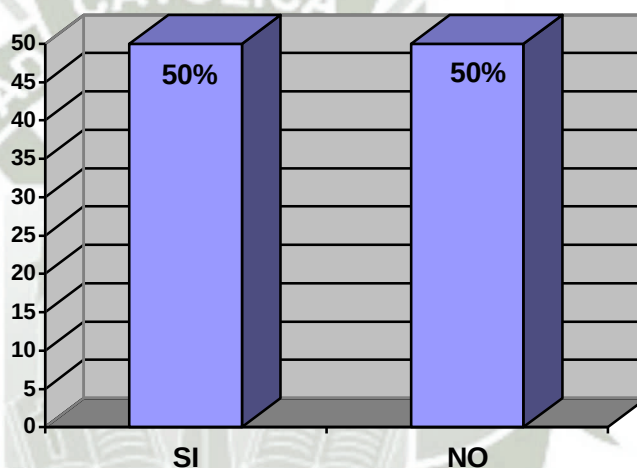
TABLA N° 16: La flexibilidad de la cultura actuante en la estimulación iconográfica

N° Ord.	ALTERNATIVAS	F	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 13

La flexibilidad de la cultura actuante en la estimulación iconográfica



Observamos en la Tabla Nro 16 que para el 50% de docentes sí está contemplado en la estimulación iconográfica la flexibilidad de la cultura actuante y para el 50% de docentes no está contemplado la flexibilidad en la estimulación iconográfica.

De los datos anteriores podemos apreciar que mayormente las profesoras de Educación Inicial medianamente conocen la cultura actuante con relación a la flexibilidad como actividad integradora en estimulación iconográfica.

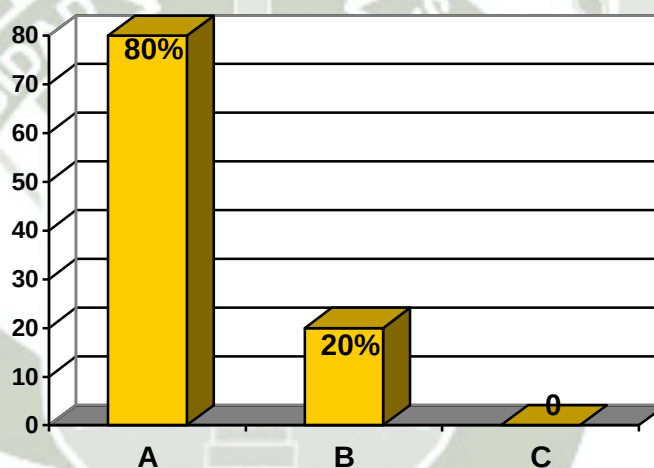
TABLA N° 17: Conversación con tus compañeros durante el aprendizaje

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	A 	16	80
2	B 	4	20
3	C 	0	0
TOTAL		20	100

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 14

Conversación con tus compañeros durante el aprendizaje



Observamos en la Tabla Nro 17 que el 80% de niños manifiestan que Siempre conversan con sus compañeros (A), mientras el 20% de niños nos indican que conversan A veces (B) y ningún niño Nunca conversa (C).

De lo anteriores podemos apreciar que mayormente los niños de Educación Inicial se comunican con sus pares durante el proceso de la actividad integradora en estimulación iconográfica

3. INDICADOR 1.4 : DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

TABLA N° 18: Desarrollo biológico del niño

N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	4	100	0	0
2	Previsto	4	100	0	0
3	Evaluado	2	50	2	50
TOTAL		10	83	2	17

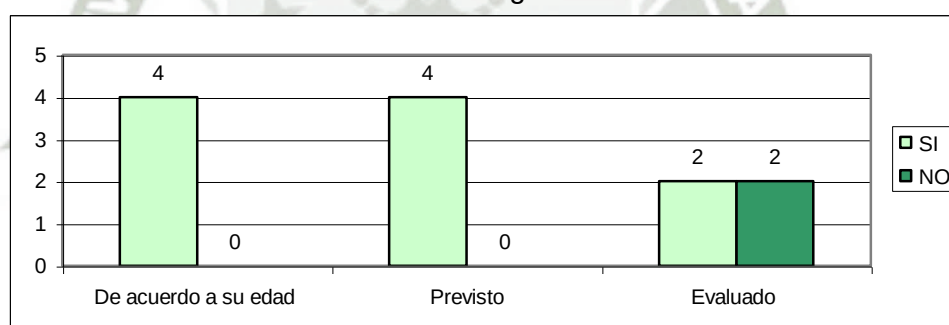
Fuente: LALEEI -2008

TABLA N° 19: Valoración del desarrollo biológico del niño

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	--	0	1	25	3	75	--	0
2	Previsto	--	0	1	25	3	75	--	0
3	Evaluado	--	0	2	50	2	50	--	0
TOTAL		0	0	4	33	8	67	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 15
Desarrollo biológico del niño



Observamos en la Tabla Nro 18 que para el 83% de los niños comprendidos en esta investigación SI tienen su desarrollo biológico previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado y para el 17% de las docentes señalan que este desarrollo no está siendo evaluado.

También observamos en la Tabla Nro 19 que el 67% de las docentes lo valoran como Regular y el 33% lo valoran como bueno.

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el desarrollo biológico del niño. Como proceso de su formación profesional y desarrollo previsto en el Diseño Curricular Nacional (DCN).

TABLA N° 20: Desarrollo psicológico del niño

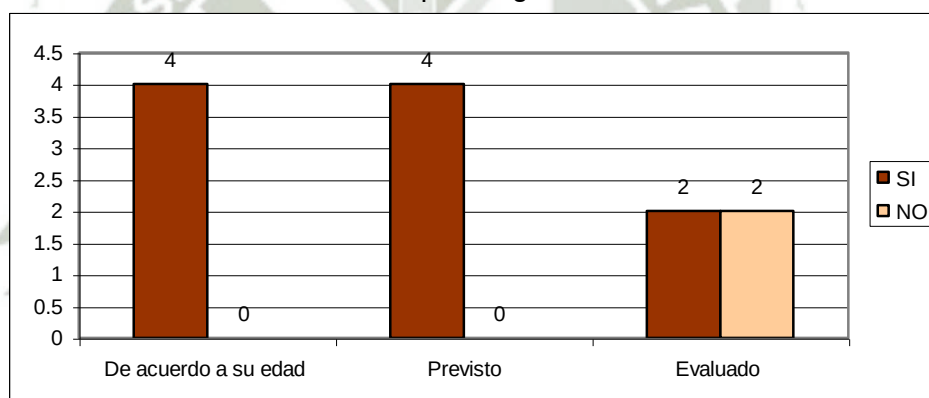
N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	4	100	0	0
2	Previsto	4	100	0	0
3	Evaluado	2	50	2	50
TOTAL		10	83	2	17

Fuente: LALEEI -2008

TABLA N° 21: Valoración del desarrollo psicológico del niño

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	--	0	4	100	--	0	--	0
2	Previsto	--	0	4	100	--	0	--	0
3	Evaluado	--	0	4	100	--	0	--	0
TOTAL		0	0	12	100	0	0	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 16
Desarrollo psicológico del niño


Observamos en la Tabla Nro 20 que el 83% de los niños comprendidos en esta investigación SI tienen su desarrollo psicológico previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado, así como, el 17% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 21 que el 100% de las docentes lo valoran como bueno.

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el desarrollo psicológico del niño. Como proceso de su formación profesional y desarrollo previsto en el Diseño Curricular Nacional (DCN).

TABLA N° 22: Desarrollo social del niño

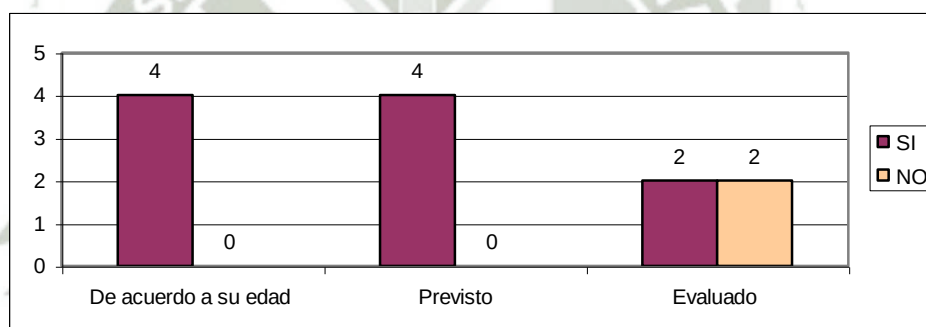
N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	4	100	0	0
2	Previsto	4	100	0	0
3	Evaluado	2	50	2	50
TOTAL		10	83	2	17

Fuente: LALEEI -2008

TABLA N° 23: Valoración del desarrollo social del niño

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	De acuerdo a su edad	--	0	4	100	0	0	--	0
2	Previsto	--	0	3	75	1	25	--	0
3	Evaluado	--	0	2	50	2	50	--	0
TOTAL		0	0	9	75	3	25	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 17
Desarrollo social del niño


Observamos en la Tabla Nro 22 que el 83% de los niños comprendidos en esta investigación SI tienen su desarrollo social previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado, así como, el 17% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 23 que el 75% de las docentes lo valoran como bueno, y el 25% de las docentes lo valoran como regular. De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el desarrollo social del niño. Como proceso de su formación profesional y desarrollo previsto en el Diseño Curricular Nacional (DCN).

4. INDICADOR 2.1 : ASPECTO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

TABLA N° 24: Conocimiento del juego en el aprendizaje del niño.

N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	Fundamentado	4	100	0	0
2	Planificado	4	100	0	0
3	Estructurado	2	50	2	50
4	Evaluado	2	50	2	50
TOTAL		12	75	4	25

Fuente: LALEEI -2008

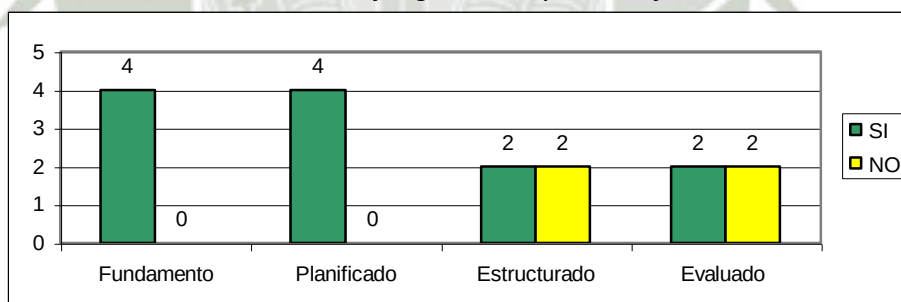
TABLA N° 25: Valoración del juego en el aprendizaje del niño.

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Fundamentado	2	50	2	50	--	0	--	0
2	Planificado	--	0	4	100	--	0	--	0
3	Estructurado	--	0	4	100	--	0	--	0
4	Evaluado	--	0	4	100	--	0	--	0
TOTAL		2	12	14	88	0	0	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 18

Conocimiento del juego en el aprendizaje del niño



Observamos en la Tabla Nro 24 que el 75% de las docentes señalan que SI el juego está: fundamentado, planificado, estructurado y evaluado; así como, el 25% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 25 que el 12% de las docentes lo valoran como muy bueno y el 88% de las docentes lo valoran como bueno.

De lo anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran al juego en el aprendizaje del niño.

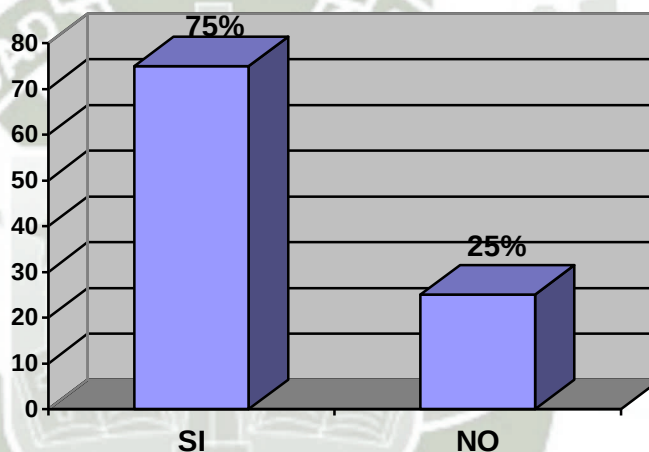
TABLA N° 26: Conocimiento claro del aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de la ludopedagogía

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRAFICO N° 19

Conocimiento claro del aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de la ludopedagogía



Observamos en la Tabla Nro 26 que el 75% de docentes tienen un conocimiento claro del aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de la ludopedagogía y para el 25% de docente no.

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el aspecto lúdico del juguete; pero, lo que significa que no todos los docentes dan la importancia debida al juguete y sobretodo no tenemos el concepto de lo que significa.

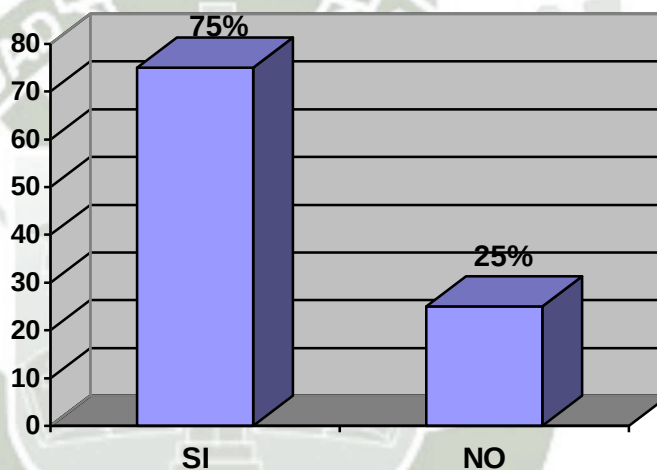
TABLA N° 27: El aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de lecto-escritura

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 20

El aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de lecto-escritura



Observamos en la Tabla Nro 27 que para el 75% de docentes señalan que sí está contemplado el aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de lecto-escritura y para el 25% de docente no.

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el aspecto lúdico del juguete; pero, lo que significa que todos los docentes deberíamos informarnos y concienciar la utilidad del juguete en el aprendizaje.

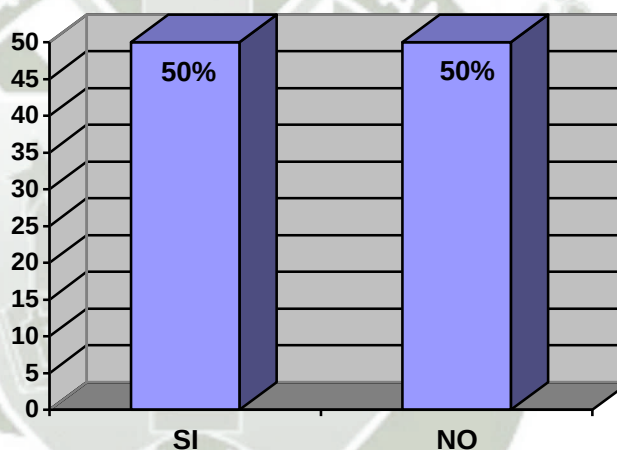
TABLA N° 28: Conocimiento claro del aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes en el aprendizaje de la ludopedagogía

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 21

Conocimiento claro del aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes en el aprendizaje de la ludopedagogía



Observamos en la Tabla Nro 28 que el 50% de docentes sí tienen un conocimiento claro del aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes en el aprendizaje de la ludopedagogía y el 50% de docentes no tienen conocimiento claro del aspecto lúdico.

De los datos anteriores podemos apreciar que medianamente las profesoras de Educación Inicial conocen el aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes.

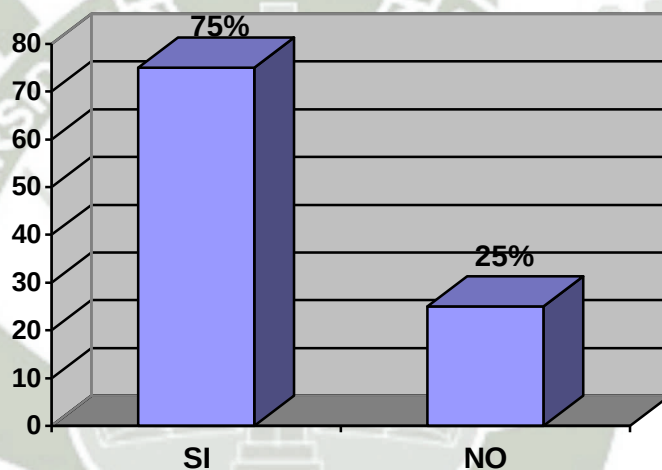
TABLA N° 29: El aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de lecto-escritura

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	3	75
2	No	1	25
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 22

El aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de lecto-escritura



Observamos en la Tabla Nro 29 que para el 75% de las docentes señalan que si está contemplado el aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de la lecto-escritura y para el 25% de docente no está contemplado el aspecto lúdico en el aprendizaje de la lecto-escritura.

De lo anteriores podemos apreciar que la mayoría las profesoras de Educación Inicial conocen el aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de lecto-escritura.

5. INDICADOR 2.2 : PEDAGOGÍA DE LA LECTO-ESCRITURA EN EDUCACIÓN INICIAL

TABLA N° 30 Conocimiento de estrategias de enseñanza con relación al niño

N°	ALTERNATIVAS	OPCIONES			
		SÍ		NO	
		f	%	f	%
1	Proporciona una sólida distribución en las áreas	4	100	0	0
2	Enseñanza básica	4	100	0	0
3	Enseñanza formativa	4	100	0	0
4	Enseñanza especializada	2	50	2	50
5	Desarrollo de capacidades	4	100	0	0
TOTAL		18	90	2	10

Fuente: LALEEI -2008

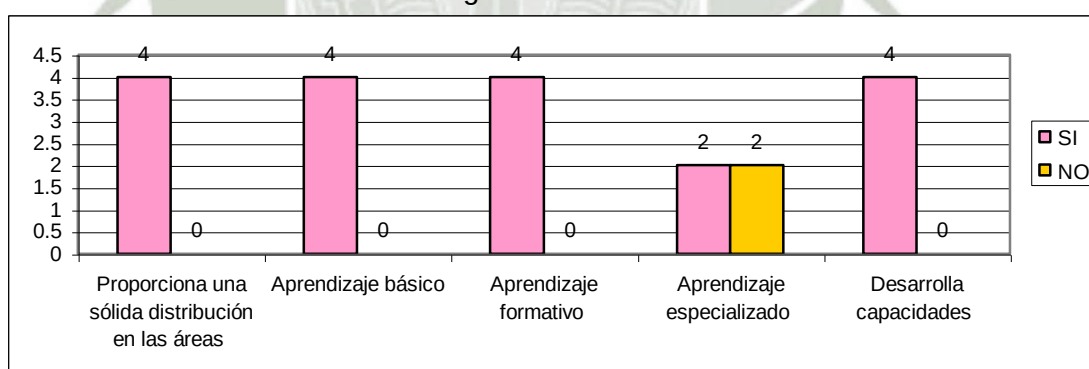
TABLA N° 31 Valoración de estrategias de enseñanza con relación al niño

N°	ALTERNATIVAS	VALORACIÓN							
		MB		B		R		D	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Proporciona una sólida distribución en las áreas	2	50	2	50	--	0	--	0
2	Enseñanza básica	--	0	4	100	--	0	--	0
3	Enseñanza formativa	--	0	4	100	--	0	--	0
4	Enseñanza especializada	--	0	4	100	--	0	--	0
5	Desarrollo de capacidades	--	0	4	100	--	0	--	0
TOTAL		2	10	18	90	0	0	0	0

Fuente: LALEEI -2008

GRÁFICA N° 23

Conocimiento de estrategias de enseñanza con relación al niño



Observamos en la Tabla Nro 30 que el 90% de las docentes señalan que SI las estrategias de enseñanza: Proporciona una sólida distribución en las áreas, en la enseñanza básica, en la enseñanza formativa, en la enseñanza especializada, en el Desarrollo de capacidades; así como, el 10% de las docentes NO lo consideran.

También observamos en la Tabla Nro 31 que el 90% de las docentes lo valoran como bueno y el 10% de las docentes lo valoran como muy bueno.

De los datos anteriores apreciamos que la mayoría de profesoras de Educación Inicial conocen y valoran estrategias de enseñanza con relación al niño.

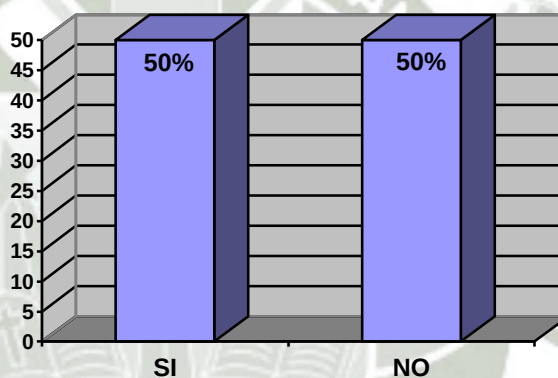
TABLA N° 32: Distribución de sesiones orientadas a profundizar el conocimiento y fortalecer el proceso de aprendizaje de ludopedagogía en el currículo

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 24

Distribución de sesiones orientadas a profundizar el conocimiento y fortalecer el proceso de aprendizaje de ludopedagogía en el currículo



Observamos en la Tabla Nro 32 que para el 50% de las docentes señalan que en el currículo sí se contempla una distribución de sesiones orientadas a profundizar el conocimiento y fortalecer el proceso aprendizaje de ludopedagogía y para el 50% de docentes esta distribución no se cumple en el currículo.

De los datos anteriores podemos apreciar que medianamente las profesoras de Educación Inicial conocen la pedagogía de educación inicial en relación con el proceso de aprendizaje a través de la ludopedagogía.

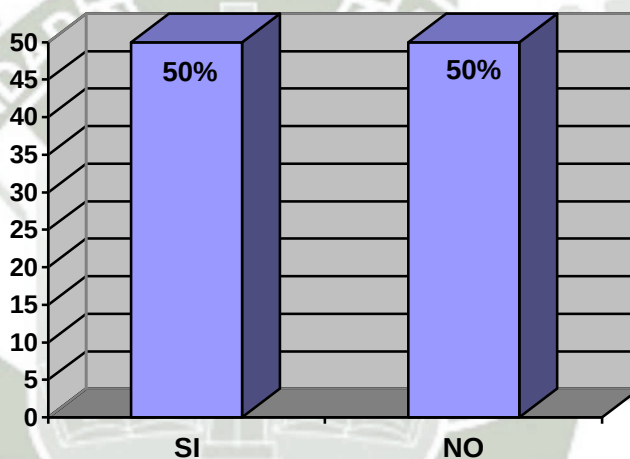
TABLA N° 33: Procedimientos para la ejecución del aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía en el currículo.

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 25

Procedimientos para la ejecución del aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía en el currículo



Observamos en la Tabla Nro 33 que en la tabla y gráfica que anteceden observamos que para el 50% de docentes señalan que sí existen procedimientos para la ejecución del aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía y para el 50% de docentes no existen dichos procedimientos y/o no saben cuales son.

De los datos anteriores podemos apreciar que medianamente las profesoras de Educación Inicial conocen los procedimientos de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura.

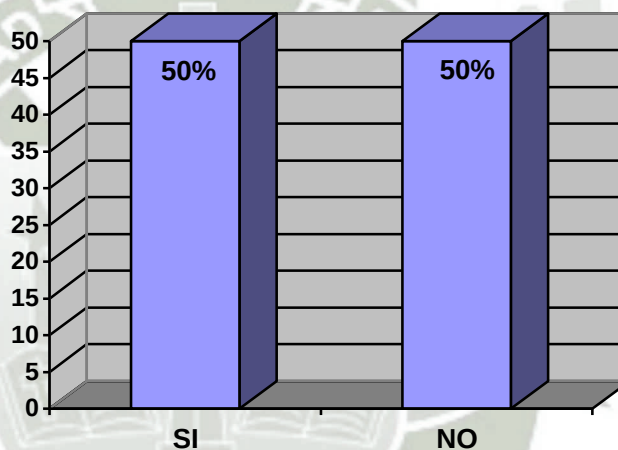
TABLA N° 34: Alternativas de uso de recursos pedagógicos de educación inicial para el desarrollo de la ludopedagogía en el currículo.

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	2	50
2	No	2	50
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 26

Alternativas de uso de recursos pedagógicos de educación inicial para el desarrollo de la ludopedagogía en el currículo



Observamos en la Tabla Nro 34 que para el 50% de docentes el currículo sí contempla distintas alternativas de uso de recursos en pedagogía de Educación Inicial para el desarrollo de la ludopedagogía y para el 50% de docentes no se contempla distintas alternativas.

De lo anteriores podemos apreciar que medianamente las profesoras de Educación Inicial conocen el uso de los recursos que brinda la ludopedagogía.

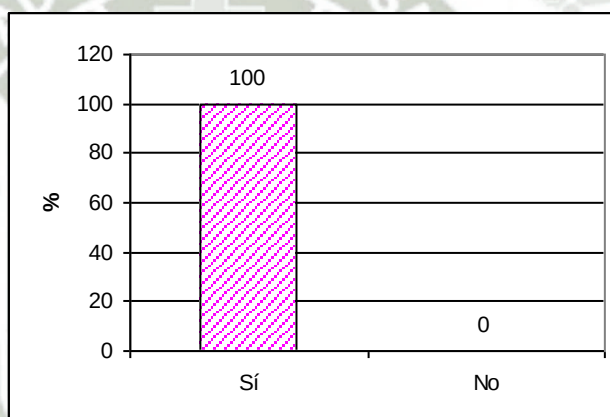
TABLA N° 35: Procedimientos para el uso de recursos ludopedagógicos en el aprendizaje de lecto-escritura

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	Sí	4	100
2	No	0	0
TOTAL		4	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 27

Procedimientos para el uso de recursos ludopedagógicos en el aprendizaje de lecto-escritura



Observamos en la Tabla Nro 35 que el 100% de docentes señalan que sí existen procedimientos para el uso de recursos ludopedagógicos en el aprendizaje de lecto-escritura.

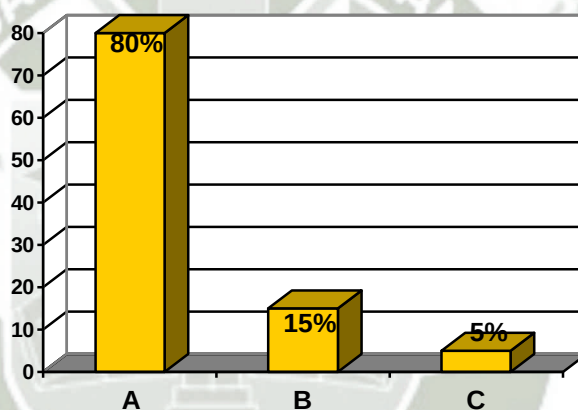
De los datos anteriores podemos apreciar que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen la existencia de procedimientos para el uso de recursos en ludopedagogía.

TABLA N° 36: Aprendizaje durante el juego

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	A 	16	80
2	B 	3	15
3	C 	1	5
TOTAL		20	100

Fuente: LALEEI - 2008

GRÁFICA N° 28
Aprendizaje durante el juego



Observamos en la Tabla Nro 36 que en un porcentaje significativo del 80% de niños, aprenden más cuando juegan, es decir de una manera buena (A); el 15% de niños aprenden cuando juegan de una manera regular (B) y para el 5% de niño no aprende jugando (C).

De los datos anteriores podemos apreciar que la mayoría de los niños de Educación Inicial aprenden adecuadamente y con satisfacción cuando estos se realizan en actividades lúdicas.

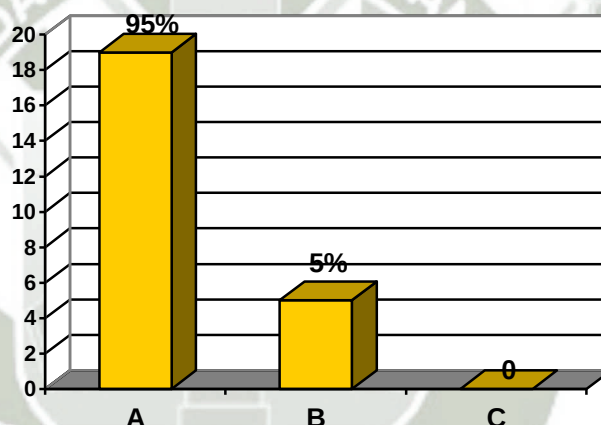
TABLA N° 37: Conocimiento sobre la realización del aprendizaje

N° Ord.	ALTERNATIVAS	f	%
1	A 	19	95
2	B 	1	5
3	C 	0	0
TOTAL		20	100%

Fuente: LALEEI – 2008

GRÁFICA N° 29

Conocimiento sobre la realización del aprendizaje



Observamos en la Tabla Nro 37 que para el 95% de niños la docente realiza el aprendizaje de una manera buena (A) y para el 5% de niños el aprendizaje que realiza la docente es regular (B) y ningún niño indica que la docente realiza el aprendizaje de una manera deficiente (C).

De los datos anteriores podemos apreciar que casi la totalidad de los niños de Educación Inicial conocen las metodologías que les generan aprendizaje y satisfacción.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la influencia de la ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura por estimulación iconográfica en niños de 5 años de la Institución Educativa el Ave María, se ha determinado los siguientes resultados:

6. EN CUANTO A LA ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA

.METODOLOGÍA EN LA ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA

En la tabla Nro. 01 se precisa que para el 75% de docentes, sí existe una actividad integradora para la estimulación iconográfica en el currículo y donde se aplica una metodología adecuada; y para el 25% de docentes no existe una actividad integradora. En la tabla Nro. 02 se precisa que para el 75% de docentes, sí existen informes sobre la efectividad de los métodos aplicados en la estimulación iconográfica y para el 25% de docentes no existen tales informes. En la tabla Nro. 03 y 04 se precisa que el 100% de docentes consideran al procedimiento en sus magnitudes de fundamento, planificado, estructurado y evaluado con una valoración también del 100% como Buena.

De lo que podemos deducir que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran metodologías y sus resultados aplicados en estimulación iconográfica. Coincidiendo con la metodología propuesta por Gusta BALLY, donde: “La estimulación es un proceso natural, por la cual el infante sentirá satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. Mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales, se aumentará el control emocional del infante desarrollando destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre, de la exploración y de la imaginación”¹.

¹ BALLY, Gusta. El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. Pág. 23

MATERIAL PARA LA ESTIMULACIÓN

En la tabla Nro. 05 y 06 se precisa que el 88% de docentes consideran a las guías de trabajo para el docente como Buena con un 81%. Y para el 12% de docentes como Regular con un 19%. En la tabla Nro. 07 se precisa que para el 75% de docentes, sí existen en el currículo actividades con materiales que apoyan el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño y para el 25% de docente no existen dichas actividades. En la tabla Nro. 08 se precisa que los docentes indistintamente señalan que el material impreso para la estimulación del niño contiene: datos generales, competencias, capacidades, contenidos, metodología para la enseñanza, metodología para el aprendizaje, metodología para la evaluación, bibliografía básica y complementaria. En la tabla Nro. 09 se precisa que para el 75% de docentes, sí existen actividades con material no estructurado para que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño y para el 25% de docente no existen dichas actividades. En la tabla Nro. 10 se precisa que los docentes indistintamente señalan que el material estructurado para el desarrollo de la estimulación del niño contiene: competencias, capacidades, contenidos, metodología para la enseñanza, metodología para el aprendizaje, metodología para la evaluación, bibliografía básica y complementaria. En la tabla Nro. 11 se precisa que el 100% de los docentes señalan que no existen actividades en el currículo con material virtual para apoyar el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño. En la tabla Nro. 12 se precisa que el 100% de los docentes señalan que el material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño no contiene: datos generales, competencias, capacidades, contenidos, metodología para la enseñanza, metodología para el aprendizaje, metodología para la evaluación, bibliografía básica y complementaria.

De lo que podemos deducir que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen el material de estimulación que se usa en la actividad integradora en estimulación iconográfica. Que la totalidad conocen el material impreso y material estructurado. Y que la totalidad de las

profesoras desconocen el material virtual que se utiliza para la actividad integradora en estimulación iconográfica. Coincidiendo los resultados con la concepción de Gusta BALLY, que: “El juego manipulativo con material es una actividad que puede describirse como la exploración del objeto llevado por la curiosidad, a través de esta actividad el niño descubre las propiedades y relaciones de los materiales con que juega”².

CULTURA ACTUANTE EN EL NIÑO

En la tabla Nro. 13 y 14 se precisa que para el 100% de docentes, el ícono tiene fundamento y está validado; y para el 75% de docentes lo valoran como bueno el uso del ícono en la actividad integradora. En la tabla Nro. 15 se precisa que para el 50% de docentes, sí tienen claro el concepto de cultura actuante del medio que rodea al niño y el 50% de docentes no tienen claro este concepto. En la tabla Nro. 16 se precisa que para el 50% de docentes, sí está contemplado en la estimulación iconográfica la flexibilidad de la cultura actuante y para el 50% de docentes no está contemplado la flexibilidad en la estimulación iconográfica. En la tabla Nro. 17 precisa que el 80% de niños si conversa con sus compañeros en el jardín cuando aprende de una manera buena (A) y para el 20% de niños nos indican que conversan de una manera regular (B) y ningún niño indica que conversa de una manera mala (C).

De lo que podemos deducir que mayormente las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran el ícono para el uso de la actividad integradora en estimulación iconográfica. Medianamente conocen sobre cultura actuante, lo que implica que las docentes muchas veces no toman y/o consideran importante el medio que rodea al niño. Y que mayormente los niños se comunican con sus pares durante el proceso de la actividad integradora en estimulación iconográfica. Coincidiendo los resultados con lo propuesto por *Walter FERNÁNDEZ MELÉNDEZ*, donde señala que: “Un

² BALLY, Gusta. El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. Pa'g.32.

icono es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica”³.

DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

En la tabla Nro. 18 y 19 se precisa que el 81% de los niños comprendidos en esta investigación tienen su desarrollo biológico previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado, valorando como bueno con un 36%; y para el 19% de docentes señalan que este desarrollo no está siendo evaluado. En la tabla Nro. 20 y 21 se precisa que el 83% de los niños comprendidos en esta investigación tienen su desarrollo psicológico previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado, valorando como bueno con un 100%. En la tabla Nro. 22 y 23 se precisa que el 83% de los niños comprendidos en esta investigación tienen su desarrollo social previsto, evaluado y de acuerdo a su edad adecuado, valorando como bueno con un 92%.

De lo que podemos deducir que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen el desarrollo biológico, psicológico y social del niño. Coincidiendo los resultados con la concepción de *Enrique CAMPUZANO RUIZ*, donde: “Cabe destacar que en nuestra tarea docente somos los encargados de integrar dichos aportes, de contextualizarlos culturalmente, con una mirada pedagógica; recordando que nuestros niños son niños reales, concretos, aquí y ahora”⁴.

³ FERNÁNDEZ MELÉNDEZ, Walter, *Lengua Española* Pág.11

⁴ CAMPUZANO RUIZ, Enrique. *Cantabria . Pas y Miera*. Pág. 23.

7. EN CUANTO AL ANÁLISIS DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA

ASPECTO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.

En la tabla Nro. 24 y 25 se precisa que el 75% de los docentes señalan que el juego está: fundamentado, planificado, estructurado y evaluado, valorando como muy bueno con un 25% y como bueno con un 75%. En la tabla Nro. 26 se precisa que el 75% de docentes tienen un conocimiento claro del aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de la ludopedagogía y para el 25% de docente no. En la tabla Nro. 27 se precisa que el 75% de docentes señalan que sí está contemplado el aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de lecto-escritura y para el 25% de docente no. En la tabla Nro. 28 se precisa que para el 50% de docentes, sí tienen un conocimiento claro del aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes en el aprendizaje de la ludopedagogía y el 50% de docentes no tienen conocimiento claro del aspecto lúdico. En la tabla Nro. 29 se precisa que el 75% de docentes señalan que si está contemplado el aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de la lecto-escritura y para el 25% de docente no está contemplado el aspecto lúdico en el aprendizaje de la lecto-escritura.

De lo que podemos deducir que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran al juego en el desarrollo del niño. Conocen medianamente el aspecto lúdico del juguete, de la ciencia a través de los juguetes y en el aprendizaje de lecto-escritura, pero, que no todos los docentes dan la importancia debida al juguete y sobretodo no tienen el concepto claro de lo que significa. Que los docentes debieran informarse y concienciar la utilidad del juguete en el aprendizaje. Coincidiendo con Héctor SÁNCHEZ, que nos dice “El carácter activo-lúdico del niño en el aprendizaje, significa que su lecto-escritura se va

desarrollando progresivamente, a través de su capacidad de regular su conducta y su capacidad de construir y reconstruir”⁵.

PEDAGOGÍA DE LA LECTO-ESCRITURA EN EDUCACIÓN INICIAL

En la tabla Nro. 30 y 31 se precisa que el 90% de los docentes señalan que las estrategias de enseñanza: proporciona una sólida distribución en las áreas, enseñanza básica, enseñanza formativa, enseñanza especializada, desarrollo de capacidades, valorando como bueno con un 90% y muy bueno con un 10%. En la tabla Nro. 32 se precisa que el 50% de docentes señalan que en el currículo sí se contempla una distribución de sesiones orientadas a profundizar el conocimiento y fortalecer el proceso de aprendizaje de ludopedagogía y para el 50% de docentes esta distribución no se cumple en el currículo. En la tabla Nro. 33 se precisa que el 50% de docentes señalan que sí existen procedimientos para la ejecución del aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía y para el 50% de docentes no existen dichos procedimientos y/o no saben cuales son. En la tabla Nro. 34 se precisa que el 50% de docentes señalan que el currículo sí contempla distintas alternativas de uso de recursos en pedagogía de educación inicial para el desarrollo de la ludopedagogía y para el 50% de docentes no se contempla distintas alternativas. En la tabla Nro. 35 se precisa que el 100% de docentes señalan que sí existen procedimientos para el uso de recursos ludopedagógicos en el aprendizaje de lecto-escritura. En la tabla Nro. 36 se precisa que el 80% de niños aprenden más cuando juegan, es decir de una manera buena (A); el 15% de niños aprenden cuando juegan de una manera regular (B) y para el 5% de niño no aprende jugando (C). En la tabla Nro. 37 se precisa que para el 95% de niños, la docente realiza el aprendizaje de una manera buena (A) y para el 5% de niños el aprendizaje que realiza la docente es regular (B) y ningún niño indica que la docente realiza el aprendizaje de una manera deficiente y/o mala (C).

⁵ SÁNCHEZ, Héctor, *“Aportes de la Psicología y la Reforma Educativa Peruana- 1986. Pág. 67*

De lo que podemos deducir que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen medianamente la pedagogía de educación inicial con relación al proceso de aprendizaje a través de la ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura. Que la mayoría de los niños aprenden adecuadamente y con satisfacción cuando estos se realizan en actividades lúdicas, reconociendo metodologías de aprendizaje que generan satisfacción en el niño. Por tanto la lecto-escritura es crear en el niño situaciones motivadoras que le permite los mecanismos, los adiestramientos gráficos y reducir el esfuerzo del entrenamiento de la lectura y escritura como un trabajo de adiestramiento gráfico, de descubrimiento y afirmación personal, que le acompañará durante toda la vida. “Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recurso metodológico más apropiado para la consecución de los objetivos y contenidos del nivel Inicial”⁶.

8. EN RELACIÓN CON LA INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN LA LECTO ESCRITURA

Por lo tanto la influencia de la metodología de la estimulación iconográfica, como el material para la estimulación, la cultura actuante en el niño, y su desarrollo integral son elementos fundamentales de la Ludopedagogía en el aspecto lúdico del aprendizaje de lecto-escritura por su pedagogía de estimulación iconográfica en niños de 5 años de la Institución Educativa El Ave María en un gran porcentaje se ha mejorado.

⁶ MOSCA, Juan José – PÉREZ Aguirre, L. *Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora*. 1992. Pág. 72.

CONCLUSIONES

PRIMERA.- En cuanto estimulación iconográfica se ha determinado que la mayoría de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran las metodologías, guías y material de trabajo. Medianamente conocen la cultura actuante en relación con la flexibilidad, el desarrollo integral del niño. Sorprendente que la totalidad de las profesoras, no valoren el ícono y desconozcan el material virtual que se usa en la actividad integradora en estimulación iconográfica. Que mayoritariamente los niños se comunican con sus pares durante el proceso de la actividad integradora en estimulación iconográfica. Y que la totalidad de los niños reconocen metodologías que generan aprendizaje con satisfacción.

SEGUNDA.- En cuanto a la Ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura se ha determinado que la totalidad de las profesoras de Educación Inicial conocen y valoran el desarrollo integral del niño, el uso de recursos y estrategias de aprendizaje de este aspecto. Medianamente conocen el aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes, la pedagogía en relación con la enseñanza de la lecto-escritura. Y la mayoría de los niños aprenden adecuadamente y con satisfacción cuando estos se realizan en actividades lúdicas.

TERCERA.- Con relación a la influencia de la estimulación iconográfica en la lecto-escritura se ha determinado que la Estimulación Iconográfica mejora el desarrollo de capacidades específicas en el niño y la Ludopedagogía a través de su avance científico facilita la concreción del elemento simbólico e incrementa el aprendizaje de la lecto-escritura.

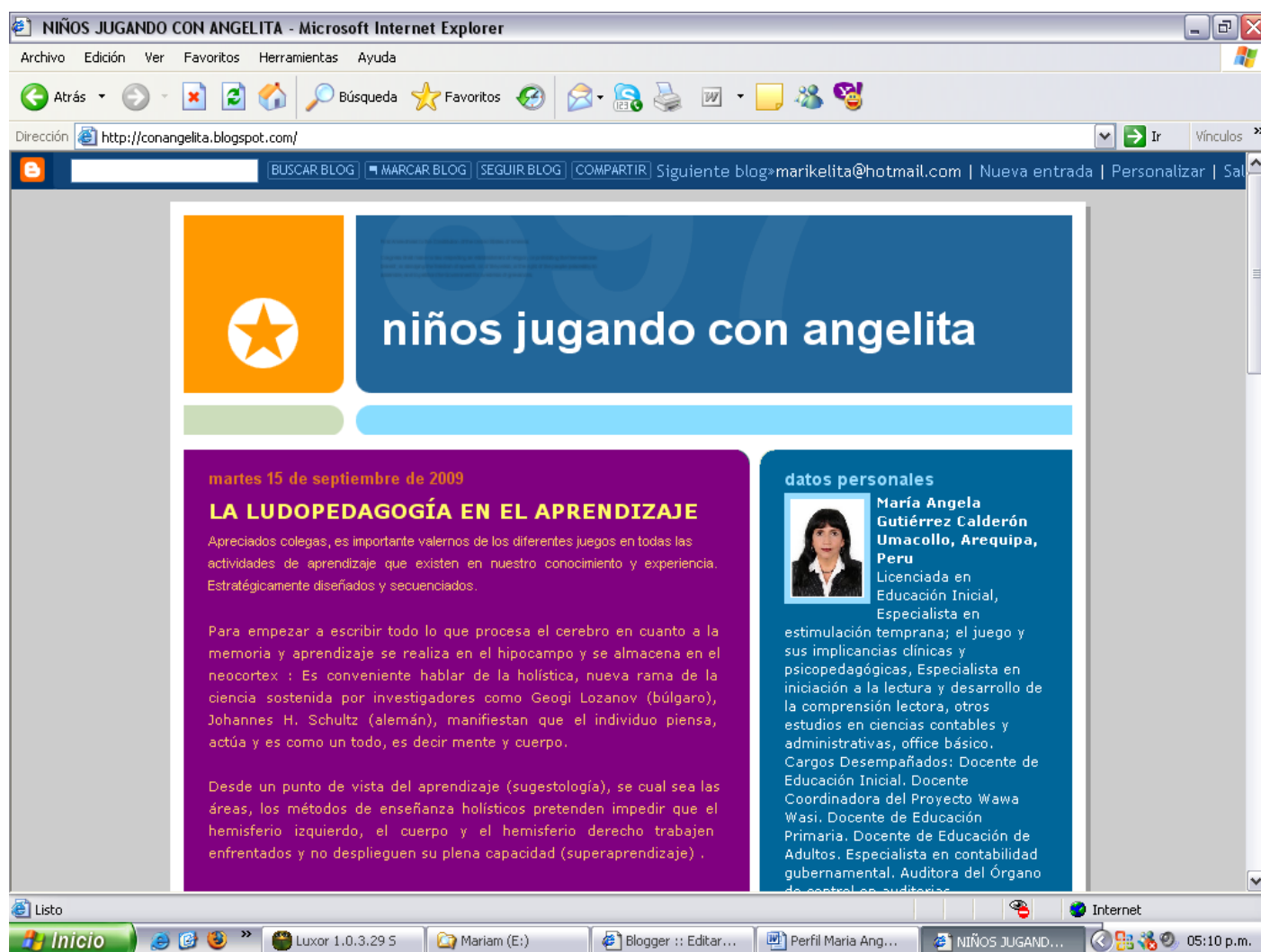
Los objetivos han sido logrados y la hipótesis ha sido probada, determinándose que la estimulación iconográfica mejora la lecto-escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa El Ave María.

SUGERENCIAS

- PRIMERA.-** Sugerir a la Congregación de Dominicas Santa Rosa de Lima Promotora de la Institución Educativa El Ave María del distrito de Cayma, provincia y región Arequipa, se incremente los recursos ludopedagógicos, principalmente los virtuales.
- SEGUNDA.-** Sugerir a la Unidad de Gestión Educativa Local de Arequipa Norte (UGEL-NORTE), considere esta investigación, y propicie otras investigaciones sobre: Neurociencia, partiendo del conocimiento del cerebro para poder llegar a descubrir a niños talentosos, precoces y con limitaciones; para, de esta manera realizar la debida estimulación, aplicando las estrategias correspondientes. Y la motivación para el aprendizaje de la lecto-escritura a través de la música pedagógica. En instituciones Educativas del Nivel de Educación Inicial, dentro de su ámbito.
- TERCERA.-** Motivar a las docentes de Educación Inicial en la capacitación sobre material virtual que se utiliza para la actividad integradora de estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura. Motivo de la presente investigación, proponemos como alternativa de solución el “Programa de capacitación docente sobre material virtual para la estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura, utilizando la plataforma del Blog “Niños Jugando con Angelita”, cuya dirección WEB es: www.conangelita.blogspot.com.
- CUARTA.-** Que las Universidades e Institutos Superiores en la Formación de Docentes consideren en su Plan de Estudios una(s) asignatura(s) en la que este inmerso el estudio de la Neurociencia (conocimiento del cerebro,...), así como el desarrollo de la lengua castellano en toda su amplitud (origen, terminología – léxico-, pronunciación, significados, comprensión, redacción de documentos...), tomando en cuenta el avance de la ciencia y la tecnología.

PROPUESTA

“PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE SOBRE MATERIAL VIRTUAL PARA LA ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA UTILIZANDO LA PLATAFORMA DEL BLOG NIÑOS JUGANDO CON ANGELITA”



Institución Educativa Parroquial
de Educación Inicial
“El Ave María”

PROYECTO DE CAPACITACIÓN

“PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DOCENTE SOBRE MATERIAL VIRTUAL PARA LA ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA UTILIZANDO LA PLATAFORMA DEL BLOG NIÑOS JUGANDO CON ANGELITA”

1. JUSTIFICACIÓN

El logro de los aprendizajes por parte de los niños depende de los procesos de aprendizaje promovidos por sus docentes.

El desempeño de la profesora de Educación Inicial en la dimensión virtual del aprendizaje se hace necesario contar con el conocimiento especializado.

La Institución Educativa Parroquial de Educación Inicial “El Ave María” considera necesario unificar criterios pedagógicos de aprendizaje integral, desarrollo total de su autoestima (100% tranquilo y feliz), para mejorar el desarrollo del quehacer educativo entre docentes y estudiantes del nivel de Educación Inicial; propiciando el intercambio, la actualización e implementación de aspectos metodológicos de la estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura.

2. OBJETIVOS.

- 2.1. Atender las necesidades educativas de los docentes del ámbito de la UGEL Arequipa Norte.
- 2.2. Fortalecer el desarrollo de capacidades personales, profesionales y sociales de los docentes de Educación Inicial.
- 2.3. Implementar procesos pedagógicos de formación profesional de auto e inter aprendizaje docente para mejorar su desempeño profesional.
- 2.4. Fomentar aprendizajes de calidad, generados por procesos interactivos, afectuosos, significativos y virtuales pertinentemente.

3. METAS

40 docentes de Educación Inicial de la Red de Docentes de Educación Inicial de Cayma.

4. CONTENIDOS

CONTENIDO	Diciembre 2009			
	14	15	16	17
1. <i>Teoría del Cuerpo</i>				
Juego, psicomotricidad fina y gruesa	X			
2. <i>Práctica de pre-escritura::</i>				
a) <i>Secuencia para llegar al signo</i>		X		
b) <i>Secuencia para llegar al dibujo</i>			X	
c) <i>Secuencia para llegar al grafismo</i>				X

5. METODOLOGÍA:

- 5.1. Talleres.
- 5.2. Dinámicas grupales.
- 5.3. Reflexión individual.
- 5.4. Trabajos no presenciales en Plataforma
- 5.5. Socialización de los trabajos.
- 5.6. Análisis de documentos.
- 5.7. Aplicación experimental de recursos virtuales..

6. LUGAR Y FECHA:

- 6.1. Lugar: Campus Virtual del Blog Niños Jugando con Angelita.
- 6.2. Fecha: Del 14 al 17 de diciembre de 2009

7. DURACIÓN:

- 7.1. Semanas : 01.
- 7.2. Horario : de 16:00 a 20:00 horas.
- 7.3. Sesiones presenciales : 16 horas.
- 7.4. Sesiones no presenciales: 12 horas
- Total: 28 horas
- Peso: 01 crédito.

8. RESPONSABLES:

8.1. Coordinación General : Hna. Guadalupe Chanco Quispe
Superiora General de la Congregación
Dominicas Santa Rosa de Lima. Promotora de
la I.E. Parroquial de Educación Inicial “El Ave
María”

8.2. Coordinación académica : María Ángela Gutiérrez Calderón
Docente de La Institución Educativa Parroquial
de Educación Inicial “El Ave María”

9. MATERIAL

Los materiales para el desarrollo del evento estarán a cargo de cada
participante

10. FINANCIAMIENTO Y GASTOS

Será financiado por cada docente participante con un aporte de S/. 15.00

11. CERTIFICACIÓN

Al finalizar el evento, se les certificará a los participantes con un “*Diploma de Capacitación Docente* sobre material virtual para la estimulación iconográfica en el aprendizaje de la lecto-escritura- 2009”, por 28 horas y un peso de 01 crédito. Visado por el Ministerio de Educación a través de la UGEL Arequipa Norte.

Para ser acreedores de dicho certificado deberán cumplir con la participación mínima al evento del 80%, y la presentación de trabajos requeridos.

Arequipa, 2009 Agosto.

María Ángela Gutiérrez Calderón

BIBLIOGRAFÍA

- 1 BALLY, Gusta. 1992 El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México.
- 2 BARRÁN, J. Pedro. 1992 Historia de la Sensibilidad. Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay
- 3 BONETTI. Juan Pablo. 1992 Juego, cultura y... – Ediciones populares para América Latina.
- 4 BONETTI. Juan Pablo. 1998 Andares de un mutante. Ediciones Populares para América Latina. Uruguay.
- 5 BOULLÓN, Roberto. 1992 Un nuevo tiempo libre. Ed. El Ateneo. Argentina
- 6 CAÑEQUE, Hild . 1992 Juego y Vida – Ed. El Ateneo. Argentina.
- 7 CAILLOIS, Roger. 1986 Los juegos y los hombres Fondo Cultura Económica. México.
- 8 DINELLO, Raimundo. 2006 Artexpresion y creatividad- Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo.
- 9 DINELLO, Raimundo. 2005 Expresión ludocreativa – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo.
- 10 DINELLO, Raimundo. 2004 Pedagogía de la Expresión – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo.
- 11 DUMAZEDIER, Joffre . 1962 Vers une civilisatio du loisir. Editions du Seuil, París.
- 12 ELIAS, Norbert . 1988 Deporte y Ocio en el proceso de civilización. Fondo de Cultura Económica. México.
- 13 FREIRE, Paulo. 1985 Hacia una pedagogía de la Pregunta. Ediciones La Aurora, Buenos Aires.
- 14 FREIRE, Paulo. 1985 La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores 32ª edición.
- 15 GILLET, Jean – Claude. 2006 Un modelo de animación socioeducativa. Editorial GRAO. Barcelona España.

- 16 GUITELMAN, Jorge. 1997 Los artesanos del trato. Ediciones CIC. La Plata.
- 17 Huizinga, Johan. 1972 Homo Ludens. Editorial GRAO. Barcelona Madrid.
- 18 JIMÉNEZ, Carlos, ALVARADO, Luis y DINELLO, Raimundo. 2004 Recreación, lúdica y juego. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia.
- 19 MAISONNEUVE, Jean. 2003 La dinámica de los grupos Nueva Visión. Buenos Aires. Argentina 12º reedición.
- 20 MANFRED, Max Neff. 1993 Desarrollo a escala humana. Ed. Nordan. Uruguay.
- 21 MENCHÉN B. Francisco. 1998 Descubrir la Creatividad. Editorial Pirámide. Madrid. España.
- 22 MOCCIO, Fidel. 1992 Hacia la creatividad. Ed. Nordan
- 23 MONTANER M. Jordi. 1999 Psicosociología del turismo. Editorial Síntesis. Madrid.
- 24 MORIN, Edgar. 1999 La Cabeza bien puesta. Ediciones Nueva Visión.. Bs. Aires.
- 25 MORIN, Edgar. 1994 Tierra Patria – Ediciones Nueva Visión. Argentina.
- 26 MORIN, Edgar. 1993 El Método – Ediciones Cátedra. España.
- 27 MORIN, Edgar ROGER, Emilio 1992 Educar en la era planetaria. Gedisa Editorial. 2006. Barcelona.
- 28 MOSCA, Juan José. 1992 Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora.
- 29 MUNNÉ, Frederic 1989 Psicosociología del tiempo libre. Editorial Trillas México.
- 30 NÚÑEZ, Carlos. 1992 La revolución ética. Ediciones Nueva Visión.. Bs. Aires.
- 31 PERRENOUD, Philippe. 1999 Construir competencias desde la escuela. Dolmen Ediciones. Chile.

- | | | |
|----|-------------------------------|---|
| 32 | PICHON RIVIÈRE, E.
1987 | El proceso creador – Ediciones Nueva Visión.
Argentina. |
| 33 | REBELLATO, José Luis.
1997 | Ética de la Autonomía. Editorial Roca Viva.
Uruguay. |
| 34 | RUCHINGER, María.
1996 | Turismo, Recreación y Medio Ambiente.
Ediciones Universo. Buenos Aires. Argentina. |
| 35 | SCHEINES, Graciela.
1998 | Juegos inocentes, juegos terribles – EUDEBA.
Argentina. |
| 36 | SCHEINES, Graciela.
1981 | Juguetes y jugadores – Editorial de Belgrano.
Argentina. |
| 37 | VIDART, Daniel.
1999 | El juego y la condición humana – Ediciones
Banda Oriental. Uruguay. |
| 38 | WAICHMAN, Pablo.
1993 | Tiempo Libre y Recreación – Argentina. |

DIRECCIONES WEB:

1. Ludopedagogia. <http://ludopedagogiaeduc.blogspot.com/>
2. Ludopedagogiaxela. <http://diplomadoludopedagogia.blogspot.com/>
3. Inteligencia Motriz. <http://ludopedagogia.pe.tripod.com/>
4. Noti-Educativa. <http://groups.yahoo.com/group/Noti-Educativa/message/4207> Final del formulario.
5. La Mancha Centro de Investigación y Capacitación en Recreación, Juego y Campamento. <http://www.mancha.org.uy/dos.htm>
6. Pós-graduação em Educação Infantil e Ludopedagogia - Blumenau - Santa Catarina - Santa Catarina.
http://www.mundoanuncio.com/anuncio/posgraduacao_em_educacao_infantil_e_ludopedagogia_blumenau_santa_catarina_1176412383.html
7. Un camino hacia la excelencia educativa. <http://ludicaperu.com/eventos.html>
8. ludopedagogia - ensaios 01. Autor.
<http://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071130181003AAIvx>
9. Latest videos for tag : ludopedagogia.
http://www.mefedia.com/tags/ludopedagogia/videostream_widgets

10. Cuadernos de lecto-escritura.

http://www.doslourdes.net/cuadernos_de_lectoescritura.htm

11. Recursos para el aula. <http://boj.pntic.mec.es/~jverdugo/lectoescritura.htm>

12. Metodología de la lecto – escritura.

<http://www.monografias.com/trabajos16/metodo-lecto-escritura/metodo-lecto-escritura.shtml>

13. Sobre lectoescritura en educación infantil.

http://www.craaltaribagorza.net/article.php3?id_article=106

14. Lectoescritura.

<http://www.educacioninicial.com/ei/areas/literaria/tematicas/index.asp>

15. Recursos para educación infantil. <http://marife.wordpress.com/category/lecto-escritura/>

16. La comprensión lectora. <http://www.waece.org/lectoescritura/lecto/>

17. Lectoescritura–JueduLand.

<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/temas/lectoescritura.htm>

18. Asociación Española de Enfermería en Cardiología.

<http://www.enfermeriaencardiologia.com/grupos/electrofisiologia/investiga/icono>

19. Psicología y pedagogía. <http://www.blogtoplist.com/health/blogdetails-26365.html>

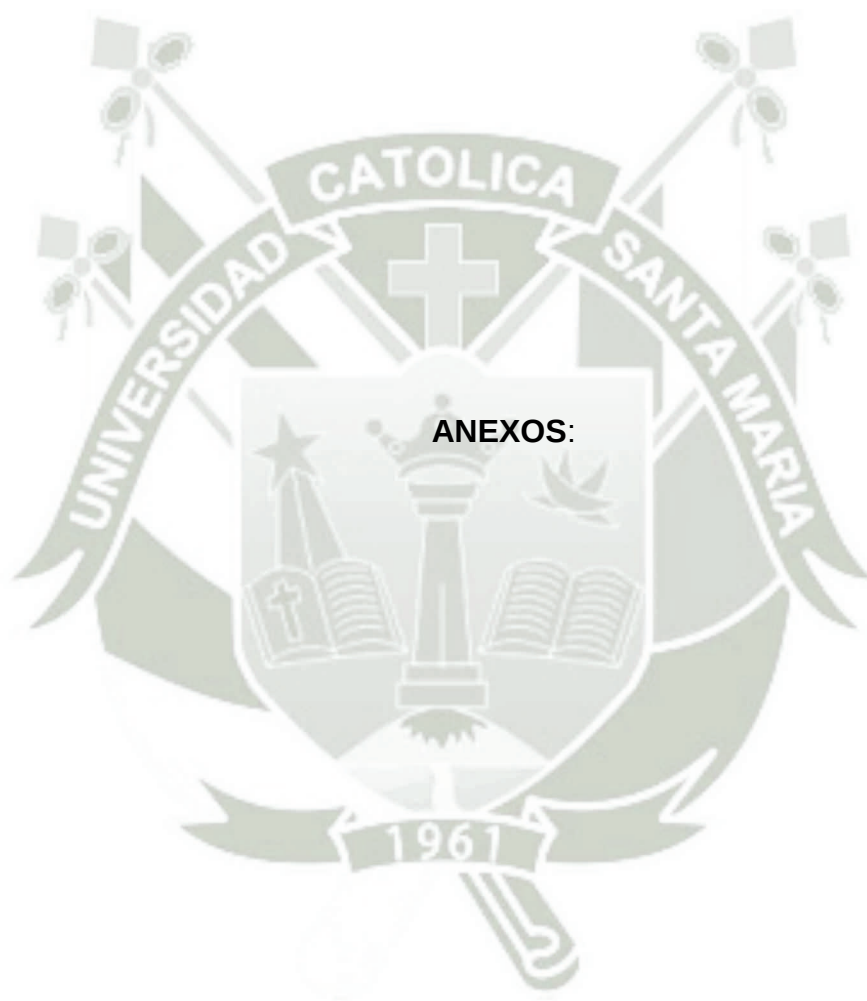
20. Diagnostico por imagen.

http://www.cibernetia.com/tesis_es/CIENCIAS_MEDICAS/CIENCIAS_CLINICAS/DIAGNOSTICO_POR_IMAGEN/5

21. Hándicap motriz, Nuevas Tecnologías y calidad de vida.

http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c5/2-5-07.htm

22. Perú cultural. <http://catalogomuseolarco.perucultural.org.pe/glossary.asp>



ANEXOS:

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la Ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura, por estimulación iconográfica, en niños de 5 años de la Institución Educativa “El Ave María”, ubicada en el distrito de Cayma – Arequipa del año 2008?.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

- 1.2.1. Campo de estudio : Ciencias Sociales.
- 1.2.2. Área de conocimiento : Educación
- 1.2.3. Línea específica de educación : Aprendizaje
- 1.2.4. Tipo y nivel de investigación : Descriptiva / de campo.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

- 1.3.1. **De actualidad:** En estos momentos la Educación Inicial pasa por el problema, de conocer la Ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura.
- 1.3.2. **Utilidad:** La presente investigación tiende a proponer alternativa de solución al problema una vez determinado.
- 1.3.3. **Trascendente:** Al identificar el problema, el mismo determinará un constructor, lo que repercutirá en el desarrollo de otras áreas y sujetos como padres de familia, personal docente, directivo y autoridades del Ministerio de Educación.

1.4. ANÁLISIS DE VARIABLES:

1.4.1. Variable Independiente:

Estimulación iconográfica

1.4.2. Variable Dependiente:

Ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura.

1.4.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES:

Ver anexo 2.

1.5. INTERROGANTES BÁSICAS:

1.5.1. ¿Cómo es la estimulación iconográfica?

1.5.2. ¿Cómo es la Ludopedagogía en el aprendizaje de la lecto-escritura?

2. MARCO TEÓRICO:

2.1. ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA:

a) Estimulación:

- “La estimulación es un proceso natural, por la cual el infante sentirá satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. Mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales, se aumentara el control emocional del infante desarrollando destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre, de la exploración y de la imaginación”⁷.

⁷ BALLY, Gusta. El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. Pág. 23

- “La estimulación temprana considera múltiples acciones que favorecen al desarrollo del ser humano en sus primeros años, entre los que tenemos principalmente la provisión de diferentes estímulos que impresionan a los diversos receptores. Una significativa área de la estimulación está en el hecho de trabajar alrededor de los sentidos de la visión, audición y tacto. Si bien es cierto que estos receptores son importantísimos en el desarrollo integral, tampoco deja de serlo la estimulación propioceptiva”⁸.

b) **Estímulos**

Consideramos como tales, en un sentido amplio, todos aquellos impactos sobre el ser humano, que producen en él una reacción, es decir, una influencia sobre alguna función. Los estímulos son entonces de toda índole, tanto externos como internos, tanto físicos como afectivos.

c) **Estimulación Infantil**

Es un acercamiento directo, simple y satisfactorio para ayudar al desarrollo del bebé, al tiempo que los padres experimentan gozo y alegría. Su finalidad es la de optimizar el desarrollo del niño para que logre la máxima superación de sus potenciales psico- intelectual es consiguiendo un equilibrio adecuado que permita un desarrollo integrado de la personalidad.

d) **Estimulación Psicológica**

⁸ BARRÁN, J. Pedro. Historia de la Sensibilidad (tomo I y II). Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay. 1992. Pág. 57.

Es el conjunto de cuidados, juegos y actividades que puedan ayudar a los niños, desde su nacimiento a desarrollar mejor sus capacidades físicas y mentales.

e) Estimulación Temprana

“Es el conjunto de acciones tendentes a proporcionar al niño las experiencias que éste necesita desde su nacimiento, para desarrollar al máximo su potencial bio-psico-social”⁹.

Esto se logra por medio de la presencia de personas y objetos, en cantidad y oportunidad adecuadas y en el contexto de situaciones de variada complejidad, que generan en el niño un cierto grado de interés y actividad, condición necesaria para lograr una condición dinámica con su medio ambiente, además de un proceso de aprendizaje afectivo.

No olvidemos que estimular forma parte del educar: "proceso dialéctico por el cual el sujeto en interacción con su medio, desarrolla las capacidades que le permitirán la formación de personalidad autónoma e integrada activamente a la sociedad y a la cultura en que vive"¹⁰.

2.2. MATERIAL DE ESTIMULACIÓN:

- a) Guías de Trabajo para el docente
- b) Material Impreso para el niño
- c) Material concreto para el niño

2.3. MANIPULACIÓN DE MATERIAL PARA EL NIÑO

⁹ BONETTI. Juan Pablo. Juego, cultura y... – Ediciones populares para América Latina. 1992. Pág. 98

¹⁰ BONETTI. Juan Pablo. Andares de un mutante. Ediciones Populares para América Latina. Uruguay. 1998. Pág. 12.

“El juego manipulativo con material es una actividad que puede describirse como la exploración del objeto llevado por la curiosidad, a través de esta actividad el niño descubre las propiedades y relaciones de los materiales con que juega”¹¹.

- a) **Material Concreto No Estructurado:** Llamado también Físico – confeccionado. Son los recursos naturales o recuperables preferentemente los propios de la zona y otros elementos de uso del niño en sus juegos y actividades, como chapitas, envases en desuso, botones, cordones, piedritas, conchitas, etc.
- b) **Material Concreto Estructurado:** Es el material diseñado con una finalidad pedagógica específica. En el uso de este material debe haber una etapa previa de juego libre para que el niño satisfaga su curiosidad y posibilidades de juego a través de la exploración y manipulación de los materiales.

Es importante observar que acciones son capaces de hacer los niños con dichos objetos para a partir de ellas diseñar actividades pedagógicas en función de los objetivos y contenidos curriculares.

Se considera material concreto estructurado a: bloques lógicos, bloques sólidos o huecos para construcción, cubos, regletas, placas perforadas con sus respectivos elementos, mosaicos, pirámides, varillas de diferente grosor, tamaño, etc.

- c) **Material Gráfico:** El material gráfico está también diseñado con una finalidad pedagógica específica y se diferencia del material concreto estructurado en que tienen representaciones, figuras, dibujos, siluetas, y en algunos casos requieren de otros recursos auxiliares como franelógrafo, papeles, cartones, lanas, crayolas, tijeras, etc.

¹¹ BALLY, Gusta. El Juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. Pa'g.32.

El material gráfico por su estructura crea una situación que provoca la búsqueda por parte del niño, le incita a desarrollar estrategias, tanteos que lo llevan a descubrir la solución.

“En esta fase de trabajo se utilizarán las fichas u hojas de estimulación, para uso de estas fichas debe tenerse en cuenta las diferencias individuales. Los niños tienen en general diferentes necesidades en la que se refiere al número de situaciones de juego, uso de material concreto que deben realizar antes de usar la ficha”.¹²

- d) **Material virtual:** Es una estrategia educativa, basada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos altamente eficientes en el proceso enseñanza aprendizaje, que permite que las condiciones de tiempo, espacio, ocupación o edad de los estudiantes no sean factores limitantes o condicionantes para el aprendizaje.

La educación virtual incluye herramientas muy valiosas como:

- Herramientas tecnológicas.
- Herramientas de comunicación.
- Herramientas de evaluación.
- Contenidos.

“Se trata de herramientas que facilitan procesos de aprendizaje donde hay mediatización del acto pedagógico, sustentada en soportes tecnológicos. La educación virtual no sólo se dirige a adultos, puede estar orientada a todas las edades de la vida, niños, jóvenes, adultos mayores. Su objetivo intenta trascender a la idea de que educación sólo se da en un momento de la vida”¹³.

¹² Guía de estimulación: Ministerio de Educación- dirección general de educación inicial y especial-unidad de tecnología educativa –Lima Perú, Pág. 14.

¹³ *Conocimientos Pedagógicos Generales, Editorial SEDNA.. Pág. 69.*

“El niño tiene un papel activo, que no se limita a recibir información sino que forma parte de su propia formación, que aprende a través de la búsqueda de información, la autorreflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa”¹⁴.

El material virtual nos va permitir desarrollar muchas capacidades y habilidades que pueden orientarse en:

- **Actitudinales:** Permite desarrollar capacidades y la adaptación a nuevas situaciones, etc.
- **Conceptuales:** Acceso a nuevos conocimientos, información valiosa.
- **Prácticos:** Aplicaciones concretas de la educación virtual. Ej. Contar un cuento en Power Point.

Enseñar los números o a sumar en este mismo programa, etc.

Lo que nos permitirá despertar el interés del niño porque utilizaremos la imagen, efectos, etc.

2.4. CULTURA ACTUANTE:

2.4.1. ICONO

“Un icono o ícono (del griego *εἰκών*, *eikon*: ‘imagen’) es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica”¹⁵.

En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento o archivo), usualmente con algún simbolismo

¹⁴ BARRÁN, J. Pedro. *Historia de la Sensibilidad (tomo I y II)*. Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay. 1992. Pág. 45.

¹⁵ FERNÁNDEZ MELÉNDEZ, Walter, *Lengua Española* Pág.11

gráfico para establecer una asociación. Por extensión, el término *icono* también es utilizado en la cultura popular, con el sentido general de símbolo; por ejemplo, un nombre, cara, cuadro e inclusive una persona que es reconocida por tener una significación, representar o encarnar ciertas cualidades.

En la ortodoxia oriental y en otras tradiciones de pintura cristiana, un icono es generalmente un panel plano en el cual aparece pintado un santo o un objeto consagrado (como Jesucristo, la Virgen María, los santos, los ángeles o la cruz cristiana). Los iconos también pueden ser en relieve y estar hechos de metal, esculpidos en piedra, bordados, hechos en papel, mosaico, repujado, etc.

2.4.2. ICONOGRAFÍA

“Es la ciencia que estudia el origen y formación de imágenes, su relación con lo alegórico y lo simbólico, así como su identificación por medio de los atributos que casi siempre les acompañan”¹⁶.

2.5. DESARROLLO DEL NIÑO:

2.5.1. CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 5 AÑOS

“Sobre el desarrollo del niño en sus diferentes capacidades existen distintas líneas teóricas, que hacen sus valiosos aportes a nuestro conocimiento de la infancia”¹⁷

“Cabe destacar que en nuestra tarea docente somos los encargados de integrar dichos aportes, de contextualizarlos culturalmente, con

¹⁶ CAMPUZANO RUIZ, Enrique. *Cantabria . Pas y Miera*. Pág. 89.

¹⁷ BONETTI. Juan Pablo. *Juego, cultura y...* – Ediciones populares para América Latina. 1992. Pág. 56

una mirada pedagógica; recordando que nuestros niños son niños reales, concretos, aquí y ahora¹⁸.

a) Desarrollo motriz:

- Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabado. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea.
- Ha desarrollado la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento y desplazamientos.
- Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.
- Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación visomotora). “La realización de actividades manipulativas (trabajos manuales) es importante, pero en ellas deben presentársele obstáculos a vencer, la posibilidad de buscar medios, inventar instrumentos; es decir la oportunidad de descubrir, reflexionar, crear”¹⁹.

¹⁸ CAMPUZANO RUIZ, *Op Cit.* Pág. 23.

¹⁹ BONETTI. Juan Pablo. *Andares de un mutante. Ed. Populares para América Latina. Uruguay. 1998. Pág. 12.*

- Enriquece sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos.
- En la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad.

b) Desarrollo intelectual:

- En esta etapa del nivel Inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimientos, el representativo. “Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Jean Piaget estadio del pensamiento preoperatorio”²⁰.
- Crea espacios alejados de los límites estrechos de su percepción y los transforma.
- Puede transmitir sus sentimientos y pensamientos; accede al de otros.
- Su universo representativo empieza a ser social, los demás son fuente de conocimiento y se enriquece.
- Su pensamiento preoperatorio está centrado en su propio punto de vista y en algún aspecto parcial del objeto de conocimiento (centro de su atención, supliendo la lógica por la intuición).
- Hacia la finalización del nivel Inicial afirma la conservación de la cantidad, porque su intuición articulada dio paso a la operación (implicando coordinaciones de las representaciones del nivel pre-lógico, organizadas en todos coherentes o sea sistemas).
- Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad.

²⁰ BOULLÓN, Roberto, MOLINA, Sergio y RODRÍGUEZ, M. *Un nuevo tiempo libre*. 1992. Pág. 45

- Recuerda lo que pasó y anticipa lo que aún no ha ocurrido, es decir que se extiende el tiempo (agrega el pasado y futuro representativos).
- En las explicaciones que encuentra para los fenómenos que observa, aparece el predominio de la percepción y su incapacidad para relacionar ésta en un sistema que pueda orientarlo hacia determinadas generalizaciones. “Anticipa efectos en relación con causas y encontrando la justa explicación para fenómenos sencillos que se le presentan o que puede observar espontáneamente”²¹.
- A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva.
- Se enfrenta con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños, en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización.
- Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyecta y emplea en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento.
- Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.
- Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

c) Desarrollo Psicológico:

- El niño de esa edad está abocado a la difícil tarea de conquistar su lugar dentro de la estructura familiar.

²¹ CAÑEQUE, Hild . *Juego y Vida* – Ed. El Ateneo. Argentina. 1992. Pág. 78

- “Manifiesta interés por averiguar los orígenes de su propia vida, de hermanos y padres (sobre las panzas, cómo entran los bebés, cómo salen); la diferencia entre los sexos, el significado de la muerte, elaborando teorías infantiles”²².
- Le inquieta la posibilidad de la muerte (de animales, de personas queridas o cercanas) vinculándola con la inmovilidad, la ausencia, sin convencerse de que son definitivas. Pregunta reiteradamente sobre los muertos.
- Descubre la diferencia de los sexos como criterio irreversible para discriminar entre varones y mujeres. Se espían mutuamente.
- A medida que adquiere mayor autonomía y posibilidades de discriminación, va advirtiendo otros vínculos, en particular la relación que une a sus padres.
- “Se enamora de su pareja parental opuesta y rivaliza con el otro. Más tarde renunciará a ese amor y se identificará con su rival deseando ser como él en el futuro (5 a 6 años aproximadamente)”²³.
- Este drama central en su vida, lo ayuda a construir el núcleo de su identidad sexual.
- Afectivamente es celoso, siente amor y hostilidad, es inestable, demandante.
- Al terminar el nivel Inicial en su mayoría ha respondido estas cuestiones construyendo sus verdades a partir de sus averiguaciones, observaciones y deducciones.
- Hacia los 6 años, coincidente con el comienzo de la etapa primaria, comienza, según Freud, el período de latencia.

d) Desarrollo Social:

- Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar. El ligarse a diferentes contextos sociales le permite recortar su identidad.

²² CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres* Fondo Cultura Económica. México. 1986. Pág. 89.

²³ DINELLO, Raimundo. *Artexpresion y creatividad*- Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2006. Pág. 56.

- Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía.
- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos. Aprende a respetar derechos ajenos.
- Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- Su introducción dentro de un grupo, su integración e interacción con otros pares, se encierran en una difícil búsqueda de inserción a partir de un rol.
- Paulatinamente los grupos van cobrando mayor estabilidad; dentro de ellos, ya más estables, comienzan a perfilarse líderes (positivos y/o negativos). “Estos líderes surgen por poseer alguna condición deseada que posea un compañero: habilidad especial para ciertos juegos, destrezas, temeridad. El liderazgo puede no ser estable, es frecuente su movilidad”²⁴.
- Puede anticipar sus hipótesis y ejercitarse en la toma de decisiones grupales.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.
- Puede participar en la elaboración de normas grupales.
- Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él.
- “Se diferencian los juegos de niñas de los de varones, haciéndose muy marcada la diferenciación sexual de los roles. Juegan generalmente separados los varones de las niñas”²⁵

²⁴ DINELLO, Raimundo. *Expresión lúdica creativa* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2005. Pág. 79.

²⁵ DINELLO, Raimundo. *Pedagogía de la Expresión* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2004. Pág.96.

- Los roles que dramatiza son los que simbolizan el poderío, la fuerza, ídolos deportivos, en especial jugadores de fútbol. Los medios masivos de comunicación ejercen una gran influencia.
- Empieza a darse cuenta de que sus compañeros de juego, a veces realizan trampas. Él comienza a hacerlas.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.
- Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer.
- Aparecen los juegos reglados que implican el abandono del egocentrismo y la entrada en el proceso creciente de socialización.
- Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas.
- Evalúa sus adelantos en los dibujos, construcciones, otras actividades.
- Le gusta terminar lo que comienza.
- Recuerda encargos de un día para el otro.

e) Desarrollo Moral:

Hacia fines de la etapa del nivel inicial, el niño se halla atravesando el camino:

- De transición de la internalización y generalización de las reglas, normas, valores y pautas ético- morales.
- Del control ansioso de los otros, hacia un autocontrol con ansiedad mínima,
- De la empatía culpógena a la empatía pro- social,
- Y básicamente de la moral heterónoma a la autonomía racional (inicio de la cooperación entre pares, de la participación en la elaboración de las normas y pautas de la vida diaria, de la concientización de sus posibilidades y limitaciones, de la progresiva construcción de los cimientos de una moral autónoma).

“En el desarrollo moral del niño los hechos morales son paralelos a los hechos intelectuales”²⁶.

2.6. LENGUAJE ORAL, ESCRITO, GRÁFICO²⁷:

- a) Sus respuestas se ajustan a lo que se le pregunta.
- b) Pregunta para informarse porque realmente quiere saber, no sólo por razones sociales o por practicar el arte de hablar.
- c) Formula preguntas que tienen más sentido, son prácticamente razonables: ¿Para qué sirve esto?, ¿Cómo funciona?.
- d) Escucha detalles.
- e) Es capaz de aislar una palabra y preguntar por su significado.
- f) Formula preguntas sobre otras lenguas y efectúa comentarios sobre el habla de otros, pronunciación, acento.
- g) El lenguaje ya está completo en estructura y forma, asimiló las convenciones sintácticas y se expresa con frases correctas y terminadas.
- h) Ha enriquecido su vocabulario.
- i) Conoce que las marcas en un cartel, envases, etc., representan un significado.
- j) Anticipa el significado de lo escrito. También pregunta ¿qué dice acá?
- k) Formula hipótesis de escritura, en las que basa su propio sistema; las varía al obtener nueva información sobre la escritura convencional.
- l) Traza formas más diferenciadas, con un orden lineal de elementos e incorpora letras convencionales a su “escritura”.
- m) Lee y escribe de acuerdo con los principios que ha ido construyendo.
- n) Al escuchar la lectura de cuentos se interioriza con la direccionalidad de la escritura, estructura de los textos, aspectos de la lengua escrita que se diferencian de la oral, su valor significativo y comunicativo.
- o) Dibuja de una manera reconocible, no necesita acompañarlo de una explicación verbal para que resulte entendible.

²⁶ Diseño Curricular para el Nivel Inicial. MCBA-Secretaría de Educación-1989. Pág. 52

²⁷ DUMAZEDIER, Joffre . *Vers une civilisatio du loisir*. Editions du Seuil, París. 1962. Pág. 63.

- p) Representa, en general, de frente la figura humana (posee dos dimensiones: alto y ancho. Luego lo hará de perfil).
- q) Representa los animales en horizontal y de perfil preferentemente, teniendo así los rasgos que los identifican.
- r) “Sus producciones se complejizan, al aparecer la exploración y reconocimiento del espacio gráfico, las figuras comienzan a ser verticales; cuando las representa en forma horizontal dice que están acostadas”²⁸
- s) Incorpora nuevos materiales.
- t) Las representaciones varían, son más figurativas y se diversifica la forma de la representación de un objeto.
- u) Se inicia en las primeras nociones de simetría.
- v) Tanto en dibujos como en modelados se observan movimientos y posturas; la parte en movimiento en general es desproporcionada.
- w) El trabajo tridimensional le permite estar en contacto directo con lo corpóreo.
- x) “Modela los cuerpos en volumen, agrega detalles. Las patas de los animales que modela están distribuidas de modo equidistante por lo que puede pararlos”²⁹.
- y) Usa el color (a veces relacionado con la realidad, y otras veces de modo subjetivo). Crea tonalidades mezclando, superponiendo.
- z) Modifica sus producciones de acuerdo a la imagen mental que ha logrado, de acuerdo a sus posibilidades de accionar con los objetos, experimentar.

2.7. LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LECTO-ESCRITURA.

2.7.1. ASPECTO LÚDICO:

a) Jugar

Jugar es la primera y principal, no sólo actividad, sino obligación de los niños y niñas. Hay cosas que no merecen discutirse, como

²⁸ ELIAS, Norbert y DUNNING, Eric. *Deporte y Ocio en el proceso de civilización. Fondo de Cultura Económica. México. 1988. Pág. 74.*

²⁹ RE, Paulo. *Hacia una pedagogía de la Pregunta. Ediciones La Aurora, Buenos Aires. 1985. Pág. 41.*

es que *"El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación"*³⁰.

"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"³¹.

Jugar es la posibilidad de construir un espacio y un tiempo especial donde todo es posible.

"Es encontrarse con los propios deseos, intereses, afectos, y con el placer... porque si de jugar, más allá de los resultados visibles que obtenga"³².

Es entrar en un mundo de sensaciones y ponerlas en acción, incluso aun cuando no se ha adquirido el lenguaje.

b) Importancia del jugar

"Para el bebé y el niño, jugar es la manera de descubrir, explorar y conocer el mundo. Es su actividad principal. Una experiencia creadora constante. Y para poder desarrollarla adecuadamente necesita, desde los inicios de su vida, poder hacerlo en un ámbito confiable que le dé seguridad, donde pueda usar todos

³⁰ Del principio siete de la Declaración Universal de los Derechos del Niño. Pág.63.

³¹ BOULLÓN, Roberto, MOLINA, Sergio y RODRÍGUEZ, M. Op Cit. Pág. 52.

³² FREIRE, Paulo. *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI Editores 32ª edición. 1985. Pág. 75.

sus sentidos, para a partir de allí ir desarrollando funciones más complejas tales como sentir, percibir, intuir, pensar”³³.

c) Jugar es un asunto serio

Generalmente se asocia el juego con diversión, pasatiempo, entretenimiento. ¿Pero el jugar es sólo eso?. NO, es mucho más que eso. Es el factor dominante de la vida infantil. Es su actividad y trabajo por excelencia. Jugar es crecer.

Desde que el bebé nace, ya en sus momentos de alimentación, disfruta del acto de alimentarse mas allá de nutrirse de la leche materna. Este es su primer jugar, con el pecho, con la mirada, con los gestos, con la mamá.

“Chupar objetos, manipularlos, golpear, arrojar, buscar, sacar, poner, esconder, etc., serán las maneras que tendrá de desplegar todas sus posibilidades y potencialidades afectivas e intelectuales. Y también de conocer su cuerpo y de recrear la realidad en la que vive.”³⁴

d) Juego

“El juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario, por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que va a realizar”³⁵.

Con la modernidad del tiempo, muchos pedagogos, sociólogos, estudiosos, han dado múltiples respuestas, desde los diversos

³³ GILLET, Jean – Claude. *Un modelo de animación socioeducativa*. Editorial GRAO. Barcelona España. 2006. Pág. 53.

³⁴ GUITELMAN, Jorge. *Los artesanos del trato*. Ediciones CIC. La Plata. 1997. Pág. 86.

³⁵ CAÑEQUE, Hild . *Juego y Vida* – Ed. El Ateneo. Argentina. 1992. Pág. 42.

puntos de vista se ha pretendido sintetizar en una definición completa, así tenemos:

“El juego es una actividad libre, pero esta actividad acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable. Estos elementos nuevos del juego son: Uno emotivo; el placer, otro intelectual: la ilusión”³⁶. El juego viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que desde el primer momento de su nacimiento, en la que empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hallan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance. El juego es la 2 expresión más elevada del desarrollo en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de la que contiene el alma del niño.

“El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre, en este grado de la vida. Es por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna y misteriosa en los hombres y en las cosas; He aquí por que el juego origina gozo, libertad, satisfacción, paz en el mundo; el juego es el fin, el origen de los mayores bienes”³⁷. El juego es una acción y una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados en tiempos y en lugares, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en si, acompañada de un momento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser, de otra manera que es la vida ordinaria.

“El juego de un niño aparece espontáneamente de imitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. El juego es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerza de crecimiento y al mismo tiempo, es un medio que prepara al niño

³⁶ Federico Queyrat “ Los Juegos de los niños” 1986. Pág. 46.

³⁷ Badillo Javier “ Juegos Populares Infantiles” 1993. Pág. 63.

para la madurez. El juego no termina o desaparece en el hombre cuando pasa de la infancia a su adultez, sino esta presente durante toda su existencia, motivo por el cual se afirma, que el juego es un proceso natural por lo que se llega a concluir con la adquisición de habilidades y costumbres”³⁸.

“El amor propio, de defensa activa o pasiva, los institutos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”³⁹.

HANSEN considera “El juego como una forma de actividad que guarda íntima relación con el desarrollo psíquico del ser. El juego es un medio que facilita el crecimiento del alma del niño y de su propia inteligencia, mientras que por esa tranquilidad, ese silencio se anuncia a menudo en el niño con graves deficiencias mentales. Gracias al juego el niño escapa de la influencia de coacción exterior”⁴⁰.

CARLOS BUHLER, lo define: “Como una forma de actividad que está dotada de placer funcional, y el niño juega por que es un ser esencialmente activo y por que sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. El juego es fuente de goce, ya que en él encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu”⁴¹.

Los juegos sirven al profesor para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atrayentes, activas y dinámicas, en el cual le sirve para educar a los alumnos, estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales

³⁸ CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres Fondo Cultura Económica. México. 1986. Pág. 19.*

³⁹ Oyola B Hidalgo “Juegos educativos” 1992. Pág. 34.

⁴⁰ DINELLO, Raimundo. *Artexpresion y creatividad- Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2006. Pág. 15.*

⁴¹ Calero Pérez, Mavilo “Educar Jugando” 1998. Pág. 16.

y fisiológicas. El mundo del niño es jugar, lo cual constituye un mayor interés y forma parte de toda la rutina de su vida. El juego en el niño convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo.

“El juego constituye una natural descarga del exceso de energía que posee el niño por sus propias características. Para nadie es desconocido que los niños la gran parte de su vida dedica al juego, a través del cual se entretienen y descargan sus energías, por ello se suele afirmar que jugar es la esencia del niño. Finalmente se afirma que no existe mejor ejercicio para el niño, que el juego, siendo una verdadera gimnasia”⁴².

Según Bettelheim. “Las actividades del juego son los que no tiene otras reglas que los que impone el jugador mismo, ni resultado final definido dentro de la realidad externa. Ahí la gran pregunta ¿Por qué juega el niño?”⁴³.

“Los niños en su Centro Educativo realizan actividades fundamentales, el niño juega, y aunque los adultos creen que el niño juega para entretenerse, por el contrario, el juego es el camino que el niño utiliza para conocer el mundo que le rodea y para recoger experiencias. Mientras está jugando ejercita sus capacidades físicas e intelectuales, y, al mismo tiempo, plantea y resuelve sus problemas sociales y de desarrollo. Emplea y canaliza sus energías, ya que al jugar está trabajando. A través de juego se va a descubrir las características del pequeño, dando a conocer en ese momento su vocación y sus aptitudes”⁴⁴.

⁴² DINELLO, Raimundo. *Expresión Ludocreativa* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2005. Pág. 26..

⁴³ Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid. 1972. Pág. 48.

⁴⁴ Badillo Javier, “Juegos Populares e infantiles” 1993. Pág. 14.

“Ovidio Decroly. Recomienda que los juegos sirven para encausar las fuerzas de atención disponibles; favorecer la observación y combatir los automatismos inútiles; adaptar al trabajo las capacidades mentales, sensorio motoras y lingüísticas, acostumbrar al niño a la actividad, al orden, a la regularidad y puntualidad. Estas recomendaciones las hace después de aplicar los juegos educativos a niños con insuficiencias mentales, si el juego es realizado con libertad, se verá favorecido su proceso de maduración, su aprendizaje del niño en la escuela”⁴⁵.

e) Reseña histórica de los juegos

Basándose en la opinión de Aristóteles, según Badillo Javier. “Fue en Grecia que ha tenido su origen el juego”⁴⁶.

Y según Herodoto, fue en Lidia (Grecia) donde se inventaron la mayoría de los juegos. Ello ocurrió unos 1500 años a.c., muchos de estos juegos aún subsisten, como los dados, la pelota, etc. Así en toda Lidia se experimentó una gran carestía de alimentos, el hambre asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo, pero viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ellos y descubrieron varios juegos, entonces se inventaron los dados, la pelota y otros juegos, con la finalidad de distraer el hambre, pasando días enteros jugando, a fin de no pensar en comer.

“Los griegos y los romanos, eran expertos en los juegos de azar y en las fullerías. Los unos se jugaban hasta la vida, se perdían se suicidaban. Así, existía el Dios de la gimnasia y de los juegos, siendo Dios de la gimnasia HERMES. El juego es una actividad

⁴⁵ DINELLO, Raimundo. *Pedagogía de la Expresión* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2004. Pág. 48.

⁴⁶ Oyola V. Hidalgo “Juegos Educativos” 1989. Pág. 30.

humana y su manifestación se remonta a muchos siglos atrás, desde los tiempos griegos, fue Arquímedes el que construyó los primeros juguetes, modificando la vida de los niños”⁴⁷.

No se puede dejar de mencionar el camino que ha seguido el pensar sobre el particular. Así Platón en su Texto de OYOLA V. HIDALGO nos habla: “Los Dioses han hecho a los hombres, el regalo de la música y la gimnasia, no con el objeto de cultivar el alma y el cuerpo, sino para cultivar el alma solo y perfeccionar en ellas la sabiduría, como también el valor”⁴⁸.

“La concepción idealista de Platón, le obliga a dar prioridad al espíritu antes que la materia. Esta prioridad está lograda en armonía no en oposición, de ahí que se quiere perfeccionar el alma con la música y el cuerpo con la gimnasia”⁴⁹.

Prácticamente Quintiliano le otorga al juego el valor pedagógico y didáctico, como también un medio para educar al niño hacia el futuro, con el advenimiento de la educación sistemática va tomando nuevos giros, aparecen pensadores como: San Agustín. “El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de la Nueva Educación en el siglo XIX, en EE.UU., Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron a nosotros”⁵⁰.

Los precursores de la Escuela Nueva son:

- “ROUSSEAU estaba convencido que cada edad del niño tiene su grado de madurez o desarrollo que es propio, le

⁴⁷ DUMAZEDIER, Joffre . *Vers une civilisatio du loisir*. Editions du Seuil, París. 1962. Pág. 84.

⁴⁸ Oyola V. Hidalgo “Juegos Educativos” 1989. Pág. 30.

⁴⁹ ELIAS, Norbert y DUNNING, Eric. *Deporte y Ocio en el proceso de civilización*. Fondo de Cultura Económica. México. 1988. Pág. 95.

⁵⁰ Hallak, Jacques “Invertir en Educación. Definir los problemas educacionales en el mundo en desarrollo” Madrid TECNOS. Pág. 23

hace pensar, actuar y sentir, de modo peculiar”⁵¹.

- “PESTALOZZI, Creador de los jardines de infancia, que integró la teoría y la práctica de éstos nuevos criterios”⁵².
- “FROEBEL, dio importancia a la primera infancia, la actividad lúdica y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño”⁵³.

En la época contemporánea se destaca a María Montessori y Ovidio Decroly, quienes le dan una gran importancia al juego, afirmando a una sola voz, que el juego es una descarga desordenada de exceso de energía del niño.

f) Significado de los juegos

“El juego significa cualquier actividad a la que uno se dedica, por el goce que produce, sin tener en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsión ni presiones externas”⁵⁴.

MONTOYA ARCE. “Manifiesta que: el juego es el término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto, significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas. Piaget explicó que: El juego consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional”⁵⁵.

“El juego se divide en dos categorías: activo y pasivo (diversiones). A todas las edades, los niños se dedican tanto a

⁵¹ FREIRE, Paulo. *Hacia una pedagogía de la Pregunta*. Ediciones La Aurora, Buenos Aires. 1985. Pág. 62.

⁵² FREIRE, Paulo. *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI Editores 32ª edición. 1985. Pág. 32.

⁵³ GILLET, Jean – Claude. *Un modelo de animación socioeducativa*. Editorial GRAO. Barcelona España. 2006. Pág. 21.

⁵⁴ Educación agenda para la primera década” París UNESCO–APOYO-2000. Pág. 23

⁵⁵ Montoya Arce, E “Juegos escolares” Pág.34 1998

juegos pasivos como activos. Sin embargo, la proporción del tiempo que se dedica a cada uno de ellos depende no de la edad, sino de la salud y lo que gozan los niños aunque típicamente los juegos activos predominan a comienzos de la niñez y las diversiones cuando los pequeños se acercan a la pubertad, esto no siempre es valioso”⁵⁶. Por ejemplo, algunos niños pequeños pueden preferir ver televisión o jugar pelota a los juegos activos, por que no han aprendido todavía a desempeñarse bien en los juegos que le agradan a sus coetáneos y debido a ello, no son miembros aceptados del grupo de estos últimos.

“La vida de los niños es jugar, y juega por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, a gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que lo disciplina. Tal es el origen para que llegue al pleno disfrute de su libertad de movimiento”⁵⁷.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulos para vencer dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

g) Importancia de los juegos

“La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico-práctico y Evolutivo-sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los

⁵⁶ JIMÉNEZ, Carlos A., ALVARADO, Luis A. y DINELLO, Raimundo. *Recreación, lúdica y juego*. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia. 2004. Pág. 258..

⁵⁷ GUITELMAN, Jorge. *Los artesanos del trato*. Ediciones CIC. La Plata. 1997. Pág.147.

componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical”⁵⁸

“El juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo y armónico y ofrece al profesor condiciones óptimas para aplicar métodos educativos modernos. El placer que se experimente hace que la sangre circule con más intensidad, la respiración sea más amplia y profunda, las contracciones musculares sean dóciles y como consecuencia de todo ello, reproduce una tenacidad provechosa para el individuo”⁵⁹.

En consecuencia el juego es importante en el medio escolar por que descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales, siendo su último resultado contribuir a la postura, gallardía del cuerpo evitando la obesidad, enflaquecimiento, cálculo úrico, diabetes y otras muchas enfermedades producida por una nutrición anormal causada por la insuficiencia de ejercicios corporales.

También es importante para conocer y formar los hábitos de los alumnos, puesto que se puede conocer en sus juegos: como un ser nervioso, obstinado, rencoroso, ambicioso, emotivo, etc. Por ello el profesor debe proporcionar indicaciones precisas, para corregir las conductas negativas en los niños.

“En el campo educativo, el juego al docente le sirve como una motivación, al despertar y al mantener la atención y enseñar a sus pupilos de manera activa y dinámica, naturalmente debe responder a las necesidades y los impulsos básicos de los educandos, la intensidad, proporcionalidad a la actividad a realizar”⁶⁰.

⁵⁸ Calero Pérez, Mavilo “Educar Jugando” 1998. Pág.-84

⁵⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid. 1972. Pág. 369.

⁶⁰ MANFRED, Max Neff. *Desarrollo a escala humana*. Ed. Nordan. *Desarrollo a escala humana* – Ed. Nordan. Uruguay. 1993. Pág. 80.

Por lo tanto es necesario que los profesores cambien de actitud en la realización de sus clases, que deben ser reemplazadas por las activas donde los niños aprenden a jugar leer y escribir jugando, el profesor (a) debe jugar con sus alumnos y que alegría para ellos dar riendas sueltas a sus espíritus, realizando trabajos de competencia, juego aprendizaje en una clase dinámica y activa.

La ausencia de los juegos por falta de interés o excesiva exigencia de trabajo, es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos como: “En el rendimiento escolar, prematuro comportamiento de adulto y ciertos fracasos de personalidad, sentimiento de inferioridad, desadaptación social”⁶¹.

“Si partimos de esta premisa, recientemente dadas, podemos apreciar la importancia que tienen los juegos, el cual se centra en cuatro principales aspectos:

- Desarrolla la personalidad.
- Desarrollo social, psicológico,
- Desarrollo sensorio motriz, y
- Desarrollo cognitivo del niño”⁶².

h) Importancia en el aspecto pedagógico

Los juegos permiten sustituir la enseñanza verbalista como artificial, por una educación libre y alegre. El niño se divierte con el juego, que es su trabajo, su oficio y su vida misma, es decir su mundo propio.

⁶¹ MENCHÉN BELLÓN, Francisco. *Descubrir la Creatividad*. Editorial Pirámide. Madrid. España. 1998. Pág. 40.

⁶² JIMÉNEZ, Carlos A., ALVARADO, Luis A. y DINELLO, Raimundo. *Recreación, lúdica y juego*. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia. 2004. Pág. 73.

LUZURIAGA LORENZO, Dice “Esta actividad espontánea del infante debe ser dirigida mediante un material adecuado, en un ambiente especial”⁶³.

“Al niño se debe ofrecer un ambiente apropiado, materiales y estrategias adecuadas, siendo el juego una estrategia activa y dinámica con su aplicación, muy adecuada, respetando sus espacios libres, que tiene todo ser humano, debemos tener en cuenta y ver lo importante que es el juego y el rol preponderante que desempeña en la formación del niño”⁶⁴.

OVIDIO DECROLY “Utilizó el juego en el sistema pedagógico prestando atención preferente a los niños que poseían insuficiencias mentales, motivo por el cual utilizó el juego como medio educativo en aquellos niños. El juego desempeña un papel de suma importancia, en la educación y por ende en el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta el aspecto intelectual, moral y social. Es decir en la educación integral del educando”⁶⁵.

“El juego educa al cuerpo como si fuera un conjunto de músculos independientes entre si y no por un organismo dirigido por una voluntad ajena sino estimulado por motivos e intereses propios. Siendo importante en los siguientes aspectos:

- Mediante su práctica funciona bien la mente y el estado físico, y ayuda el crecimiento corporal y a la vez para que sean despiertos, vivaces, ágiles y sanos.
- Desarrolla la sociabilidad
- Hace más apto al cuerpo en el desarrollo de sus funciones.
- Robustece y es auxiliar poderoso de las funciones del

⁶³ Luzuriaga Lorenzo: *Ideas pedagógicas del siglo XX* –1995. Pág.252.

⁶⁴ MANFRED, Max Neff. *OpCit.* Pág. 44.

⁶⁵ MOSCA, Juan José – PÉREZ Aguirre, L. *Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora.* 1992. Pág. 60.

espíritu.

- Mantiene la salud del cuerpo.
- Sirve de distracción y como quemar sus energías
- Alivia, olvida y vence diversos sufrimientos de la vida.
- En cuanto al desarrollo intelectual: existe relación recíproca entre juego y desarrollo intelectual, esto quiere decir que a mayores oportunidades de juego, mayor desarrollo intelectual.
- En cuanto al desarrollo del lenguaje.- hace uso del lenguaje oral y verbal mientras juega.
- En el desarrollo social.- Se integra al grupo social, al jugar conoce a otros niños, desarrolla su forma de ser y habilidades sociales como el (saludo), pone en práctica las destrezas comunicativas verbales y no verbales.
- Desarrollo emocional.- Reconoce sus características personales, tanto físicas y temperamentales, va desarrollando preferencias, elige, todo lo cual contribuye a un mayor conocimiento de sí mismo. Desarrolla su expresión individual y pone en ejercicio su fantasía, imaginación y creatividad, aprende a resolver problemas por sí mismo”⁶⁶.

MAKARENKO, Anthony dice “La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene actividad, el trabajo o el empleo para el adulto, la actuación del hombre en sus distintas actividades reflejan mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De allí que la educación del futuro ciudadano se desarrolla ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas manifestaciones de su acción puede ser representada por el desarrollo del juego en la

⁶⁶ Velarde Lucrecia, “Juegos Motores” 1991. Pág. 67.

infancia en su tránsito gradual hacia el trabajo. Esa transición es muy lenta”⁶⁷.

i) Funciones de los juegos

CASTRO RAMOS Rita, dice “El juego brinda a los niños alegría y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al Profesor condiciones óptimas para aplicar métodos modernos”⁶⁸.

“Su influencia benéfica ejerce todo los campos del desarrollo en:

- Aspecto intelectual.
- Aspecto físico.
- Aspecto moral”⁶⁹.

j) Objetivos de los juegos:

- Alcanzar actitudes positivas tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en si mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre compañeros, ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar la responsabilidad y el comportamiento social.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr la liberación emocional y el regocijo del alumno, como una ayuda que permita mantener el interés y entusiasmo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje se

⁶⁷ MAKARENKO, Anthony “ Conferencias sobre Educación Infantil” 1987. Pág. 39

⁶⁸ Castro Ramos, Rita “ El Juego y ala Educación” 1997. Pág.45.

⁶⁹ MENCHÉN BELLÓN, Francisco. Descubrir la Creatividad. Editorial Pirámide. Madrid. España. 1998. Pág. 50.

desarrolle de un modo más activo y dinámico.

“Para desarrollar una educación de calidad es necesario que nuestras clases se desarrollen en cooperación, en horizontalidad entre todos, sea más activo y dinámico, atrayente, que el niño se sienta seguro, aclamado, dentro y fuera del salón de clase. Para que en nuestros C.E. no haya cifras alarmantes de deserción y repitencia”⁷⁰.

k) Fines del Juego

El movimiento es, sin duda, una actividad decisiva en el desarrollo físico y psicológico del niño, el fin es conseguir la alegría emocional, entretenerse, disminuir la tensión, escaparse de la realidad por un momento y olvidarse de los problemas, carencias, tristezas, repugnaciones, dolores, etc. El primer fin de la Escuela es preparar al niño, para la vida. “Es importante que la escuela se parezca a la sociedad donde se inserta, para evitar problemas posteriores del niño a la adaptación a la realidad. La escuela debe admitir la coeducación”⁷¹.

Los fines de los juegos en la formación de los niños son⁷²:

- Disminuir la tensión para contribuir al desarrollo emocional.
- Descubrir las habilidades de cada uno de los niños y del grupo en general.
- Ser fuente de energía de éxitos y creaciones.
- Favorecer el desarrollo de sus medios de experiencia.
- Favorecer el crecimiento y desarrollo de los niños.
- “Adquirir las habilidades físicas necesarias para la participación satisfactoria de los juegos ordinarios y para obtener posteriormente buenos resultados en los programas

⁷⁰ Ministerio de educación Oficina de medición de la Calidad Educativa 2001. Pág. 10.

⁷¹ Enciclopedia “Pedagogía y Psicología” Lexus – 1998. Pág.393

⁷² MOSCA, Juan José – PÉREZ Aguirre, L. Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora. 1992. Pág. 70.

educativos. Las razones del juego, es que la energía que tiene el niño tiene que gastarse de algún modo. El juego infantil supone una válvula de escape”⁷³.

2.8. LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y LA ENSEÑANZA ACTIVA

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, resulta muy beneficioso utilizar los juegos educativos, como una estrategia activa y dinámica de los educandos.

SÁNCHEZ, Héctor, nos dice “El carácter activo del niño y del ser humano en general, significa que todo individuo va desarrollando progresivamente su capacidad de regular su conducta y su capacidad de construir y reconstruir”⁷⁴.

Los juegos permiten sustituir la enseñanza verbalista como artificial, por una educación libre y alegre, activa y dinámica. El niño se divierte en el juego que es un trabajo, su oficio y su vida misma, es decir su mundo propio.

LUZURIAGA, Lorenzo, nos dice que: “Esta actividad espontáneo del infante debe ser dirigida mediante un material adecuado en un ambiente especial”⁷⁵.

Realizar una enseñanza activa y dinámica con actividades de juego aprendizaje implica desarrollar en todas las áreas del currículo, que son:

- a) Comunicación integral.
- b) Lógico matemático.
- c) Personal social.
- d) Ciencia y ambiente.

⁷³ Grupo editorial Océano “ Enciclopedia de Desarrollo del Niño” Tomo I Barcelona 1998. Pág. 116.

⁷⁴ SÁNCHEZ, Héctor, “Aportes de la Psicología y la Reforma Educativa Peruana- 1986. Pág. 67

⁷⁵ LUZURIAGA, Lorenzo, “Ideas Pedagógicas del Siglo XX” 1995. Pág. 252

- e) Formación religiosa.
- f) Desarrollo personal de la motricidad.

Así mismo se debe hacer correr su imaginación del niño en el dibujo, pintado, esgrafiado, pegado, danzas, canto y muchas otras expresiones artísticas. “El dibujo es considerado como la representación de las emociones infantiles, y nos sirven para diagnosticar la problemática y señala la capacidad mental o intelectual del niño, de la misma manera todas las expresiones artísticas”⁷⁶.

2.9. LOS JUEGOS EDUCATIVOS

“El juego educativo es un valioso factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmándose su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades educativas en las diferentes áreas del currículum en forma activa”⁷⁷.

“Los juegos tienen mucha relación con los planes y programas de estudios, por que sirven de motivación constante y demostrar con eficiencia las diferentes actividades de aprendizaje. Con el avance de la ciencia y la tecnología se ha llegado al convencimiento de que con la incorporación de los juegos en el desarrollo de la acción educativa se ha ganado un valioso elemento de ayuda, tanto cognitivo, como psicomotor, para la formación integral del educando”⁷⁸.

2.10. EL JUEGO Y EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

A través del juego el niño va desarrollando su coordinación motora gruesa y fina. Cuando el niño juega va explorando, manipulando, practicando y

⁷⁶ MAISONNEUVE, Jean. *La dinámica de los grupos Nueva Visión*. Buenos Aires. Argentina 12º reedición. 2003. Pág. 157.

⁷⁷ MONTANER MONTEJANO, Jordi. *Psicosociología del turismo*. Editorial Síntesis. Madrid. 1999. Pág. 125

⁷⁸ MOCCIO, Fidel. *Hacia la creatividad*. 1992. Pág. 268.

repetiendo acciones que llevan al niño a comprender como funciona un juguete, que debe hacer para que el carrito ande, encuentra relación de causa y efecto. Al jugar el niño va descubriendo la apariencia de las cosas: tamaño, color, forma, textura. Semejanza. Diferencias, va adquiriendo conocimientos simples de espacio y de tiempo, desarrolla su memoria y la creatividad.

“Al jugar permanentemente está realizando gestos imitativos, dibujos, dándole vida a los objetos toda esta actividad lleva al desarrollo de la función simbólica, que ayuda a la comprensión de símbolos abstractos y de operaciones mentales muy importantes para el desarrollo de la inteligencia”⁷⁹.

2.11. LA METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS

“Dentro de las corrientes pedagógicas actuales se da importancia el valor pedagógico del juego, por consiguiente en los juegos el profesor busca el factor disciplina en las actividades que va a realizar, para apreciar; el docente tiene que hacer las veces de un niño, es decir, jugar con ellos, ponerse a la altura de los niños, hasta reencontrar su niñez, su juventud, sus amores, sus odios, su repugnancia y su audacia, esto es posible, librándose de los moldes rígidos de la mentalidad adulta y solamente de esta manera podemos conseguir en el niño un aprendizaje significativo en las horas de clase, libres, recreos, campo, etc. doy a conocer algunas consideraciones de suma importancia para lograr un buen nivel de aprendizaje con la aplicación del juego aprendizaje”⁸⁰.

- a) Desarrollar adecuadamente un plan, para la práctica de cada juego.
- b) Utilizar y contar con los materiales adecuados.
- c) Explicar, describir los juegos ubicando a los participantes en el lugar corresponde en un círculo, columnas, filas, etc.

⁷⁹ MORIN, Edgar. *El Método* – Ediciones Cátedra. España. 1994. Pág. 368.

⁸⁰ Cross, Gary: *The Cute and the Cool: Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*, Oxford University Press, New York, 2004.. Pág. 57.

- d) Estar ubicado en el lugar donde los niños pueden oírlos y observar, sin ninguna dificultad.
- e) Dar a conocer las pautas de una manera clara y precisa.
- f) Contar con las reglas de seguridad que requiere el juego.
- g) Al ejecutarse el juego en lo mínimo se debe hacer las correcciones.
- h) Hacer que el juego sea divertido.
- i) Integrarse con los niños en el juego, participando como uno de ellos.
- j) No se debe hacer muecas de disconformidad.
- k) Al notar que el juego se va decayendo en su ejecución terminarlo.
- l) Evaluar el juego al concluir con los mismos niños (auto evaluación, coo-evaluación, hetero evaluación).

2.12. APRENDIZAJE DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

“Para el aprendizaje de los juegos educativos los profesores deben tener en cuenta, que los niños participen activamente, respetando sus reglas y motivarlos adecuadamente”⁸¹.

“En la actualidad con la nueva pedagogía vigente se está utilizando el juego como medio educativo de aprendizaje de los niños que se encuentran en formación. Para desarrollarlo hay que ser creativos activo, alegres, amigables, amables, recta a veces tolerantes, etc. se puede lograr el aprendizaje de los niños en el siguientes aspectos”⁸².

- a) **En la escritura.** “Para iniciar con los educandos en el aprendizaje de la escritura, podemos jugar con juegos como: los patitos, la mariposa, el salto de la rana, el caracol, los pececitos, pupiletras, crucigramas y tantos más, ello dependerá de la creatividad del docente”⁸³.
- b) **En el dibujo.** “Considerado como la representación de las emociones infantiles, sirve para diagnosticar la problemática del niño. El dibujo

⁸¹ MONTANER MONTEJANO, Jordi. *Psicosociología del turismo*. Editorial Síntesis. Madrid. 1999. Pág. 42.

⁸² HUIZA PAUCAR; Teodoro, TINEO CAMPOS; Luis - TESIS “Juegos Educativos y la influencia de la Enseñanza –Aprendizaje en el 3º grado de primaria – 2000. Pág. 236.

⁸³ MOCCIO, Fidel. *Hacia la creatividad*. 1992. Pág. 124.

señala un cuadro de capacidad mental o intelectual del niño y también permite determinar el momento intelectual del niño, así como su personalidad y conflictos. A hora bien, conociendo estas manifestaciones podemos iniciar con el cultivo de la espontaneidad y la decoración de objetos, dibujos creativos, empleando variadas formas gráfico plástico; dibujo, pintura, modelado, plegado, etc”⁸⁴.

- c) **En la escritura.** Para el aprendizaje de la escritura podemos iniciar con los casinos de lecturas. Formar palabras con letras móviles, otros. El aspecto de la dramatización no tendría vida sino se asociara con el juego.
- d) **En la Matemática.** En esta área es donde con mayor frecuencia se utiliza los juegos, siendo indispensable los siguientes: Los bloques lógicos, Materiales de base, Ficha de colores, Tiro al blanco, y otros materiales creativos con recursos del contexto. Los juegos utilizables en las clases sistemáticas de las matemáticas, son para darle un sentido lúdico al aprendizaje, puede ser propiamente escolar y extra escolares.
- e) **En la educación física.** “También esta área es fundamental, ya que durante el desarrollo de las actividades educativas en las diferentes áreas se utiliza; las rondas, paseos, campismos, expresiones artísticas, orales y escritos. En la mayoría de los juegos se pueden adaptar a los diferentes grados de estudio, modificando o quitando, tomando en consideración la capacidad real de cada alumno”⁸⁵.

“Para desarrollar la dirección del aprendizaje con el juego no podemos determinar un método único, ya que el método tiene un conjunto de procedimientos ordenados y adecuados para obtener un determinado fin,

⁸⁴ MORIN, Edgar. *Tierra Patria – Ediciones Nueva Visión. Argentina. 1993. Pág.38.*

⁸⁵ MORIN, Edgar – ROGER, Emilio, MOTTA, Raúl. *Educación en la era planetaria. Gedisa Editorial. 2006. Barcelona. 1992.Pág. 29.*

por lo tanto existe una variedad de métodos los cuales obedecen a la multiplicidad de fines que se plantean alcanzar”⁸⁶.

2.13. JUGUETE:

2.13.1. DEFINICIÓN

“Un juguete es un objeto para jugar, generalmente destinado a niños y niñas, aunque existen también diversos juguetes para adultos o ambos. Ciertos juguetes son apropiados también para animales domésticos, en especial perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos. Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal”⁸⁷.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza; mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.

2.13.2. CLASIFICACIÓN

Los juguetes pueden clasificarse de las siguientes formas⁸⁸:

a) De acuerdo al grupo de **edad** al que están destinados:

⁸⁶ MORIN, Edgar. *El Método – Ediciones Cátedra. España. 1994. Pág. 19.*

⁸⁷ Hamlin, David: "The Structures of Toy Consumption: Bourgeois Domesticity and Demand for Toys in Nineteenth-Century Germany", en *Journal of Social History*, Vol. 36, 2003. Pág. 18.

⁸⁸ Rojas Flores, Jorge: "Juegos y diversiones infantiles", en Rafael Sagredo y Cristián gazmuri, *Historia de la vida privada en Chile*, vol.3, Taurus, Santiago, 2006. Pág. 17.

- **Juguetes para bebés:** No hay diferencias sustanciales de género, más que por el color u otra característica, más bien destinada a los no bebés que interactúan con el bebé y el juguete.
- **Juguetes para niños:** Se entiende que son para niños no bebés y hasta la adolescencia. Se subdividen en:
 - Juguetes para niños
 - Juguetes para niñas
 - Juguetes para ambos
- **Juguetes para todas las edades:** Generalmente excluyen a los bebés, pero sirven para toda edad y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.
- **Juguetes para adultos:** Se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual.

b) Por el lugar en el que se juegan tenemos:

- Juguetes de mesa.
- Juguetes informáticos, mejor conocidos como videojuegos.
- Juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas...), entre otros.

c) Atendiendo al tipo de juguetes encontramos:

- Juguetes educativos.
- Juguetes bélicos.
- Juguetes eléctricos, entre otros.

d) De acuerdo a la capacidad que más desarrollan en los niños⁸⁹:

⁸⁹ MORIN, Edgar. *Tierra Patria – Ediciones Nueva Visión. Argentina. 1993. Pág. 24.*

- **Afectividad:** Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos; tal es el caso de peluches, muñecas de trapo, etcétera.
- **Inteligencia:** Tales como:
 - **Juegos de mesa:** ajedrez, backgammon, damas, dominó, lotería, memorama...
 - **Juegos de cartas:** familias, parejas...
 - Juegos de identificación y memorización
- **Motricidad fina:** Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos.
 - Construcciones de piezas
 - Juegos de pintar y dibujar
 - Juguetes de encajar
 - Puzzles y rompecabezas
- **Motricidad global:**
 - Pequeños vehículos: cochecitos, bicicletas, triciclos
 - Pelotas, balones, futbolines...
- **Sociabilidad:** Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos.
 - Cocina, plancha, coches de muñecas, otras labores del hogar
 - Instrumentos musicales
 - Juegos de comunicación

2.14. FUNCIÓN DEL JUGUETE

“En general un juguete, tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológico, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros”⁹⁰.

⁹⁰ MORIN, Edgar. *La Cabeza bien puesta*. Ediciones Nueva Visión.. Bs. Aires. 1999. Pág. 27.

Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. “La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos”⁹¹.

2.15. LUDOLOGÍA: CIENCIA A TRAVÉS DE LOS JUGUETES

“La Ludología es el todavía joven campo de análisis de los videojuegos desde una perspectiva de Ciencias Sociales, informática y humanidades. Aunque los departamentos de ciencias de la computación han estado estudiando los videojuegos un punto de vista funcional durante años, el estudio de éstos en las humanidades todavía está en su infancia. Al contrario de la mayoría de los esfuerzos en ciencias de la computación, cuyo objetivo es hacer juegos, la ludología, como la teoría del cine, intenta entender los videojuegos, los jugadores y las interacciones entre ambos. Como en la mayoría de los campos, quienes estudian videojuegos mantienen enfoques que difieren entre sí y en este mundo los dos grandes enfoques competitivos son vulgarmente entendidos como la ludología y la narratología, pero la inexistencia de esta oposición ha sido suficientemente demostrada, de modo que no cabe la posibilidad de considerarla como real (v. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place y Juego y texto). Si se ha de proponer una diferencia de enfoques al interior de la Ludología, ésta debe hacerse entre el Desarrollo de Videojuegos, interesado en el estudio de aspectos técnicos en los videojuegos y aplicación de nuevas tecnologías sobre los mismos, y la Teoría Ludológica, más purista e interesada en el estudio del *quid* de Juego y Videojuego, atendiendo a sus aspectos sistémico, social, humano, estético (si lo hay), cultural, etcétera”⁹².

⁹¹ MORIN, Edgar – ROGER, Emilio, MOTTA, Raúl. *Educación en la era planetaria*. Gedisa Editorial.. Barcelona. 2006. Pág. 49.

⁹² WAICHMAN, Pablo. *Tiempo Libre y Recreación* – Argentina. 1993. Pág. 189.

La Ludología es entendida, literalmente, como el estudio de los Juegos. Su etimología es una fusión del latín *ludus* (juego) y del griego *logos* (conocimiento racional). “Desde 1997 (como fecha tentativa) se desarrollan los estudios ludológicos enfocados directamente sobre los videojuegos, campo en el cual son dignos de mención estudiosos como Jesper Juul, Gonzalo Frasca y Espen Aarseth, entre otros. Aparte del estudio de los videojuegos (o 'juegos de computador', como se prefiere a veces), la Ludología también ha sido entendida desde un punto de vista pediátrico, pedagógico (en países como México y Cuba) y neurológico”⁹³.

2.16. LUDOPEDAGOGÍA

Para las diversas disciplinas especializadas el acto lúdico –y particularmente el juego- es estudiado en la medida que contribuye a sus fines concretos. También en “lo lingüístico se da a la Lúdica un sentido absolutamente instrumental, un exclusivo valor adjetivo –la actividad lúdica- y no el carácter sustantivo que merece. Ella surgió con un marcado valor utilitario, como una significativa acción antropológica derivada de la necesidad de subsistencia de los grupos humanos, que ha contribuido de forma notable al desarrollo de la Humanidad”⁹⁴.

Un abordaje de la Lúdica de forma sustantiva requiere de otras herramientas del conocimiento, diferentes a las tradicionalmente empleadas por las disciplinas que han estudiado el juego de manera instrumental. Así pues, puede justificarse la existencia de la Ludología, como disciplina ocupada en el estudio del juego por el juego, del aparente sinsentido de esta acción antropológica. La espontaneidad y la “gratuidad” del juego no deben engañarnos... El está limitado en el tiempo y, en definitiva, sus resultados son borrados. Sin embargo, como requiere la totalidad del ser, de forma voluntaria en función de una motivación determinada, tiene necesariamente unas consecuencias que

⁹³ VIDART, Daniel. *El juego y la condición humana* – Ediciones Banda Oriental. Uruguay. 2004. Pág. 457.

⁹⁴ MORIN, Edgar. *La Cabeza bien puesta*. Ediciones Nueva Visión.. Bs. Aires. 1999. Pág. 235.

varían según la calidad y amplitud del compromiso, según los rasgos dominantes del juego considerado. La obtención del placer lúdico, como resultado esencial de esta acción, tiene su sentido más profundo en procesos objetivos y dialécticos del desarrollo, que trascienden las aplicaciones concretas, pues determinan el paso hacia una condición superior en la existencia del individuo y de la especie, en la conversión del Homo Ludens en Homo Sapiens

“Ludopedagogía es el todavía joven campo de estimular y enseñar a los niños a través de actividades y/o acciones lúdicas que nos lleven al desarrollo integral del niño”⁹⁵.

2.17. METODOLOGÍA DE LUDOPEDAGOGIA

Esta propuesta es aplicada en forma individual, grupal y dirigida por el docente o docentes encargados. Para ello, se diseñan estrategias en las cuales se plantean actividades ludo pedagógicas, recreativas y culturales, en donde los niños a través de éstas puedan despertar y cultivar valores éticos, morales y sociales, teniendo en cuenta el nivel competitivo en el cual el educando se encuentre, llevando así, a que éste sea el principal actor. Por consiguiente, es indispensable que, desarrolle por sí mismo actividades que lo lleven a una auto motivación; herramienta vital en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Así mismo, en la ejecución de cada estrategia se pueden evidenciar las siguientes fases y además son un gran aporte para obtener los mejores resultados. “Es cuando el profesor plantea una actividad lúdica o motivada que permita al niño interesarse por desarrollarla y al mismo tiempo a través de ella indagar acerca de sus preconceptos”⁹⁶.

⁹⁵ MOSCA, Juan José PÉREZ AGUIRRE, L. *Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora*. 1999. Pág. 475.

⁹⁶ MUNNÉ, Frederic *Psicosociología del tiempo libre*. Editorial Trillas México. 1999. Pág. 38.

En ésta, el docente explica conceptos claves para el desarrollo de cada acción propuesta, permitiendo al niño reafirmar los conceptos que tenía acerca de un tema cualquiera. A la vez, dirige y se entrega el taller u otras acciones, para que así estas puedan ser desarrolladas.

Aquí se discute sobre la actividad y se desarrolla punto por punto, la mayor participación es de los niños, quienes cuentan las dificultades presentadas a desarrollarlas, el maestro es un mediador de la discusión.

Es importante resaltar que en todo el desarrollo de la propuesta el maestro cumple el papel de orientador, mientras que el niño es el actor principal que ejecuta todas las acciones. “Del mismo modo, se utiliza gran variedad de estrategias, para corregir las falencias presentadas en el proceso de la convivencia, que contengan y conlleven a la formación los diferentes valores referentes a la interacción social”⁹⁷.

3. LECTURA

3.1. CONCEPTO

“La lectura es un proceso de carácter intelectual que consiste en la comprensión de un texto”⁹⁸.

Se denomina texto a todo escrito (palabra, oración, párrafo, etc.) presentado en cualquier soporte (boleto, aviso, cartel, noticia, cuento, recibo, receta, etc.), que puede estar o no acompañado por la imagen.

3.2. IMPORTANCIA DE LA LECTURA.

La lectura es un proceso gradual y se desarrolla de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada niño y de cada niña. Por tal motivo, los logros pueden implicar un tiempo mayor, pero con la gran ventaja de que el

⁹⁷ NÚÑEZ, Carlos. *La revolución ética*. 1992. Pág. 27.

⁹⁸ (Programa Curricular de articulación de Educación inicial – 5 años, primer y segundo grado de educación primaria – Ministerio de Educación 1996 – Pág. 65.

niño y la niña aprende a leer con agrado, en forma natural, significativamente y sobre todo comprendiendo lo que lee.

“El saber leer es darle al mensaje escrito un significado, y la mecánica de cambiar signos (o letras) es sólo el medio para lograrlo”⁹⁹.

3.3. MANIFESTACIONES CONSTITUTIVAS DE LA LECTURA

El niño y la niña deberán desarrollar¹⁰⁰:

- a) **Su Capacidad Visual.**- Le permitirá diferenciar una letra de otra y las distintas combinaciones de letras de cada palabra.
- b) **Su capacidad auditiva.**- Le permitirá diferenciar cada vez con mayor precisión los sonidos de letras, palabra y sus partes.
- c) **Su capacidad representativa.**- Aún cuando el niño y la niña haya desarrollado su visión y audición, y sea capaz de diferenciar sonidos y grafías, esto no significa que ya lea. Leer es interpretar, descubrir el significado de lo que está escrito.

“Para lograr esto, el niño y la niña debe desarrollar su capacidad representativa, es decir, poder expresar lo que está presente.

El niño y la niña representados a través de: el lenguaje, la imitación, el dibujo y la dramatización”¹⁰¹:

- a) Lo más importante para que el niño y la niña aprendan a leer, es su nivel de madurez y su grado de motivación.
- b) Se aprende a leer para descubrir significados. Por esto, la lectura nunca será mecánica; siempre será comprensiva,

⁹⁹ MOSCA, Juan José PÉREZ AGUIRRE, L. *Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora.* 1992. Pág. 46.

¹⁰⁰ PERRENOUD, Philippe. *Construir competencias desde la escuela.* Dolmen Ediciones. Chile. 1999. Pág. 49.

¹⁰¹ PICHON RIVIÈRE, E. *El proceso creador – Ediciones Nueva Visión.* Argentina. 1987. Pág. 53.

- c) El modo de aprendizaje que facilita la adquisición de la lectura es aquél que se basa en la participación directa y activa del niño y la niña.
- d) El niño y la niña debe estar convencido de la importancia de la lectura para poder recibir información.
- e) Los temas de lectura deben tener un sentido cercano a la vida del niño y la niña.
- f) Los significados se derivan de conjuntos de palabras y de la forma como se ordenan. Por lo tanto es más importante la lectura de oraciones que la de palabras sueltas o aisladas.
- g) Cuando el niño y la niña logran entender el significado de oraciones, la “Lee” ellos pueden pasar al análisis de palabras y descubrir el sonido y escritura de cada letra.

3.4. MATERIALES NECESARIOS

“Para realizar estas actividades, el maestro seleccionará todo tipo de material escrito e ilustrado que pueda encontrar en el medio de vida de los niños y las niñas”¹⁰².

4. INICIACIÓN A LA LECTURA:

4.1. Actividades para establecer la relación entre símbolos (dibujos - figuras) y signos (lenguaje oral y escrito)

Estas actividades se proponen como un medio que permite a los niños y a las niñas paulatinamente que los símbolos y el lenguaje oral pueden ser representadas a través de la escritura y que ésta puede descifrarse cuando se lee.

- a) **Descripción e Interpretación de los propios dibujos y de otros niños.**

¹⁰² REBELLATO, José Luis y JIMÉNEZ, Luis. *Ética de la Autonomía*. Editorial Roca Viva. Uruguay. 1997. Pág. 152.

“Después que los niños y niñas dibujan, la docente puede pedir a un niño o a una niña: Cuéntame sobre tu dibujo. ¿Te gustaría que escriba lo que digas?. Este es un buen punto de partida para el dictado”¹⁰³.

Si el niño o la niña acepta, la maestra escribe brevemente, con letras grandes, lo que dijo el niño o la niña. Es importante poner las palabras tal como el niño o la niña las dicen. No omitir o corregir.

“Es importante que el niño y la niña verbalice libremente acerca de aquello que ha dibujado, tratando de que lo cuente como una historia y evitando, en lo posible la enumeración de elementos sueltos”¹⁰⁴.

b) **Lectura de láminas**

“Esta actividad debe estar orientada a la comprensión e interpretación del contenido de la lámina”¹⁰⁵.

La decodificación e interpretación de la imagen es un proceso de análisis y síntesis en el que no solamente se destacan las partes más importantes sino también se muestran las relaciones que existen entre éstas. Ello permite al niño o niña comprender y destacar la idea o tema central de la observación que realiza.

c) **Contar y crear un cuento**

La narración de un cuento es una de las actividades que ayudan al niño y a la niña a comprender hechos reales o ficticios. En el caso que 'se utilice un libro, contribuye a que el niño o la niña interprete las imágenes que en el aparecen.

¹⁰³ RUCHINGER, María. *Turismo, Recreación y Medio Ambiente*. Ediciones Universo. Buenos Aires. Argentina. 1996. Pág.126

¹⁰⁴ SCHEINES, Graciela. *Juguetes y jugadores – Editorial de Belgrano*. Argentina. 1981. Pág. 148

¹⁰⁵ SCHEINES, Graciela. *Juegos inocentes, juegos terribles – EUDEBA*. Argentina. 1998. Pág. 159.

“En el cuento predomina la acción de los personajes, y a través de ella se desarrolla la imaginación y atención del niño y de la niña”¹⁰⁶.

Si la narración es oral, favorece el acto de la evocación.

En esta actividad se estimula la imaginación, pues el niño y la niña construyen nuevas situaciones a partir de imágenes conocidas.

Teniendo en cuenta la importancia de esta actividad para el desarrollo del lenguaje, se orientará su realización, por ejemplo, a partir de frases incompletas, es decir, la maestra empezará el cuento, luego completará la frase un niño o niña, y continuará uno por uno hasta terminar el cuento con la participación de todos los niños y niñas.

Una vez concluido el relato la maestra dirá: vamos a recordar el cuento. ¿Quién quiere contarlo nuevamente?

“En esta recapitulación es importante que la maestra oriente la narración con preguntas en base al cuento. Estas preguntas ayudarán al niño y a la niña a una mejor ubicación de los sucesos más importantes en el tiempo, contribuyendo, además al desarrollo de su memoria”¹⁰⁷.

d) **Ordenar Secuencias**

“Ordenar secuencias significa organizar hechos o elementos en un orden lógico, de manera que formen unidad”¹⁰⁸.

Esta actividad favorece en el niño y en la niña la estructuración de las relaciones temporales: primero, luego, antes, después, ayer, hoy, mañana, al medio día, al atardecer, señalar días de la semana, estaciones, meses.

¹⁰⁶ VIDART, Daniel. *El juego y la condición humana* – Ediciones Banda Oriental. Uruguay. 1999. Pág. 43.

¹⁰⁷ WAICHMAN, Pablo. *Tiempo Libre y Recreación* – Argentina. 1993. Pág. 56

¹⁰⁸ MAISONNEUVE, Jean. *La dinámica de los grupos Nueva Visión*. Buenos Aires. Argentina 12º reedición. 2003 Pág. 123

Lo que hace en su casa al llegar del jardín de infancia. > La germinación y crecimiento de las plantas.

e) **Lectura de Frases o rimas que combinan palabras y figuras**

“La maestra lee las palabras y los niños completan nombrando las figuras”

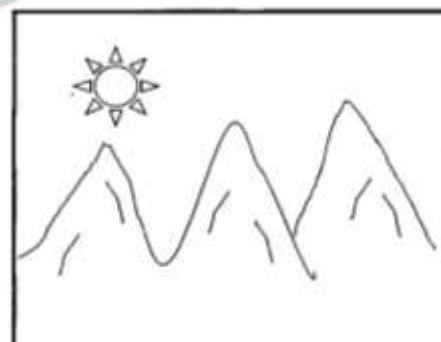


f) **La Lámina Inanimada**

Estas actividades tienen como finalidad hacer que los niños y niñas descubran de manera activa la estructura del lenguaje, además de despertar su interés por el lenguaje escrito. Se trata de actividades diseñadas para niños y niñas que ya han alcanzado avances significativos en expresión verbal y capacidad representativa en general.

“La maestra presenta a los niños y niñas una lámina inanimada que representa un escenario general, un paisaje (sin personajes, sin animales, sin movimiento) predibujados en una base de cartón”¹⁰⁹.

Luego se entregarán a los niños y niñas siluetas de personajes, animales, objetos, etc. Para poder dar vida a la lámina. Conforme vayan colocando cada elemento en la lámina se les pedirá verbalizar, a través de oraciones simples.



¹⁰⁹ FREIRE, Paulo. *Hacia una pedagogía de la Pregunta*. Ediciones La Aurora, Buenos Aires. 1985. Pág. 57.

¹¹⁰ WAICHMAN, Pablo. *Tiempo Libre y Recreación* – Argentina. 1993. Pág. 63.

“La maestra escribe las oraciones creadas por los niños y niñas de manera muy clara, cuidando su caligrafía para así facilitar la re - lectura. Los niños y niñas autores vuelven a leer las frases que crearon”¹¹¹.

Para estos ejercicios importa más la estructura correcta de las oraciones que la cantidad expresada.

Además, interesa que los niños y niñas establezcan la relación entre lenguaje oral y lenguaje escrito.

g) **Crear Signos**

“Supongamos que en el aula hay diferentes cajas para guardar el material”¹¹².

Por ejemplo:

- La caja de lápices.
- La caja de imágenes para las actividades de lenguaje.
- La caja de chapitas.

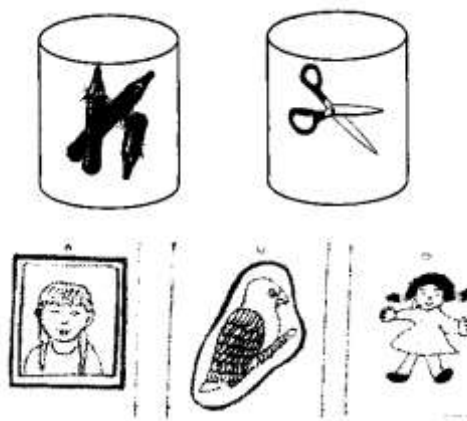
La maestra explica: Vamos a hacer unas etiquetas para cada caja, de manera que sepamos que hay dentro de cada una.

Posiblemente la primera respuesta que se les ocurra a los niños y a las niñas es dibujar.

Esta respuesta es válida y puede trabajarse así al principio del año, o con niños y niñas que se inician en estas actividades.

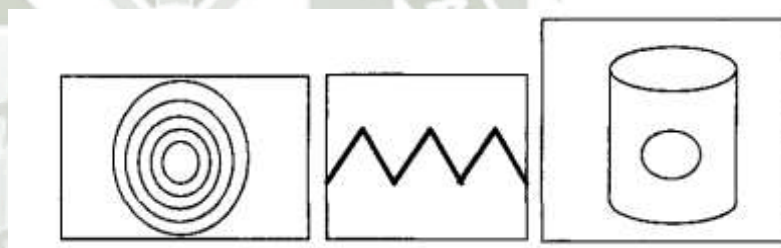
¹¹¹ WAICHMAN, Pablo. *Tiempo Libre y Recreación* – Argentina. 1993. Pág. 267.

¹¹² DINELLO, Raimundo. *Pedagogía de la Expresión* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2004. Pág. 127



Más adelante se les puede proponer que simplifiquen al máximo sus dibujos, hasta lograr que hayan figuras que permitan reproducir y reconocer el objeto que quieren identificar la manera muy fácil (nivel de signos).

O pueden representarse a través de un grafismo, así:



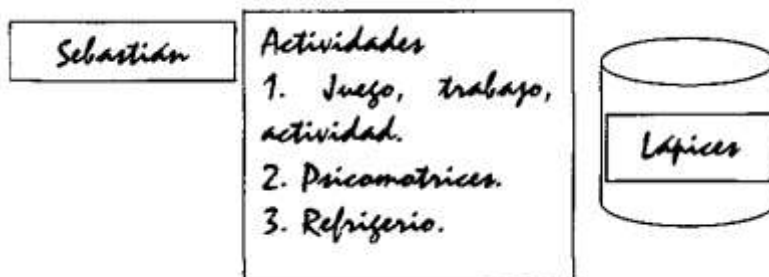
“De esta forma es posible trabajar, también el cronograma de actividades. Así podemos encontrar un signo para cada momento del día”¹¹³.

“Una de las formas mediante las cuales se entienden todas las personas que hablan un mismo idioma es la escritura”¹¹⁴.

Se elaborarán etiquetas con los nombres de las cosas o de los niños y niñas para reemplazar a las anteriores.

¹¹³ BALLY, Gusta. *El Juego como expresión de libertad*. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. Pág. 24

¹¹⁴ BARRÁN, J. Pedro. *Historia de la Sensibilidad (tomo I y II)*. Ediciones Banda Oriental. Montevideo. Uruguay. 1992. Pág. 35.



4.2. ACTIVIDADES CON CÓDIGOS

Estas actividades se acercan cada vez más al ejercicio de la lecto - escritura, ya que con ellas se trata de decodificar y codificar signos que tienen mayor nivel de abstracción comparándolos con los símbolos (dibujos, figuras, dramatizaciones).

Es importante que los niños y las niñas tengan oportunidad de crear signos con cierto grado de convencionalidad entre ellos mismos, antes de poder comprender los signos de la escritura, cuya convencionalidad es mayor (idioma). Por lo tanto, es imprescindible que los niños y las niñas trabajen en grupo.

a) **Actividades con códigos no gráficos**

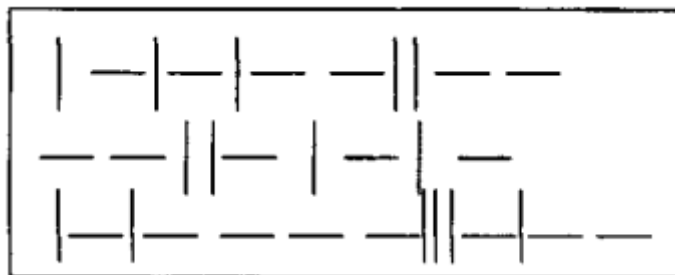
“En estos juegos los códigos son señales que se dan con un significado entendido por un grupo. Estos códigos serán dados primero por la maestra y luego por los niños y niñas”¹¹⁵.

b) **Actividades con códigos gráficos**

Se trata de actividades de codificación de sonidos o movimientos mediante signos gráficos. Por ejemplo: los niños y niñas se sientan en el suelo, en hilera, frente a la pared, donde está pegado un papel. La maestra sugiere: vamos a escribir lo que hacemos. Yo doy un aplauso y lo escribo así: / Ahora si aplauso con las rodillas lo escribo así.

¹¹⁵ BONETTI. Juan Pablo. *Juego, cultura y...* – Ediciones populares para América Latina. 1992. Pág. 58.

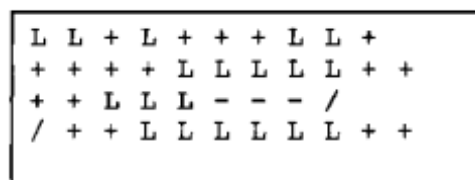
Luego los niños y las niñas lo hacen y la maestra escribe¹¹⁶:



Seguidamente la maestra señala con un puntero y los niños y niñas realizan la acción que corresponda según el signo que se les muestra.

Después de realizada esta acción podemos seguir escribiendo pero ya con diferentes signos y movimientos que los niños y niñas proponen y realizan.

Se les proporciona hojas, o soportes con diferentes formas (10x30 cm) y con plumones. Siempre colocar el punto de partida para orientar la dirección izquierda - derecha que sigue la escritura.



c) **Jugando con palabras:**

- **Conociendo los Nombres de los compañeros**

“Después que los niños hayan aprendido a leer y a escribir su propio nombre, se harán juegos para identificar en tarjetas el nombre de los compañeros. Al inicio trabajar con cinco o seis

¹¹⁶ BONETTI, Juan Pablo. *Andares de un mutante. Ediciones Populares para América Latina. Uruguay. 1998. Pág. 39.*

nombres (puede ser de los niños y niñas de una misma mesa)¹¹⁷.



Luego haremos que busquen el nombre deen la caja.
Otra actividad podría ser que escriban los nombres pero enseñándoles letra por letra.

- **Conociendo otras palabras**

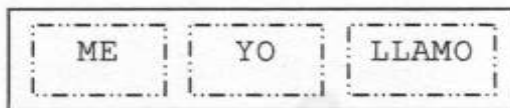
Con estos ejercicios se busca desarrollar la percepción visual, reconocer el elemento indicado, esto es, distinguir visualmente y relacionar la palabra con la figura que le corresponde.

Una variante de estas actividades puede ser la de pedir al niño o niña reconstruir una frase simple, de preferencia relacionada efectivamente con el cómo?: Yo me llamo ... o buenos días mamá. Para esto podemos presentar la frase en una hoja de la siguiente manera.

YO	ME	LLAMO	
			

¹¹⁷ BOULLÓN, Roberto, MOLINA, Sergio y RODRÍGUEZ, M. *Un nuevo tiempo libre*. 1992. Pág. 235.

Entregar, aparte, una tira con la frase escrita de manera desordenada. El niño o la niña, tendrá que recortar y pegar en orden según el modelo comenzado por el punto de partida.



5. ESCRITURA:

5.1. ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE

“El lenguaje se desarrolla usándolo pero nos encontramos con algunas realidades donde hay déficit por falta de esta estimulación en la familia, la pobre comunicación basada en órdenes o monosílabos y la escasez de estímulos gráficos (Libros, imágenes visuales, revistas, etc.)”¹¹⁸

Además de desarrollar el lenguaje en cada periodo de la vida de los niños a través de la conversación diaria, también es importante que los niños lleguen a descubrir la relación entre las imágenes, el lenguaje oral y su correspondiente escritura y lectura como medio de llevarlos, progresivamente a la comprensión del lenguaje escrito.

5.2. ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR EL NIVEL DE SIGNO:

5.2.1. INICIACIÓN A LA ESCRITURA

“Como hemos visto, el acto gráfico tiene sus orígenes en los primeros garabatos que el niño ejecuta como una manifestación puramente motora sin intención de representar nada concreto”¹¹⁹.

Luego el niño se interesa más por el resultado del trazado que realiza. Aparecen las primeras formas: Un redondel, las formas cerradas, de varios lados, etc.

¹¹⁸ CAÑEQUE, Hild . *Juego y Vida* – Ed. El Ateneo. Argentina. 1992. Pág. 134.

¹¹⁹ CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres Fondo Cultura Económica*. México. 1986. Pág. 97.

“Hacia los tres años se nota un control mayor, el niño identifica lo que ha realizado, después de haberlo ejecutado o trazado. Hice un Carro”¹²⁰.

Posteriormente el niño anticipa lo que va a dibujar y luego dibuja. Ha alcanzado el nivel del dibujo figurativo, es decir, representa gráficamente sus imágenes mentales. Voy a dibujar a mi mamá y su mamá tiene el cabello largo o el dibujo también lo tendrá. El docente debe favorecer todas estas manifestaciones, brindando la oportunidad, los Materiales; motivando a los niños, respetando su espontaneidad y creatividad.

“Cuando los niños están en nivel de dibujo figurativo, se encuentran ya maduros para recibir una educación del gesto gráfico, estimulándolos a avanzar .desde los juegos o entretenimientos gráficos hacia los ejercicios gráficos para llegar al aprendizaje de la escritura como tal”¹²¹.

Interesa el proceso que da lugar al nacimiento del trazo; no tanto el resultado. No importa que el trabajo este logrado o que le guste más o menos al adulto.

Interesa lo que el niño a vivenciado antes de producir el trazo; o lo que vivencia mientras lo realiza.

“El principio fundamental de la Educación del gesto gráfico es que el niño explore el espacio y vivencie los movimientos en el espacio con todo su cuerpo antes de vivenciar trayectorias en todo el papel”¹²².

¹²⁰ DINELLO, Raimundo. *Artexpresion y creatividad*- Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2006. Pág. 87.

¹²¹ DINELLO, Raimundo. *Expresión ludocreativa* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2005. Pág. 68.

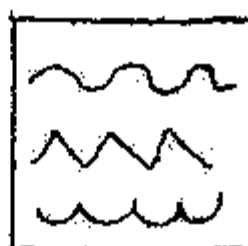
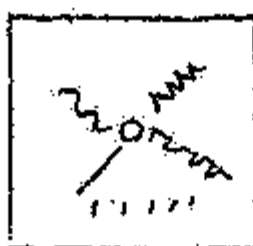
¹²² DINELLO, Raimundo. *Pedagogía de la Expresión* – Editorial Nuevos Horizontes. Montevideo. 2004. Pág. 35.

Dibujo
figurativo

Juegos o entre
gráficos

Ejercicios
gráfico s

Escritura



1. **La fase Inicial.**-“Todas las actividades que se realizan para estimular a nivel de objeto, a nivel de indicio y a nivel de símbolo han ido preparando el camino hacia el uso de los signos del lenguaje”¹²³.

a. **La preparación motriz.**- Además de las actividades anteriormente presentadas, existe un conjunto de actividades que facilitarán y prepararán a los niños para las actividades de grafismo y cuya realización permitirá el dominio corporal y específicamente el de las manos y de los dedos.

- Ejercicios de psicomotricidad gruesa.
- Trabajos manuales.
- Juegos de manos.
- Juegos digitales.

b. **El dibujo figurativo y signo gráfico.**- Prepara al grafismo porque exige representación gráfica y control manual, por ello se estimulará al dibujo haciendo que se proponga de antemano lo que va a dibujar y también a diferenciar lo que es dibujo figurativo y signo gráfico.

¹²³ DUMAZEDIER, Joffre . *Vers une civilisatio du loisir*. Editions du Seuil, París. 1962. Pág. 24.

“Si el niño comprende cuando, se le dice: Ahora vamos a hacer rayas y bolitas para llenar el papel, y no vamos a dibujar ni un perro, ni una mamá se puede decir que el niño ya comienza a diferenciar el dibujo figurativo del signo gráfico”¹²⁴.

- c. Juegos con Pintura.-** “Pedir al niño que haga manchas de pinturas de diferentes colores; luego cuando hayan secado las manchas, pedirles que pinten la parte, blanca de color oscuro (negro o marrón) de manera que no quede ninguna parte blanca. Estos trabajos sirven para adornar como mural, o para simular una ventana en el sector de dramatización”¹²⁵.

2. Juegos o Entretenimientos gráficos

“Son juegos motores en los cuales los niños hacen trazos libremente sin la intención de representar algo”¹²⁶.

a) **A partir de un centro de interés**

Se le entrega al niño una hoja de papel con un punto coloreado en el centro y se les dice: Vamos hacer rayas o líneas que partan de este punto sin levantar el plumón de la hoja que sale del punto y se va a pasear por donde lo llevemos. Debemos de llenar toda la hoja.

b) **Alrededor de varios centros de interés:**

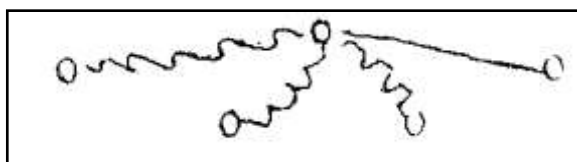
- Presentamos al niño la hoja con el dibujo de varias figuras sencillas y con suficiente espacio entre ellas e indicamos: En esta hoja hay tres dibujitos vamos a hacerle adornitos a su alrededor.
- Podemos proponer al niño que él mismo dibuje los centros de interés, dándole indicaciones claras y estimulándolo a que ejercite la mayor variedad de trazos posibles.

¹²⁴ ELIAS, Norbert y DUNNING, Eric. *Deporte y Ocio en el proceso de civilización. Fondo de Cultura Económica. México. 1988. Pág. 68.*

¹²⁵ FREIRE, Paulo. *La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores 32ª edición. 1985. Pág. 47.*

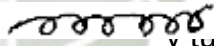
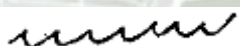
¹²⁶ FREIRE, Paulo. *Hacia una pedagogía de la Pregunta. Ediciones La Aurora, Buenos Aires. 1985. Pág. 57.*

- Es importante trabajar con soportes de diferentes tamaños, pues un soporte pequeño le exige al niño realizar los movimientos estrictamente necesarios para trazar sus grafismos. En un soporte de 25 x 10 cm. el adulto indica: "Hagan varias bolitas y escojan una para que sea la casita y ahora vamos hacer los caminitos para que las bolitas lleguen a la casita."



c) Conversaciones gráficas

"En estos juegos los niños y el adulto van proponiendo algunos trazos a que van conversando y escribiéndolos simultáneamente en un mismo papel"¹²⁷.

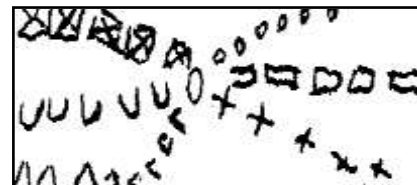
- Vamos a conversar y a escribir lo que decimos, sugiere la docente. •  hola y tú me dices?
- Cómo estás 
- Ayer comí una manzana  y tú me hiciste?
- Yo fui a jugar 

Pueden participar hasta cinco niños en este juego.

- **Una variante del juego:** Se les indica a los niños que cada uno elija un signo que lo utilizará para toda la conversación pero sin tocar el de los otros.
Juan dice hola, L. Pedro: Cómo estás H. Juan: bien L., etc.
- Luego el docente estimula a escribir más. Miren he hablado mucho: ZZZZZZZZZZ
Es conveniente que cada niño tenga su plumón, lápiz o crayola para evitar que se rompa la continuidad.

¹²⁷ GILLET, Jean – Claude. *Un modelo de animación socioeducativa*. Editorial GRAO. Barcelona España. 2006. Pág.31.

- **Otra variante.-** Comenzamos el juego a partir de un punto, siempre cada niño tendrá su propio signo y en caso de que un niño utilice el signo de otro la docente le hará notar que ese signo pertenece ya a otro niño y que se va a confundir lo que digan ambos.



- d) **Juegos gráficos con música.-** “Se usara música de la región o canciones conocidas, de ritmos sencillos para favorecer el control de los movimientos y la coordinación entre los diferentes ritmos y el trazado”¹²⁸, se puede realizar así:

- Escucharemos música y moveremos nuestro cuerpo siguiendo la música. Nos levantamos, ¿cómo va la música? Vamos a mover los brazos, la cabeza, las piernas, los pies (va indicando el docente a medida que ejecuta la acción).
- Así, ¿cómo va la música?, más lento, vamos a movernos más lentos.
- Ahora vamos a mover sólo los dedos y los brazos sobre la mesa; a ver ¿cómo va la música? ¿cómo se mueven nuestros dedos rápido, lento, fuerte, suavemente.
- Ahora vamos a mover los plumones con la música. Cuando comience la música empezamos a mover los plumones, ¡ya!...
- ¿Cómo siguen los plumones con la música?, Por dónde los llevamos? Arriba, abajo, a un lado a otro, rápido, lento...

3. Del juego gráfico al ejercicio gráfico

“Las producciones que los niños hacen al producir sus juegos gráficos, en algún momento, se convierten en un punto de partida a los ejercicios

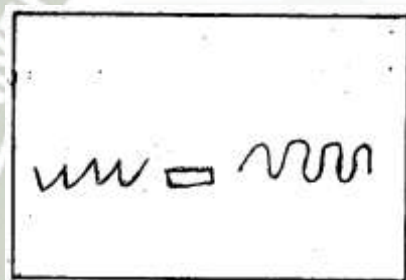
¹²⁸ GUITELMAN, Jorge. *Los artesanos del trato*. Ediciones CIC. La Plata. 1997. Pág. 35.

gráficos que son actividades de grafismo planificados por el adulto que permite al niño vivenciar, graficar y repetir sus movimientos. De los trazos producidos libremente, el adulto selecciona algunos para motivar al niño a reproducirlos libremente, en forma repetida con la finalidad de lograrla regularidad del trazo”¹²⁹.

De esta manera no son necesarios los “modelos”, “las planas”; se da mayor importancia a la capacidad del propio niño y se estimula en él la creatividad.

4. El aprendizaje de la escritura

“Al iniciar a los niños a escribir, es conveniente que ellos perciban que la escritura les permite comunicarse y que no sólo consiste en un ejercicio mecánico de copiar o dibujar letras que no tienen sentido”¹³⁰.



H
e

6. LECTO-ESCRITURA EN EL NIVEL INICIAL

La lecto-escritura es crear en el niño y la niña situaciones motivadoras que le permite los mecanismos, los adiestramientos gráficos y reducir el esfuerzo del entrenamiento de la lectura y escritura como un trabajo de adiestramiento gráfico y de descubrimiento y afirmación personal que le acompañará durante toda la vida.

¹²⁹ Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid. 1972. Pág. 82.

¹³⁰ Guía de lecto-escritura. Una metodología al servicio de los niños- Ministerio de Educación – UNICEF. Pág. 93.

a) Importancia de la lecto-escritura

En los primeros años de vida en el ambiente familiar y su asistencia al centro maternal, el niño y la niña ha adquirido los mecanismos de base del idioma natal y la comunicación, con su ingreso a la Institución Educativa de Educación Inicial refuerza o amplía los conocimientos y habilidades ya construidos, que le permiten dominar el código lingüístico y su diferente utilización.

En la Institución Educativa el niño y la niña debe encontrar estímulos e instrumentos que le permitan elaborar específicas competencias ligadas a subsistemas fonéticos, léxicos, semántico, morfosintáctico y textual, que constituyen el sistema de la lengua y poner a prueba estas competencias en contexto comunicativo distinto y con intencionalidades comunicativas diversas. “La construcción de una competencia lingüística compleja y articulada sobre el plano de las habilidades y los usos, se ve favorecida por las específicas elecciones que el centro infantil realiza, teniendo en cuenta el hecho de que el niño y la niña de esta edad sirven de medios expresivos no verbales por lo que el ambiente escolar y la intervención educativa debe estar orientada para utilizar varios códigos (sonoros, gráficos, verbal oral y escrito) observando las peculiaridades y posibilidades de integración del niño y la niña”¹³¹.

En el caso de lectura, el niño y la niña deben poseer una edad visual que sea capaz de ver con la realidad objetos tan pequeños como la palabra, percibir las ideas del autor, integradas para utilizarlas, emitir juicio de maduración de percepción auditiva, lo que permite discriminar sonidos tan próximos como un fonema. “Con la escritura ésta no es una mera reproducción de gráficos, transmisión de pensamientos, por eso

¹³¹ JIMÉNEZ, Carlos A., ALVARADO, Luis A. y DINELLO, Raimundo. *Recreación, lúdica y juego*. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia. 2004. Pág. 68.

se hace necesario el desarrollo del lenguaje, poseer dominio de la estructuración tan especial”¹³².

b) Propósitos generales de la lecto-escritura:

- Pronunciar correctamente las palabras.
- Desarrollar habilidades del cantar y narrar.
- Describe las características de los objetos.
- Aprender la correcta pronunciación de los fonemas del idioma natal.
- Modular la voz en las diferentes manifestaciones de la comunicación.
- Expresar de la mente sus experiencias con oraciones cortas.
- Adquirir periódicamente dos palabras nuevas.
- Identificar los elementos principales de una lámina.
- Experimentar libremente con el lápiz.

c) Condiciones requeridas en la Educadora para la enseñanza de la lecto-escritura

“Para la enseñanza apropiada de la lecto-escritura se requiere que la educadora emplee un correcto lenguaje. Es significativo que mantenga una estrecha relación con el niño y la niña sirviendo de ejemplo en el aprendizaje de su idioma natal”¹³³.

Hablando debidamente con una clara y correcta pronunciación de todos los fonemas del idioma, entonación y modulación, usando un lenguaje entendible para el niño y la niña y empleando palabras apropiadas por lo que debemos tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Debe partir de un método global que tome como centro las experiencias de los niños y su medio cultural.

¹³² MOCCIO, Fidel. *Hacia la creatividad*. 1992. Pág. 27.

¹³³ MANFRED, Max Neff. *Desarrollo a escala humana*. Ed. Nordan. *Desarrollo a escala humana* – Ed. Nordan. Uruguay. 1993. Pág. 64.

- Ser motivante e innovador, creando en los niños interés por las actividades que realice.
- El objetivo debe estar claramente definido al igual que las actividades.
- Los materiales apropiados a tiempo.

d) Propuestas que utilizan el profesorado en Educación Infantil para los niños de 5 años¹³⁴:

- Juegos.
- Representaciones.
- Seguir ritmos.
- Desplazamientos propuesta por el docente.
- Desplazarse por circuitos.
- Motricidad fina.
- Respiración.
- Movilidad articular.
- Relajación.

El uso de estos contenidos que los docentes convierten en procesos de enseñanza aprendizaje. Estos contenidos ayudan a que el niño y la niña tengan un aprendizaje más efectivo.

e) El juego para la acción didáctica

“Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recurso metodológico más apropiado para la consecución de los objetivos y contenidos del nivel Inicial”¹³⁵.

¹³⁴ MENCHÉN BELLÓN, Francisco. *Descubrir la Creatividad*. Editorial Pirámide. Madrid. España. 1998. Pág. 34.

¹³⁵ MOSCA, Juan José – PÉREZ Aguirre, L. *Derechos Humanos. Pautas para una educación liberadora*. 1992. Pág. 72.

Desde esta perspectiva se consignan algunas nociones que se describe:

- Es el vehículo que posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización.
- Es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite al docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudándolos a superar dificultades y orientando a la conclusión de aprendizajes hacia la consecuencia de los objetivos y contenidos educativos.
- Es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto socio-cultural favoreciendo en la comprensión del mundo de sí mismo y de su relación con los otros.
- Es un medio privilegiado de comunicación, expresión y creatividad infantil, permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

f) Principios que orientan el juego como práctica educativa

Esta metodología se fundamenta en una serie de principios, los cuales refleja la concepción psicológica y pedagógica que lo sustente.

“El juego como actividad característica de la niñez en su forma natural de aprender es placentera, creador, elaborado de situaciones, por lo tanto la acción educadora debe ser coherente con esta necesidad y desarrollarse a partir de la misma”¹³⁶.

El niño y la niña como integridad y el carácter sintético de las percepciones infantiles. Cuando un niño juega compromete su personalidad total, su capacidad social, física, afectiva e intelectual,

¹³⁶ MAISONNEUVE, Jean. *La dinámica de los grupos Nueva Visión*. Buenos Aires. Argentina 12º reedición. 2003. Pág. 43.

por lo tanto los métodos de enseñanza de promover el aprendizaje integrado en múltiples dimensiones.

“El conocimiento de la resolución de las capacidades intelectuales como base para promover el desarrollo de una personalidad sana, independiente, creadora y responsable”¹³⁷.

La actividad como principio básico de aprendizaje y la experiencia directa entendido como el mejor camino para manipular, descubrir, transformar y crear.

La actividad creadora y las soluciones, situación problematizante como saberes previos, como medio para promover aprendizajes significativos en interacción con compañeros, material, educadores y otros elementos del medio.

“El respeto a cada niño y niña como ser único, que posee una característica particular y un ritmo de desarrollo que es necesario estimular y respetar”¹³⁸.

7. DISEÑO CURRICULAR EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL:

7.1. Características del Diseño Curricular de Educación Inicial (5 años)¹³⁹

a) **Es Humanista y Valorativo.** Favorece la práctica y vivencia de valores para contribuir a la construcción de una sociedad humanista. Fomenta la valoración de las personas y estimula comportamientos democráticos y ciudadanos.

¹³⁷ MONTANER MONTEJANO, Jordi. *Psicosociología del turismo*. Editorial Síntesis. Madrid. 1999. Pág. 16.

¹³⁸ MORIN, Edgar. *El Método – Ediciones Cátedra*. España. 1994. Pág. 86.

¹³⁹ Ministerio de Educación. *Diseño Curricular Nacional*. Perú. 2007. Pág. 47.

- b) **Es abierto y reconceptualista.** Está concebido para permitir la incorporación de elementos que lo hagan más adecuado a la realidad, y está sujeto a un proceso continuo de reelaboración, atento a la diversidad.
- c) **Es flexible y diversificable.** Permite que se introduzcan modificaciones necesarias en función de las características y ritmos de aprendizaje de los niños y las niñas, y también en función de las características socioeconómicas, geográficas y culturales de las comunidades donde se aplica.
- d) **Es integral e interdisciplinario.** Está orientado a promover el desarrollo integral de los niños y niñas, y busca permitirles una visión igualmente integral de la realidad social y natural. Así favorece el establecimiento de las relaciones múltiples entre los contenidos para que los educandos construyan aprendizajes cada vez más integrados, globalizados y significativos.

7.2. EJES CURRICULARES

“Son líneas directrices que traducen la intencionalidad del sistema educativo en un momento histórico concreto. Para definirlos se toman en cuenta varios elementos, la orientación doctrinaria del sistema, las demandas de la sociedad, las necesidades del educando, las corrientes internacionales. El proyecto de sociedad que se persigue. Los ejes señalan aquello que debe tener prioridad y por ello sirven para orientar el trabajo de construcción curricular y posteriormente, la acción educativa que se desarrolla en las II.EE”¹⁴⁰.

La educación peruana asume los siguientes ejes curriculares.

¹⁴⁰ Ministerio de Educación Op Cit. Pág. 48.

- a) **Identidad Personal y Cultura.** Dado que ciertos pueblos y sus culturas son vistos por algunos como inferiores y atrasados, se establece una relación asimétrica entre las personas de nuestro país, produciendo una tendencia a negar lo que son. Por eso es urgente proponer un esfuerzo especial por cimentar la identidad cultural, concebida adhesión y un compromiso con valores propios, como base además para una auténtica relación de interculturalidad.
- b) **Conciencia democrática y ciudadana.-** La participación en las instituciones sociales exige actitudes y comportamientos democráticos, así mismo la vida social cotidiana reclama una especial consideración y respeto por los demás y por el ambiente en que se vive. El respeto por la opinión de los otros. El reconocimiento mutuo de deberes y derechos la búsqueda de consensos, la solidaridad, la cooperación. El cumplimiento de los compromisos. El equilibrio en la conducta, la toma conjunta de decisiones, la justicia y otros valores son parte del o que estamos denominando conciencia democrática y ciudadana.
- c) **Cultura creadora y productiva.** “El desarrollo de las aptitudes intelectuales es importante por sí mismo, como parte de la formación integral del educando, pero asume una dimensión mayor si está, orientado a la creación, entendida en el sentido más amplio. Por otra parte, los retos del ambiente y de la sociedad obligan constantemente al peruano a buscar y plantear soluciones. Por eso se hace necesario encaminarse a la formación de una cultura creadora, que será además productiva por su fuerte relación con el Trabajo. La cultura productiva significa obligarse a buscar que el trabajo sea ejecutado con una permanente exigencia de calidad y perfeccionamiento, poniendo en juego además una actitud laboriosa y cooperadora”¹⁴¹.

7.3. CONTENIDOS TRANSVERSALES

¹⁴¹ Ministerio de Educación. *Op Cit.* Pág. 49.

Los contenidos transversales son campos de problemática que deben hallarse presentes, necesariamente, a lo largo de toda la educación inicial (5años) y de la educación primaria.

Los contenidos transversales surgen de los problemas de gran dimensión que afectan actualmente a la sociedad peruana y demandan por ello una atención prioritaria ya que forman parte del conocimiento cotidiano y por tanto de las experiencias previas de niños y niñas. Es importante decir, sin embargo, que los problemas a que aluden los contenidos transversales no se manifiestan del mismo modo en todas partes. Por ello, será necesario que en cada región y lugar. Se analice sus características, dimensiones y repercusiones específicas, para plantearlos de tal manera que los niños y niñas desarrollen capacidades para enfrentar los desafíos particulares a la realidad en que viven.

Frente a los problemas relevantes de la sociedad peruana en el momento actual, en el nivel inicial y primaria, se concede prioridad a los siguientes contenidos transversales.

- a) Educación en población.
- b) Pluriculturalidad peruana.
- c) Derechos humanos.
- d) Seguridad ciudadana y defensa nacional.
- e) Trabajo y producción.

7.4. PERFIL EDUCATIVO DEL NIÑO DE EDUCACIÓN INICIAL (5 años)¹⁴²

- a) Se identifica como persona (niño, niña) y como miembro de su familia y de una comunidad, valorando su identidad personal y cultural.
- b) Comparte con los otros respetando las diferencias culturales, sociales y físicas.

¹⁴² Ministerio de Educación. *Op Cit.* Pág. 50.

- c) Demuestra actitudes solidarias, cooperativas y de respeto en las interacciones con pares y adultos.
- d) Demuestra autonomía en sus acciones, sus opiniones, sus ideas.
- e) Demuestra seguridad y confianza en sí mismo, en sus relaciones con los demás y con el conocimiento.
- f) Conoce y controla su cuerpo y practica hábitos que le permiten conservar su salud integral.
- g) Utiliza el lenguaje oral de manera ajustada a las diferentes situaciones de comunicación para expresar sus ideas, sentimientos y experiencias, en la construcción de significados y regular la propia conducta.
- h) Descubre y valora la lengua escrita como un instrumento de comunicación, información y disfrute.
- i) Produce textos acercándose a las formas convencionales de escritura y para hacer dictados al adulto, comprende e interpreta lo que dice un texto usando estrategias de anticipación del contenido.
- j) Inventar y descubrir diversos instrumentos, formas de comunicación, expresión y representación lingüística, corporal, plástica, musical.
- k) Establece relaciones lógico-matemáticas y las utiliza en situaciones de su vida cotidiana.
- l) Utiliza diversas estrategias cognitivas de exploración y de descubrimiento, de planificación y de regulación de la propia actividad para construir aprendizajes significativos.
- m) Conoce y valora las características culturales propias de la comunidad a la que pertenece.
- n) Valora la importancia del medio natural y de su calidad para la vida humana, manifiesta hacia él actitudes de respeto y cuidado.
- o) Demuestra actitudes de valoración y respeto por el trabajo propio y de los otros, sus producciones y función social.

7.5. PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS ÁREAS CURRICULARES

“En la Educación Inicial (5 años) y en la Educación Primaria funcionan mecanismos de integración, como la globalización y la correlación, que operan durante la planificación de las acciones y especialmente durante su

desarrollo. En este momento se difuminan los límites aparentes entre las áreas, aunque no se pierden de vista las competencias que corresponden a cada una”¹⁴³.

Las cuatro áreas en que está organizado el DCN son:

- a) **Área de Lógico Matemática.-** En el área lógico-matemática en la Educación Inicial (5 años) pretende que el niño o la niña elaboren utilicen estrategias personales para la solución de problemas, aplicando procedimientos de estimulación y cálculo mental, así como estrategias para la resolución de problemas de adición y sustracción en situaciones cotidianas y de juegos. Busca principalmente que sean capaces de reflexionar sobre situaciones reales. Obtener y analizar información pertinente, aplicar su conocimiento matemático para comprenderlas y emitir un juicio o tomar una decisión. Contribuye a una mayor comprensión del entorno, pues hace posible el procesamiento de la información sobre su realidad inmediata. El uso de esquemas para representarla e interpretarla, estos propósitos podrán ser alcanzados si se contextualiza el aprendizaje y se busca que los niños y niñas trabajen individualmente y en grupo actúen siguiendo caminos diferentes, confronten resultados y evalúen sus respuestas.
- b) **Área de Comunicación Integral.-** “La Institución Educativa de Educación Inicial tiene que buscar, principalmente mejorar la competencia comunicativa de los niños y niñas, ayudándolos para que dominen diferentes tipos de discursos y usos del lenguaje empleándolo con precisión y pertinencia, para que procesen críticamente los mensajes que reciben no sólo directamente a través de la lengua en su forma oral o escrita, sino también a través de los medios de comunicación masiva.”¹⁴⁴

El esfuerzo que se haga por enriquecer las posibilidades comunicativas de los niños y niñas tendrá además un efecto favorable en sus

¹⁴³ Ministerio de Educación. Op Cit. Pág. 51.

¹⁴⁴ ¹⁴⁴ Ministerio de Educación. Op Cit. Pág. 52.

capacidades de pensar, de reflexionar, de procesar y sistematizar la información que reciben.

Esto puede ser así porque todo enriquecimiento del habla tiene un efecto favorable en el uso de la lengua como instrumento de pensamiento.

¿Por qué se considera el área de Comunicación Integral como el eje central de la formación de capacidades cognitivas, afectivas, creativas y metacognitivas?

Considerando que el lenguaje es un medio para apropiarse, interpretar y organizar la realidad. El área de comunicación integral es un eje central en la formación de capacidades cognitivas (desarrollo del pensamiento lógico), afectivas y creativas (las que se logran en la interacción social) y metacognitivas (desarrollo de la capacidad crítica y de reflexión sobre su proceso de aprendizaje y las estrategias utilizadas para ello).

¿Cómo está organizada el Área de Comunicación Integral?

Para orientar el logro de lo propuesto, se ha organizado el área de comunicación integral en cuatro aspectos que se complementan:

- Comunicación Oral.
- Comunicación Escrita (lectura y producción de textos)
- Lectura de imágenes y textos iconos verbales.
- Expresión y apreciación artística.

¿Qué se busca con la Competencia de Comunicación Oral?

Interesa vivamente que los niños y las niñas incrementen su capacidad de expresión oral. Desde la Educación Inicial, se comienza a trabajar para que se expresen en forma espontánea y con seguridad, intereses y opiniones por medio de dos formas de expresión más organizadas. El diálogo y el discurso breve.

“En las aulas de educación inicial (5 años) se espera intervenciones sostenidas que vayan más allá de unas pocas oraciones. Se espera que los niños y las niñas logren organizar su expresión con orden, claridad y coherencia”¹⁴⁵.

En el mismo nivel de la expresión oral se encuentra la capacidad para escuchar. Es preciso que los niños y las niñas aprendan a escuchar a los demás, lo cual quiere decir que deben hacerlo que con atención sostenida, pero, sobre todo, procesando los mensajes que reciben de tal modo que sean capaces de desenvolverse eficientemente y adaptarse a contextos y situaciones comunicativas diversas.

¿Qué se busca con la Competencia de Comunicación Escrita?

La I.E. debe propiciar el encuentro con los niños y las niñas con la lectura de manera que disfruten descubriendo mundos imaginarios, informaciones que satisfagan su curiosidad y necesidad de acción.

En este sentido, cada niño o niña construye sus significados a partir de sus encuentros e interacciones con las ideas contenidas en diferentes tipos de textos de su entorno social y cultural.

De igual manera la producción de textos es un proceso dinámico de construcción cognitiva, ligado a la necesidad de expresar y de comunicar. De modo que para el niño y la niña, producir un texto es escribir de verdad, desde el inicio, textos auténticos y funcionales, en situaciones reales de uso y de comunicación, relacionados con sus necesidades y deseos.

¹⁴⁵ ¹⁴⁵ Ministerio de Educación. *Op Cit.* Pág. 61.

Es preciso que los niños y las niñas descubran que la escritura les sirva y les ayude para efectos de comunicación y que los aspectos formales de la misma se irán construyendo dentro de estas situaciones comunicativas.

¿Qué se busca con las competencias de Lectura de Imágenes y Textos Icono-verbales?

En el mundo contemporáneo es urgente que nos eduquemos en un nuevo campo, la lectura de imágenes, presente gracias a la fotografía, la imprenta, la televisión y el cine. Las imágenes son portadoras de información y se emplean como vehículos para transmitir mensajes explícitos, implícitos o subliminales los cuales requieren una apreciación crítica y sistemática.

Por eso se ha incluido un aspecto relativo a ellas, llamado lectura de imágenes. Parte importante de este aspecto es el contacto con un nuevo vehículo que son los textos ícono-verbales que vemos en los afiches, carteles y publicidad en los cuales el mensaje es comunicado vía la conjunción de imagen palabra.

c) Área Personal Social

Esta área tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral e integrado de los niños y las niñas como personas y como miembros activos de una comunidad, promoviendo su desarrollo socio-afectivo y psicomotor, que les permita elaborar una relación positiva consigo mismos y con los “otros” en interacción con su medio natural y social.

d) Área de Ciencia y Ambiente

El DCN del Área de Ciencia y Ambiente comprende tres competencias que corresponde a grupos temáticos interrelacionados:

- Conocimiento de su cuerpo y conservación de su salud.
- Conservación de su medio ambiente.
- Mejoramiento de las condiciones ambientales de vida.

7.6. LOGROS DE APRENDIZAJE (competencia)¹⁴⁶:

7.6.1. COMPONENTE 1: EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL

Expresa con espontaneidad sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas, conocimientos y experiencias, comprendiendo los mensajes y apreciando el lenguaje oral como una forma de comunicarse con los demás.

CAPACIDADES Y ACTITUDES 5 AÑOS

“Se expresa espontánea y claramente, al comunicar sus necesidades, intereses, emociones, ideas y relatos con un orden secuencial.

Se comunica con otras personas a través de diferentes medios, experimentando las posibilidades que ofrece la tecnología para contactarse.

Utiliza frases largas de distinto tipo: afirmativas, negativas, interrogativas, exclamativas, utilizando variaciones morfológicas que hacen referencia a: género, número, lugar, secuencia temporal, persona gramatical, con una pronunciación clara.

Organiza y argumenta sus ideas expresando sus deseos y emociones, en diversas situaciones comunicativas colectivas: diálogos, narraciones, juegos, explicaciones y demostrando interés por escuchar al interlocutor.

¹⁴⁶ Ministerio de Educación. Op Cit. Pág. 72.

Describe y narra con detalle características y roles de las personas, animales, objetos, lugares, acciones y situaciones de su entorno inmediato y social.

Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación verbal: escuchar al otro, respetar su turno, pedir la palabra, cuando participa activamente en diálogos grupales.

Utiliza el lenguaje verbal para planificar experiencias y anticipar soluciones, plantear predicciones y hacer entrevistas.

Escucha con interés las explicaciones e información que le dan el adulto y otros niños, estableciendo un diálogo sobre los aspectos que le interesan¹⁴⁷.

7.6.2. COMPONENTE 2: COMPRENSIÓN LECTORA¹⁴⁸

Describe e interpreta los mensajes de diferentes imágenes y textos de su entorno, dando una opinión frente a ellos. Disfruta de la lectura.

CAPACIDADES Y ACTITUDES 5 AÑOS

- a) Comprende y expresa el significado de algunas señales y códigos lingüísticos y no lingüísticos, a través de diferentes manifestaciones literarias: canciones, poesías, rimas, aliteraciones, grafismos, palabras escritas, etc.
- b) Narra experiencias de la vida cotidiana e imaginarias.

¹⁴⁷ Ministerio de Educación. *Diseño Curricular Nacional*. Perú. 2007. Pág. 73

¹⁴⁸ *Idem* Pág. 74.

- c) Interpreta imágenes y describe las principales características de diversos tipos de ilustraciones: dibujos, fotografías, pinturas, ceramios, tejidos, etc.
- d) Interpreta imágenes, carteles, grabados, fotografías etc., que acompañan a diferentes tipos de escritos, estableciendo relaciones entre estos y la imagen. Valora esta forma de comunicación.
- e) Comprende la secuencia de imágenes de un cuento o historieta corta.
- f) Comprende y explica con sus propias palabras textos orales y escritos de su tradición cultural: leyendas, mitos, cuentos, historias, parábolas, poesías, canciones, adivinanzas u otros, identificando: la idea principal, los personajes, situaciones significativas, ambientes, parte favorita, etc.
- g) Diferencia textos fantasiosos y reales de acuerdo al contenido. Reconoce que en ellos hay mensajes.
- h) Compara y contrasta información de diversos cuentos, mitos o leyendas; encuentra semejanzas y diferencias y las relaciona con sus propias experiencias.
- i) Identifica algunas características de la lengua escrita para la lectura: linealidad, posición del papel, posición del libro, orientación izquierda – derecha, arriba – abajo, etc.
- j) Relata el texto escuchado con sus propias palabras, contesta preguntas literales e inferencias sobre el texto.
- k) Demuestra iniciativa y placer al utilizar diversos textos. Sabe dónde se encuentran y los utiliza adecuadamente.

- l) Hace la lectura de un texto acompañado de imágenes buscando su significado completo: identifica idea principal, personajes, situaciones, ambientes, parte favorita del cuento o relato, etc.

7.6.3. COMPONENTE 3: PRODUCCIÓN DE TEXTOS¹⁴⁹

Produce textos libre y espontáneamente a través de diferentes formas no convencionales para comunicar sus sentimientos, experiencias, intereses, ideas y conocimientos.

CAPACIDADES Y ACTITUDES 5 AÑOS

- a) Produce espontáneamente dibujos figurativos, representaciones humanas y símbolos convencionales de escritura sencillos, para transmitir mensajes e ideas y representar palabras significativas.
- b) Crea un texto libremente: cartas, cuentos, rimas, adivinanzas, canciones, instructivos para construir un objeto, etc., de manera individual y grupal y comparte lo producido con los demás.
- c) Construye colectivamente textos sencillos: una receta, carta, cuento, noticia, instructivo para construir un objeto, una visita, para llevar a cabo un proyecto personal o grupal. Comparte lo producido con los demás.
- d) Respeta las normas acordadas en el uso de los libros y materiales impresos y muestra deseos de usarlos en forma autónoma.
- e) Valora la utilidad de la lengua escrita como un medio de comunicación, información y disfrute.
- f) Reproduce palabras y pequeños textos para dar a conocer información cotidiana.

¹⁴⁹ Ministerio de Educación. *Diseño Curricular Nacional. Perú. 2007.* Pág. 74.

7.6.4. COMPONENTE 4: EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA¹⁵⁰

Expresa sus emociones y sentimientos y representa acciones y vivencias, utilizando diferentes formas de comunicación y representación: plástica, musical, dramática y corporal, para evocar y representar situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos. Aprecia sus producciones y las de los demás.

CAPACIDADES Y ACTITUDES 5 AÑOS

- a) Amplía las posibilidades expresivas de su cuerpo, incorporando en sus movimientos equilibrio, dirección, velocidad y control.
- b) Demuestra agrado por participar activamente en las actividades de expresión corporal.
- c) Explora de manera libre diversos materiales propios de la expresión artística y otros recursos del medio.
- d) Crea y expresa a través de diversos materiales sus sensaciones, emociones, hechos, conocimientos, sucesos, vivencias y deseos.
- e) Disfruta de las expresiones gráfico-plásticas propias y de los demás, identificándolas en la diversidad.
- f) Distingue elementos básicos de la expresión plástica: color, forma, línea, textura, que le permitan desarrollar su sensibilidad estética.
- g) Reconoce la diversidad de materiales y recursos del medio para la expresión plástica y las utiliza en técnicas básicas y propias de su cultura.
- h) Expresa secuencias melódicas y rítmicas mediante objetos sonoros naturales o elaborados con recursos del medio o instrumentos musicales simples.
- i) Interpreta individual y colectivamente un repertorio de canciones sencillas, propias de su medio y otras contemporáneas.

¹⁵⁰ *Idem. Pág. 75..*

- j) Produce sonidos onomatopéyicos del medio ambiente. Reconoce y distingue elementos básicos de la expresión musical: ritmo y melodía.
- k) Disfruta de melodías, canciones propias y de los demás, en diferentes contextos culturales.
- l) Representa y aprecia de manera espontánea, situaciones, personajes, historias sencillas, reales e imaginarias, individualmente y en pequeños grupos.

7.7. EL PLAN LECTOR: EDUCACIÓN INICIAL¹⁵¹

Estudios e investigaciones realizadas a nivel nacional y mundial afirman que nuestro país tiene el porcentaje más bajo en lectura per capita. Por lo tanto es importante promover e implementar espacios generadores de lectura desde el nivel inicial para cambiar esta situación. Es por eso que el Ministerio de Educación emite la Resolución Ministerial N° 0386 -2006 –ED que aprueba las NORMAS PARA LA ORGANIZACIÓN Y APLICACIÓN DEL PLAN LECTOR EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR, la misma que norma aspectos importantes que ayudarán a revertir esta situación.

En este documento presentamos estrategias que ayudarán a desarrollar acciones en beneficio del Plan Lector, que al ser implementadas posibilitarán que niños y niñas, tanto en las instituciones educativas como en los programas de atención no escolarizada, desarrollen hábitos de lectura. Estas estrategias son:

7.7.1. GENERALIZAR EL PROYECTO BIBLIOTECA DE AMIGOS DE NIÑOS Y NIÑAS¹⁵²

A través de las siguientes acciones:

¹⁵¹ Ministerio de Educación Normas para la organización y aplicación del plan lector en las instituciones educativas de educación básica regular. Resolución Ministerial N° 0386 -2006 –ED. Pág. 1.

¹⁵² Idem. Pág. 2

1. Implementación de la biblioteca de aula en todas las instituciones educativas y programas de atención no escolarizada de Educación Inicial

La biblioteca de aula es un espacio de comunicación que considera una colección organizada de material bibliográfico que responde a los intereses y necesidades de niños y niñas y a los objetivos curriculares.

Su objetivo es relacionar a niños y niñas con material escrito a través de diferentes e interesantes procedimientos pedagógicos muchos de ellos sugeridos en el Manual de Bibliotecas para desarrollar en los niños y niñas el hábito de la lectura.

La biblioteca de aula considera:

- a) Un espacio en el aula iluminado y ventilado.
- b) Mobiliario original y funcional para ordenar los diferentes textos, una alfombra, tapizón o petate, cojines de diferentes formas que invite al niño a la lectura.
- c) Cuentos y libros sobre diferentes aspectos tales como los insectos, el agua, la vida de los animales, costumbres, peces entre otros, los cuales deben ser de calidad en su presentación y contenido con figuras grandes los que pueden ser elaborados por la docente o promotora, por los padres de familia y por los niños y niñas.
- d) Todos los textos deberán estar codificados. Estos códigos serán por colores. Por ejemplo los cuentos, con código rojo, textos referidos a animales con código amarillo, los referidos a plantas con verde, etc. Cada texto de la biblioteca deberá tener su ficha y los niños y niñas un carné que puede ser elaborado por ellos mismos para realizar el préstamo de los diferentes textos.

- e) Material complementario que motive a niños y niñas a iniciar o continuar sus procesos de aprendizaje, vinculándolos con las acciones desarrolladas en la biblioteca (láminas y tarjetas).
- f) Material fungible, (papeles y cartulinas cortados de diferentes tamaños, crayolas, plumones, etc. que invite al hacer, a seguir procesos y concluir trabajos iniciados en la biblioteca y llegar a productos tales como la producción de textos.

2. La biblioteca maternal o de familia¹⁵³

Si queremos desarrollar en los niños y niñas el amor a la lectura es importante que los esfuerzos realizados en el aula, tengan continuidad en la casa por lo tanto su ejecución se coordinará desde todas las instituciones educativas y programas de atención no escolarizada.

La biblioteca maternal o de familia es la que se establece en el hogar siendo indispensable la participación activa de todos sus integrantes. En ella la madre, padre o cualquier otro miembro de la familia le ofrece al niño oportunidades y recursos para interactuar con textos diferentes, valorarlos y amar la lectura desde sus primeros años. Su implementación requiere de un espacio en el hogar destinado a colocar el material bibliográfico; estos materiales pueden ser comprados o elaborados por la familia, prestados por la profesora de aula o promotora, entre otras acciones.

3. El Cuaderno Viajero

El cuaderno viajero es un cuaderno que -visita- las casas de cada niño o niña de un aula. Al recibirlo en el hogar, papá,

¹⁵³ Ministerio de Educación Op Cit. Pág. 3.

mamá, o algún otro miembro de la familia registrará en él un cuento, una leyenda, una poesía recordada con cariño desde la infancia, anécdotas, juegos transmitidos de generación en generación, historias de la localidad, entre otras expresiones literarias.

7.7.2. DESARROLLO DIARIO DEL "MOMENTO LITERARIO O LA HORA DEL CUENTO"¹⁵⁴

Durante la mañana o la tarde, de acuerdo al turno al que asisten los niños y las niñas a su institución educativa o programa se desarrollan diversas actividades o Momentos pedagógicos. Uno de éstos lo constituye el Momento literario o La hora del cuento, en el que la docente o promotora ofrecerá a niños y niñas la oportunidad de relacionarse con toda la gama de actividades literarias tales como el escuchar cuentos, poesías, adivinanzas, trabalenguas, rimas, entre otros y no solo escucharlos sino además crear, y recrear, dramatizar etc.

7.7.3. INVOLUCRAR A LOS PADRES DE FAMILIA Y COMUNIDAD EN LA LECTURA DE CUENTOS UNA VEZ A LA SEMANA

Esta estrategia consiste en motivar a la familia y a la comunidad en el gusto por la lectura, el goce al escuchar relatos interesantes, el sentirse valorados y capaces de desarrollar capacidades comunicativas en los niños y las niñas, de manera que se conviertan en promotores de la lectura, de tal modo que al ser invitados a compartir la experiencia de contar cuentos u otras historias a los niños y las niñas lo realicen con agrado y esto se convierta en una actividad permanente en sus hogares.

¹⁵⁴ Ministerio de Educación Op Cit. Pág. 3

7.7.4. ORIENTACIONES ESPECÍFICAS PARA EL PLAN LECTOR SOBRE EL ROL DE LA TUTORÍA Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA¹⁵⁵

El presente documento es una propuesta del rol que puede cumplir la Tutoría y Orientación Educativa para contribuir al desarrollo del Plan Lector en cada institución educativa.

En todos los niveles de la EBR el tutor es responsable de brindar acompañamiento socio-afectivo, cognitivo y pedagógico a los estudiantes. En Educación Inicial y Primaria la función de tutor formal recae en el docente a cargo del aula. En Educación Secundaria la función de tutor formal recae en los profesores designados por el Director de la institución educativa.

Las funciones que pueden desempeñar los tutores para contribuir al Plan Lector se pueden clasificar según dos grandes ámbitos de acción:

Desde la labor con los estudiantes

Por la naturaleza de su labor, los tutores desarrollan una relación cercana con los estudiantes de su sección, que les permite conocer sus características particulares. Por ello, podrían desempeñar dos funciones principales en el marco de las siguientes Áreas de la Tutoría:

- **En el Área Académica:** Detectar casos de estudiantes que reporten dificultades especiales para la lectura de los textos y coordinar con los miembros de la comunidad educativa (especialmente con el profesor del Área de Comunicación en

¹⁵⁵ Ministerio de Educación Op Cit. Pág. 4

el caso del nivel secundario) acciones especiales de apoyo a brindar a los estudiantes.

- **En el Área de Convivencia:** En las instituciones educativas donde los estudiantes tengan la posibilidad de prestarse los libros para leerlos en casa, en el recreo o en otros espacios, los tutores podrán realizar una labor de seguimiento, así como elaborar junto con los estudiantes normas de convivencia para promover la conservación de los textos.

Desde la labor con los padres de familia¹⁵⁶

Los tutores tienen la función de promover la comunicación con los padres de familia y contribuir en su formación, para desarrollar acciones coordinadas en beneficio de la formación integral de los estudiantes. Por este motivo ellos suelen sostener reuniones con los padres de familia de su aula.

3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Al revisar las diferentes publicaciones de las bibliotecas de prestigiosas universidades de la localidad, como la búsqueda virtual en Internet, no se ha encontrado publicaciones de trabajos investigativos similares al presente trabajo de investigación.

Pero si hemos encontrado trabajos investigativos afines en la biblioteca del Instituto Superior Pedagógico de Arequipa :

- a) Aplicación de un Programa de Lectura para niños de 5 años de Jardín Independencia B- Arequipa 1995. Autoría de Connie Cuadros Ponce.

¹⁵⁶ Ministerio de Educación Op Cit. Pág. 4.

- b) Actividades aplicadas por estimulación de la lectura por las docentes que laboran en centros de educación Inicial (5 años) de gestión estatal del distrito de Cerro Colorado. 2000. Autoría de Sandra Nury Cuba Delgadillo.

4. OBJETIVOS:

4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de la ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura por estimulación iconográfica en niños de 5 años de la Institución Educativa El Ave María – Cayma. Arequipa 2008.

4.2. OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- a) Precisar la Estimulación Iconográfica en niños.
- b) Analizar la Ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura.

5. HIPÓTESIS

Dado que, la Estimulación Iconográfica permite desarrollar capacidades específicas en el ser humano y la Ludopedagogía a través de su avance científico facilita la concreción del elemento simbólico e incrementa el aprendizaje de la lecto-escritura. Es probable que la estimulación iconográfica y lo lúdico mejore el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa El Ave María- Cayma. Arequipa 2008.

PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

1.1. Técnicas:

a) Observación

Mediante esta técnica, nos permitirá aplicar el instrumento Ficha de observación, dirigida a verificar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, realizados entre la docente y los niños.

b) Entrevista

Mediante esta técnica, nos permitirá aplicar el instrumento Cédula de Entrevista, dirigida a los niños materia de investigación, para recoger datos sobre su conocimiento, satisfacción y metodología que realiza su profesora, para que ellos aprendan.

c) Encuesta

Mediante esta técnica, nos permitirá aplicar el Instrumento Cuestionario a las Docentes de Educación Inicial, para obtener datos de su conocimiento con relación a la problemática de investigación.

1.2. Instrumentos:

a) Ficha de observación (Anexo 3)

b) Cédula de entrevista a los niños (Anexo 4)

c) Cuestionario a las docentes de Educación Inicial (Anexo 5)

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN:

2.1. UBICACIÓN ESPACIAL

Institución Educativa Parroquial de Educación Inicial “El Ave María”, se encuentra ubicada en la calle Señor de la Caña s/n, del Pueblo tradicional Señor de la Caña, parte baja del Distrito de Cayma.

2.2. UBICACIÓN TEMPORAL

Durante los años 2008 - 2009.

2.3. UNIDAD DE ESTUDIO:

2.3.1. Universo:

- a) Niños de 5 años.
- b) Docentes de Educación Inicial.

2.3.2. Población:

- a) 20 niños de 5 años, y
- b) 04 docentes de Educación Inicial, de la Institución Educativa “El Ave María”.

2.3.3. Muestra

Se determinó de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \times 400}{N + 399}$$

Donde: N = Número de la Población
 n = Número de la muestra.

Para determinar la Muestra de los niños de 5 años:

Donde:

N = 20 niños
 n = x

$$n = \frac{20 \times 400}{20 + 399}$$

8000

$n = \frac{8000}{419}$

419

$n = 19,9$ (redondeando)

$n = 20$ niños

Para determinar la Muestra de los Docentes de Educación Inicial, se toma la población de docentes de la Institución Educativa de Educación Inicial “El Ave María”, de Cayma:

Entonces:

Muestra = Población

Muestra = 4 docentes

3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.1. Recursos humanos:

3.1.1. Investigadora

3.1.2. Asistentes.

3.2. Recursos materiales:

3.2.1. Oficina de trabajo

3.2.2. Muebles ad-hoc

3.2.3. Computador

3.2.4. Material de oficina.

3.3. Recursos económicos:

Autofinanciado por la autora

3.4. Tratamiento de datos:

3.4.1. Recolección de datos.

3.4.2. Revisión de los datos.

3.4.3. Sistematización en información.

- 3.4.4. Presentación estadística.
- 3.4.5. Interpretación de resultados.
- 3.4.6. Elaboración de conclusiones.

IV.- CRONOGRAMA

Actividades:	Mes	AÑO 2008	AÑO 2009					
		diciembre	enero	marzo	mayo	julio	agosto	setiembre
Elaboración del Proyecto		X						
Aprobación del proyecto		X						
Aplicación de Instrumentos		X						
Procesamiento de datos			X	X				
Interpretación de información				X	X	X		
Elaboración de informe final							X	
Aprobación de informe								X
Sustentación								X

Arequipa; diciembre 2008

María Ángela Gutiérrez Calderón



INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS		
				Ficha Observación	Cédula Entrevista	Cuestionario
1.- Estimulación Iconográfica (Variable Independiente)	1.1. Metodología en la estimulación iconográfica	1.1.1. Metodología de la Capacitación	1			1.1
		1.1.2. Proceso Metodológico	1			2.1
		1.1.3. Procedimiento	1	1		
	1.2. Material para la estimulación	1.2.1. Guías de Trabajo para el docente	1	2		
		1.2.2. Material Impreso para el niño	2			3.1 y 3.2
		1.2.3. Material Concreto	2			4.1 y 4.2
		1.2.4. Material virtual para el niño	2			5.1 y 5.2
	1.3. Cultura actuante en el niño	1.3.1. Ícono	1	3		
		1.3.2. Concepto de cultura actuante	2			6.1 y 6.2
		1.3.3. Comunicación	1		1	
	1.4. Desarrollo integral del niño	1.4.1. Desarrollo biológico	1	4		
		1.4.2. Desarrollo psicológico	1	5		
		1.4.3. Desarrollo social	1	6		
2.- Ludopedagogía en el aprendizaje de lecto-escritura. (Variable dependiente)	2.1. Aspecto Lúdico en el aprendizaje de lecto-escritura	2.1.1. Juego en el aprendizaje	1	7		
		2.1.2. Aspecto lúdico del Juguete	2			7.1 y 7.2
		2.1.3. Ciencia a través de los juguetes	2			8.1 y 8.2
	2.2. Pedagogía de la lecto-escritura en Educación Inicial	2.2.1. Estrategias de enseñanza	1	8		
		2.2.2. Estrategias de aprendizaje	2			9.1 y 9.2
		2.2.3. Recursos	2			10.1 y 10.2
		2.2.4. Actividades que establecen relación entre símbolos y signos.			2	
		2.2.5. Actividades con códigos	1		3	
TOTAL			29	8	3	18



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA,
POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008**

FICHA DE OBSERVACIÓN

SUB INDICADOR	ÍTEMS	ALTERNATIVAS	SI	NO	Valoración				OBSERVACIÓN
					MB	B	R	D	
1.1.3 Metodología en el Procedimiento	1	1.1 Fundamentado							
		1.2 Planificado							
		1.3 Estructurado							
		1.4 Evaluado							
1.2.1 Guías de Trabajo para el docente	2	2.1 Fundamentadas							
		2.2 Estructuradas							
		2.3 Auto instructivas							
		2.4 Uso de recursos lúdicos							
1.3.1 Ícono en la cultura actuante	3	3.1 Fundamentado							
		3.2 validado							
1.4.1 Desarrollo Biológico	4	4.1 De acuerdo a su edad							
		4.2 Previsto							
		4.3 Evaluado							
1.4.2 Desarrollo Psicológico	5	5.1 De acuerdo a su edad							
		5.2 Previsto							
		5.3 Evaluado							
1.4.3 Desarrollo Social	6	6.1 De acuerdo a su edad							
		6.2 Previsto							
		6.3 Evaluado							
2.1.1 Juego en el aprendizaje	7	7.1 Fundamentado							
		7.2 Planificado							
		7.3 Estructurado							
		7.4 Evaluado							
2.2.1 Estrategias de Enseñanza en lecto-escritura	8	8.1 Proporcionan una sólida distribución en áreas							
		8.2 Enseñanza Básica							
		8.3 Enseñanza Formativa							
		8.4 Enseñanza Especializada							
		8.5 Desarrollo de Capacidades							



**INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA,
POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008**

CÉDULA DE ENTREVISTA A LOS NIÑOS

Con el fin de comprender como aprendes, se hace necesario contar con información muy valiosa de tu parte; motivo por el cual me permito formularte las siguientes preguntas:

1.- SUB INDICADOR 1.3.3: COMUNICACIÓN EN EL NIÑO

¿Cuándo aprendes en el jardín conversas con tus compañeros?



A



B



C

2.- SUB INDICADOR 2.2.4: JUGAR EN EL APRENDIZAJE

¿Aprendes más cuando juegas?



A



B



C

3.- SUB INDICADOR 2.2.5: ACTIVIDADES CON CÓDIGOS

¿Conoces cómo la profesora realiza las actividades para que aprendas?



A



B



C

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA,
POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008**

CUESTIONARIO A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

Distinguido docente, estamos realizando una investigación con relación al aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía, en aquellos niños que han sido estimulados iconográficamente. Por tal motivo sírvase responder a las siguientes preguntas, marcando la alternativa correcta. El presente cuestionario es anónimo para garantizar el involucramiento de parte suya.

1. SUB INDICADOR 1.1.1: METODOLOGÍA DE LA CAPACITACIÓN

1.1. ¿Existe en el currículo una actividad integradora para la estimulación iconográfica donde se apliquen la metodología adecuada?

- a) Si ()
b) No ()

2. SUB INDICADOR 1.1.2.: PROCESO METODOLÓGICO

2.1. ¿Existen informes sobre la efectividad de los métodos aplicados en la estimulación iconográfica?

- a) Si ()
b) No ()

3. SUB INDICADOR 1.2.2.: MATERIAL DE ESTIMULACIÓN IMPRESO PARA EL NIÑO

3.1. ¿Existen en el currículo actividades con materiales que apoyan el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño?

- a) Si ()
b) No ()

3.2. El material impreso para la estimulación del niño, contiene:

- | | |
|---|---------------|
| a) Datos generales | Si () No () |
| b) Competencias | Si () No () |
| c) Capacidades | Si () No () |
| d) Contenidos | Si () No () |
| e) Metodología para la enseñanza | Si () No () |
| f) Metodología para el aprendizaje | Si () No () |
| g) Metodología para la evaluación | Si () No () |
| h) Bibliografía básica y complementaria | Si () No () |

4. SUB INDICADOR 1.2.3.: MATERIAL CONCRETO PARA LA ESTIMULACIÓN

4.1. ¿Existen en el currículo actividades con material concreto que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño?

- a) Si ()
b) No ()

4.2. El material concreto para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño, contiene:

- | | |
|---|---------------|
| a) Datos generales | Si () No () |
| b) Competencias | Si () No () |
| c) Capacidades | Si () No () |
| d) Contenidos | Si () No () |
| e) Metodología para la enseñanza | Si () No () |
| f) Metodología para el aprendizaje | Si () No () |
| g) Metodología para la evaluación | Si () No () |
| h) Bibliografía básica y complementaria | Si () No () |

5. SUB INDICADOR 1.2.4.: MATERIAL DE ESTIMULACIÓN VIRTUAL PARA EL NIÑO

5.1. ¿Existen en el currículo actividades con material virtual que apoyen el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño?

- a) Si ()
b) No ()

5.2. El material virtual para el desarrollo de la estimulación iconográfica en el niño, contiene:

- | | |
|---|---------------|
| a) Datos generales | Si () No () |
| b) Competencias | Si () No () |
| c) Capacidades | Si () No () |
| d) Contenidos | Si () No () |
| e) Metodología para la enseñanza | Si () No () |
| f) Metodología para el aprendizaje | Si () No () |
| g) Metodología para la evaluación | Si () No () |
| h) Bibliografía básica y complementaria | Si () No () |

6. SUB INDICADOR 1.3.2.: CONCEPTO DE CULTURA ACTUANTE

6.1. ¿Tiene un concepto claro de la cultura actuante que lo rodea al niño?

- a) Si ()
b) No ()

6.2. ¿Está contemplado en la estimulación iconográfica la flexibilidad de la cultura actuante?

- a) Si ()
b) No ()

7. SUB INDICADOR 2.1.2.: ASPECTO LÚDICO DEL JUGUETE

7.1. ¿Tiene un conocimiento claro del aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de la ludopedagogía?

- a) Si ()
b) No ()

7.2. ¿Está contemplado el aspecto lúdico del juguete en el aprendizaje de lecto-escritura?

- a) Si ()
b) No ()

8. SUB INDICADOR 2.1.3.: ASPECTO LÚDICO DE LA CIENCIA A TRAVÉS DE LOS JUGUETES

8.1. ¿Tiene un conocimiento claro del aspecto lúdico de la ciencia a través de los juguetes en el aprendizaje de la ludopedagogía?

- a) Si ()
b) No ()

8.2. ¿Está contemplado el aspecto lúdico de la ciencia en el aprendizaje de lecto-escritura?

- a) Si ()
b) No ()

9. SUB INDICADOR 2.2.2.: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN LA PEDAGOGÍA DE EDUCACIÓN INICIAL

9.1. ¿En el currículo se contempla una distribución de sesiones orientadas a profundizar el conocimiento y fortalecer el proceso de aprendizaje de ludopedagogía?

- a) Si ()
- b) No ()

9.2. ¿Existen procedimientos para la ejecución del aprendizaje de lecto-escritura a través de la ludopedagogía?

- a) Si ()
- b) No ()

10. SUB INDICADOR 2.2.3.: RECURSOS EN LA PEDAGOGÍA DE EDUCACIÓN INICIAL

10.1. ¿El currículo contempla distintas alternativas de uso de recursos en pedagogía de educación inicial para el desarrollo de la ludopedagogía?

- a) Si ()
- b) No ()

10.2. ¿Existen procedimientos para el uso de recursos ludopedagógicos en el aprendizaje de lecto-escritura?

- a) Si ()
- b) No ()

GRACIAS POR SU APOYO
SIN USTED NO LO HUBIÉRAMOS LOGRADO



INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008

MATRIZ DE BASE DE DATOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIDAD ESTUDIO	SUB INDICADOR 1.1.3																		SUB INDICADOR 1.2.1																													
	Item 01																		Item 02																													
	Alternativa 1.1						Alternativa 1.2						Alternativa 1.3						Alternativa 1.4						Alternativa 2.1						Alternativa 2.2						Alternativa 2.3						Alternativa 2.4					
	Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación			
	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D						
01	1			1								1			1								1				1			1				1			1			1			1					
02							1			1							1		1				1				1			1			1			1			1			1						
03	1			1																			1			1			1			1			1			1			1							
04								1		1			1		1			1		1			1			1			1		1			1			1			1			1					
Total	2	0	0	2	0	0	1	1	0	2	0	0	1	1	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	4	0	0	3	1	0	3	1	0	3	1	0	3	1	0	4	0	0	4	0	0			
Σ	2		2				2		2				2		2				2		2				4		4				4		4				4		4				4		4			

UNIDAD ESTUDIO	SUB INDICADOR 1.3.1												SUB INDICADOR 1.4.1												SUB INDICADOR 1.4.2																							
	Item 03												Item 04												Item 05																							
	Alternativa 3.1						Alternativa 3.2						Alternativa 4.1						Alternativa 4.2						Alternativa 4.3						Alternativa 5.1						Alternativa 5.2						Alternativa 5.3					
	Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación			
	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D						
01	1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1					
02	1				1		1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1					
03	1			1			1				1		1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1					
04	1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1					
Total	4	0	0	3	1	0	4	0	0	3	1	0	4	0	0	1	3	0	4	0	0	1	3	0	2	2	0	2	2	0	4	0	0	4	0	0	4	0	0	4	0	0	2	2	0	4	0	0
Σ	4		4				4		4				4		4				4		4				4		4				4		4				4		4				4		4			

UNIDAD ESTUDIO	SUB INDICADOR 1.4.3															SUB INDICADOR 2.1.1																										
	Item 06															Item 07																										
	Alternativa 6.1					Alternativa 6.2					Alternativa 6.3					Alternativa 7.1					Alternativa 7.2					Alternativa 7.3					Alternativa 7.4											
	Existe		Validación			Existe		Validación			Existe		Validación			Existe		Validación			Existe		Validación			Existe		Validación			Existe		Validación									
	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D						
01	1			1			1					1				1			1				1			1				1				1								
02	1			1			1			1			1			1			1			1			1			1			1				1							
03	1			1			1			1				1				1			1				1				1				1									
04	1			1			1			1				1				1			1				1			1			1				1							
Total	4	0	0	4	0	0	4	0	0	3	1	0	2	2	0	2	0	0	4	0	2	2	0	0	4	0	0	4	0	0	2	2	0	4	0	0	2	2	0	4	0	0
Σ	4		4			4			4			2			4			4			4			4			4			4			4			4						

UNIDAD ESTUDIO	SUB INDICADOR 2.2.1																													
	Item 08																													
	Alternativa 8.1						Alternativa 8.2						Alternativa 8.3						Alternativa 8.4						Alternativa 8.5					
	Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación				Existe		Validación			
	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D	Si	No	MB	B	R	D
01	1		1				1			1			1			1			1			1			1			1		
02	1		1				1			1			1			1			1			1			1			1		
03	1			1			1			1			1			1			1			1			1			1		
04	1			1			1			1			1			1			1			1			1			1		
Total	4	0	2	2	0	0	4	0	0	4	0	0	4	0	0	4	0	0	2	2	0	4	0	0	4	0	0	4	0	0
Σ	4		4				4		4				4		4				4		4				4		4			

INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008

MATRIZ DE BASE DE DATOS DE LA CÉDULA DE ENTREVISTA A LOS NIÑOS

UNIDAD ESTUDIO	Sub indicador 1.3.3			Sub indicador 2.2.4			Sub indicador 2.2.5		
	Item 1			Item 2			Item 3		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
01	1			1				1	
02	1			1			1		
03	1				1		1		
04	1			1			1		
05	1			1			1		
06		1		1			1		
07	1			1			1		
08	1			1			1		
09	1				1		1		
10		1		1			1		
11	1			1			1		
12	1			1			1		
13		1			1		1		
14	1			1			1		
15	1			1			1		
16	1			1			1		
17		1		1			1		
18	1			1			1		
19	1					1	1		
20	1			1			1		
Total	16	4	0	16	3	1	19	1	0
Σ	20			20			20		

INFLUENCIA DE LA LUDOPEDAGOGÍA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTO- ESCRITURA, POR ESTIMULACIÓN ICONOGRÁFICA, EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL AVE MARÍA – CAYMA, AREQUIPA 2008

MATRIZ DE BASE DE DATOS DEL CUESTIONARIO

UNIDAD ESTUDIO	Sub indicador 1.1.1		Sub indicador 1.1.2		Sub indicador 1.2.2								Sub indicador 1.2.3								Sub indicador 1.2.4													
	Ítem 1.1		Ítem 2.1		Ítem 3.1		Ítem 3.2						Ítem 4.1		Ítem 4.2						Ítem 5.1		Ítem 5.2											
	Si	No	Si	No	Si	No	a	b	c	d	e	f	g	h	Si	No	a	b	c	d	e	f	g	Si	No	a	b	c	d	e	f	g	h	
01	1		1		1		1		1	1			1		1		1	1	1			1			1									
02		1	1		1			1	1	1				1	1				1		1				1									
03	1			1	1		1		1	1			1	1		1		1	1	1			1	1		1								
04	1		1			1		1			1	1	1		1				1	1	1				1									
Total	3	1	3	1	3	1	2	2	3	3	1	2	3	1	1	3	2	3	3	1	2	2	1	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Σ	4		4		4		17								4		14						4		0									

UNIDAD ESTUDIO	Sub indicador 1.3.2				Sub indicador 2.1.2				Sub indicador 2.1.3				Sub indicador 2.2.2				Sub indicador 2.2.3			
	Ítem 6.1		Ítem 6.2		Ítem 7.1		Ítem 7.2		Ítem 8.1		Ítem 8.2		Ítem 9.1		Ítem 9.2		Ítem 10.1		Ítem 10.2	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	1		1			1	1			1	1			1		1		1		1
02	1		1		1		1		1		1		1		1		1			1
03		1		1	1			1	1		1		1		1		1			1
04		1		1	1		1		1		1		1		1		1		1	1
Total	2	2	2	2	3	1	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	0	4
Σ	4		4		4		4		4		4		4		4		4		4	