



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación.  
Mención Educación Parvularia.**

**TEMA:**

---

IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 1 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA MONSEÑOR VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL TERCER TRIMESTRE DEL AÑO LECTIVO 2011 – 2012.

---

**Autora:**

Culcay Alvarado Susana Alexandra

**Tutor:**

Lic. Galo Velastegui Haro M.S.c.

Ambato - Ecuador  
2014

# *APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

## **CERTIFICA:**

Yo, Lic. Velasteguí Haro Galo Manuel M.S.c. CC 180371542-2 mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 1 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA MON SEÑOR VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL TERCER TRIMESTRE DEL AÑO LECTIVO 2011 – 2012 desarrollado por la egresada Culcay Alvarado Susana Alexandra, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Ambato, 04 de febrero del 2014.

.....  
**TUTOR**  
**TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**  
Lic. Velasteguí Haro Galo Manuel M.S.c.  
CC 180371542-2

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

El presente Informe con el tema: IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 1 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA MON SEÑOR VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL TERCER TRIMESTRE DEL AÑO LECTIVO 2011 – 2012, es el resultado de la investigación de la autora, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Ambato, 04 de febrero del 2014.

.....  
Culcay Alvarado Susana Alexandra

C.C: 1803342029

**AUTORA**

## *Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 1 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA MON SEÑOR VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL TERCER TRIMESTRE DEL AÑO LECTIVO 2011 – 2012 presentada por la Sra. Culcay Alvarado Susana Alexandra, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Marzo – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la Investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 04 de febrero del 2014.

### LA COMISIÓN

.....  
Dra. Carolina San Lucas Solórzano Mg.  
**PRESIDENTA DEL TRIBUNAL**

.....  
Lic. Mayra Barrera Mg.  
**TRIBUNAL**

.....  
Lic. Sandra Cuenca Mg.  
**TRIBUNAL**

## *DEDICATORIA*

El trabajo de investigación va dedicado a mis padres JULIO CESAR CULCAY VILLENA Y ELSA CARLOTA ALVARADO BARROS, quienes se sienten orgullosos de mi logro alcanzado, quienes han sido mi apoyo y soporte en todas las circunstancias de mi vida. A mis queridos hijos JOSELYN SUSANA, JOEL RICARDO FERNANDA SARAHI y ALICE CRISTEEN quienes con su inocencia me han dado la fortaleza para lograr mi meta y a mi esposo FRANKLIN LOPEZ por su apoyo y paciencia incondicional.

**CULCAY ALVARADO SUSANA ALEXANDRA**

## *AGRADECIMIENTO*

A Dios por acompañarme todos los días, a la Universidad Técnica de Ambato por ser mi segunda casa en todo este tiempo y brindarme todas las facilidades para crecer personal y profesionalmente.

A todos mis amigos y compañeros de la U.T.A., formaron parte de esta aventura y siempre se quedaran en mis recuerdos, especialmente a mis maestros y autoridades quienes se preocuparon para que tenga todas las facilidades en mis estudios y me apoyaron en los momentos más difíciles.

**CULCAY ALVARADO SUSANA ALEXANDRA**

## ÍNDICE GENERAL

PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
TÍTULO O PORTADA	
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN.....	II
AUTORÍA DE LA TESIS.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
ÍNDICE GENERAL.....	VII
RESUMEN EJECUTIVO.....	VIII
SUMMARIZE EJECUTIVE.....	IX
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. TEMA:	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO	7
1.2.3. PROGNOSIS.....	8
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	9
1.2.5. INTERROGANTES .....	9
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
1.2.6.1. Delimitación de Contenido .....	9
1.2.6.1. Delimitación Temporal.....	10
1.2.6.2. Delimitación Espacial.....	10
1.2.6.3. Unidades de Observación.....	10
1.3. Justificación.....	10
1.4. OBJETIVOS .....	12
1.4.1. Objetivo General .....	12

1.4.2. Objetivos Específicos .....	12
CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO	13
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS  .....	13
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	15
2.2.1. Fundamentación Axiológica. ....	16
2.3. Fundamentación Legal. ....	16
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	18
2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE. ....	19
2.4.1.1. EL JUEGO INFANTIL.....	19
2.4.1.2. EL JUEGO Y SUS ETAPAS. ....	19
2.4.1.3 JUEGOS SENSORIALES .....	20
2.4.1.3 JUEGOS SEGÚN EL MOMENTO EN QUE SE ENCUENTRA EL GRUPO....	21
2.4.1.3 ACTIVIDADES LUDICAS.....	22
2.5. HIPÓTESIS. ....	23
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....	23
CAPÍTULO III	24
METODOLOGÍA	24
3.1 ENFOQUE	24
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN	24
3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	25
3.3.1.Nivel Exploratorio	25
3.3.2 Nivel Descriptivo	25
3.3.3. Nivel de asociación de variables	25
3.4. Población y Muestra	25
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	27
VARIABLE DEPENDIENTE: Personalidad	28
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	29
3.6.1. La Entrevista	29
3.6.2. Encuesta.	29
3.7. Recolección de la Información	30
3.8. Procesamiento de la Información	30
CAPÍTULO IV	31



4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	31
4.2. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA .....	31
4.6. RESUMEN DE DATOS.....	53
a. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA .....	53
b. ENCUESTA A DOCENTES .....	54
c. OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS. ....	54
4.5. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS. ....	55
A. MODELO LÓGICO .....	55
CAPÍTULO V .....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	58
5.1. CONCLUSIONES.....	58
5.2. RECOMENDACIONES.....	59
CAPÍTULO VI .....	60
PROPUESTA .....	60
6.1 TITULO:.....	60
6.1.1. DATOS INFORMATIVOS: .....	60
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA. ....	61
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	62
6.4. OBJETIVOS: .....	63
6.4.1. Objetivo General. ....	63
6.4.2. Objetivos específicos .....	63
6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	63
a.Factibilidad Operativa .....	63
b.Factibilidad Técnica. ....	64
c.Factibilidad Económica. ....	65
6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	65
g.Características del juego infantil. ....	68
6.6.1. TIPOS DE JUEGOS.....	69
6.7. MODELO OPERATIVO .....	71
INTRODUCCION .....	74
MANUAL .....	75
MANUAL DE JUEGOS INFANTILES .....	76
Tema: Corre el anillo .....	77

Tema “Autos Chatarra”	77
Tema: “El aro”	77
Tema: Pípirigallo	78
Tema: Gallito	78
Tema: “Toma tomate”	78
Tema Juegos de palmas	79
Tema: Payaya	80
Tema: Las pilladas:	80
Tema: “Sol y Hielo”	80
Tema: Escondidas	81
Tema: Juguemos en el bosque:	81
Tema: Botellita Envenenada	82
Tema: Bolitas	82
Tema: Hachita y Cuarta / Medida	82
Tema Trompo	83
Tema : “Saltar la cuerda”	83
Tema: Troya	84
Tema : “Hoyo en la tierra”	84
Tema. Condorito	84
Tema: TuttiFruti	85
Tema :La sillita musical	85
Tema :La viuda	86
Tema: Zapatito roto	86
Tema: Elástico	86
Tema : “Santiago, Santiago”	87
Tema : “Las naciones” o “Las quemadas”	87
Tema: Países	88
Tema: Cuántos panes hay en el horno	88
Tema: Sin cortar el hilo	89
Tema: Ha llegado carta.	89
Tema :Simón dice:	90
Tema: “Las Profesiones”	90
6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....	91

BIBLIOGRAFÍA .....	93
ANEXOS	95
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO	95

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*  
*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA*  
*EDUCACIÓN*  
*CARRERA DE LICENCIATURA*

**RESUMEN EJECUTIVO**

**AUTORA:** Culcay Alvarado Susana Alexandra

**TUTOR:** Lic. Galo Velastegui Haro M.S.c.

Resumen Ejecutivo:

El juego ha sido y seguirá siendo una de las actividades más importantes en el desarrollo de la personalidad de los niños. Y estos juegos, además de ser divertidos, son muy buenos para que el niño corra, esté en constante movimiento, porque por todos los avances de la tecnología, los niños en su casa, están mucho rato frente al televisor, computador y playstation, y estos juegos fomentan el sedentarismo es importante es que el niño viva su niñez, que corra, salte, se divierta, se caiga si es necesario, que comparta y se relacione con otros niños, para que ello se manifieste en una etapa muy bien vivida, y que en su personalidad tenga los más preciosos recuerdos, y que los transmita a sus hijos.

Además el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto aporta a la personalidad del niño, para que se convierta en ser humano respetuoso, solidario y consciente de lo que realiza.

## **PALABRAS CLAVES**

Divertido, movimiento, constancia, comparte, relacione, recuerdos, social, conducta, herramientas y capacidades.

*TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO*  
*ABILITY OF HUMAN SCIENCES OF THE EDUCATION*  
*CAREER OF DEGREE*

**THEY SUMMARIZE EXECUTIVE**

**AUTHOR:** Culcay Alvarado Susana Alexandra

**TUTOR:** Lic. Galo Velastegui Haro M.S.c.

**Summarize Executive:**

The game has been and will remain one of the most important activities in the development of the personality of children. And these games, in addition to being fun, are very good for the child to run, is in constant motion, because for all the advances in technology, children at home, are a long time in front of TV, computer and playstation, and these games encourage a sedentary lifestyle is important is that the child live his childhood, run, jump, have fun, fall if necessary, share and interact with other children, so that it shall appear at a very well lived, and that his personality has the most precious memories, and to forward them to their children.

Also the game is a necessary activity for humans to attach great importance to the social sphere, as it allows testing certain social behaviors, in turn is a useful tool to acquire and develop intellectual, motor, or emotional and all this contributes to the child's personality, to become a human being respectful, supportive and aware of what you do.

## **KEYWORDS**

Funny, moving, record, share, relate, memories, social, behavioral, tools and capabilities.

## INTRODUCCIÓN

La importancia que se merece el juego infantil dentro de los procesos de socialización de los niños y niñas en edad preescolar, es uno de los problemas que afronta el sistema educativo del Ecuador en la actualidad; que de forma directa e indirecta, incide en la formación de la personalidad del niño, trabajo que se aborda en la presente investigación, el mismo que consta de los siguientes capítulos.

En el capítulo 1, se plantea el problema de investigación, del cual se desprende el tema a ser desarrollado y del cual se contextualizó en los tres niveles y se diagramó en el árbol del problema para establecer las relaciones de causa y efecto, para luego determinar el ámbito de aplicación del problema, lo cual se justifica debidamente y que facilita la formulación de los objetivos que guiarán el estudio.

En el capítulo 2, se procede a estructurar el marco teórico en torno a los antecedentes que tiene la presente investigación y las fundamentaciones teórico conceptuales sobre las que ronda el conocimiento científico de los autores de los cuales se han tomado las definiciones filosóficas, epistemológicas, pedagógicas, psicopedagógicas y legales, para proceder a diagramar la red de inclusiones conceptuales que guiarán la redacción de los temas y subtemas de investigación bibliográfica; así como también de los autores que hablan sobre el Juego Infantil. Esta es la base científica con la que se inicia la investigación y permitió establecer la hipótesis del trabajo investigativo.

Para el capítulo 3, se describe la metodología que se va a utilizar, comenzando por el enfoque investigativo, que toma en cuenta al paradigma crítico propositivo y de corte cuantitativo cualitativo, porque analizará el fenómeno que se traduce en las relaciones de las dos variables y como se demuestra la incidencia de la una en la otra. En este capítulo se establece la modalidad básica y los tipos de investigación que se



utilizaron, siendo de importancia anotar que la investigación de campo y bibliográfica, fueron fundamentales para demarcar a la población en estudio y a la cual se le aplicó los instrumentos de investigación para obtener y tabular los datos que demuestren la realidad del fenómeno hipotético.

El capítulo 4, hace referencia al análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación por medio de las encuestas, fichas de observación y entrevistas. Estos datos luego de ser tabulados se los grafica y demuestra analíticamente en tablas y gráficos estadísticos. Al final de los mismos se verifica la hipótesis planteada por medio de la prueba estadística del chi cuadrado, bajo criterios a favor y en contra porque la muestra aleatoria de tres grupos sociales no es suficiente y se requiere de los datos en su totalidad para acercar más la zona de aceptación y rechazo de la hipótesis tabulada y tomar una decisión técnica y científica.

Las conclusiones y recomendaciones se las realizan en el capítulo 5, tomando en cuenta los objetivos de la investigación y del análisis e interpretación de los datos estadísticos obtenidos a los grupos sociales denunciados.

Y finalmente en el capítulo 6, se presenta la propuesta como alternativa de la solución al problema motivo de nuestra investigación, la misma que se plantea en base a los datos y la orientación de las necesidades del cuerpo social investigado, considerando como un aporte para que las instituciones educativas tengan un referente pedagógico que sirva como guía en la problemática educativa, que sin ser igual, puede tener características similares que se pueden identificar como lo fue el Juego Infantil para desarrollar la personalidad de los niños

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA:**

IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL EN LA PERSONALIDAD DE LOS NIÑOS DE 1 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA MONSEÑOR VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA DURANTE EL TERCER TRIMESTRE DEL AÑO LECTIVO 2011 – 2012.

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1. Contextualización.**

En el Ecuador el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Su importancia, por un lado legislativa, en Ley Orgánica de Educación y Real Decreto 1630/2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil y la Declaración de los derechos del niño y por otro para la teoría del socio-constructivismo, ya que se relaciona juego y desarrollo y los aprendizajes por construcción en interacción

Según Sigmund Freud (Libro La Estimulación Temprana y del Desarrollo Infantil Marcela Antolín 2011), decía *que del mismo modo en que la personalidad de los adultos se desarrolla a través de la experiencia en el vivir, la de los niños se desarrolla a través del juego, de las actividades lúdicas en que participan. Sostenía que la actividad lúdica es "la vía regia" que tienen los pequeños para comprender los distintos roles sociales.*

Así Freud apuntaba a explicar por qué los pequeños se mostraban ávidos por jugar. Jugar es mucho más que un pasatiempo divertido. Más bien es factor dominante de la vida infantil, ya que en su terreno de experiencia y su "trabajo de entrenamiento" para la vida. Por eso podemos decir que jugar ayuda a crecer.

Durante mucho tiempo se consideró al juego como un desempeño meramente recreativo que los pequeños llevaban a cabo de manera espontánea. En realidad, esta apreciación es imprecisa, ya que tal actividad trae aparejados múltiples beneficios. Entre ellos, les brinda a los niños:

- La posibilidad de expresar lo que piensan y sienten, recreando situaciones de encuentro con su mundo circundante.
- La recopilación y elaboración de episodios con un mínimo esfuerzo personal evitando consecuencias psicológicas adversas.
- El desarrollo de una progresiva fortaleza y estabilidad emocional

- La estimulación de las distintas facultades cognitivas y psicomotrices de los pequeños.
- El descubrimiento de su propio cuerpo y las sensaciones placenteras que se pueden experimentar a través de él.
- El ensayo de distintos roles: de género, familia, profesiones, etc.
- La interacción entre los pequeños incrementando la posibilidad de compartir momentos de actividad lúdica.
- La interacción entre pares y sentimientos le pertenece a un grupo
- La oportunidad de introducirse en el universo, acercándoles a la música al manejo literario de la palabras, a los colore, a la imágenes etc.
- Fundamentalmente a la promoción de una creciente adaptación del medio en el que se halla insertos..

El juego no solo les permite reeditar situaciones de la vida cotidiana, sino también transformarla. Esta transformación tiene en cuenta los elementos de la realidad: no se aparta totalmente de ellas, pero le imprime un modo particular de percibirla, de recrearla, de reconstruirla y de volver adecuarla conforme a las necesidades e intereses de cada pequeño.

En el cantón Pelileo en la escuela Monseñor Vicente Cisneros es de vital importancia para desarrollar la personalidad en los niños de primer año, la utilización del juego como método, es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

Por lo tanto también se puede decir que los niños son sedentarios porque al momento del recreo salen a tomar asiento en las sillas alejándose de los demás niños, teniendo como resultado niños tímidos que tienen dificultad para socializar y expresar lo que sienten, un factor importante para que esto ocurra es el desconocimiento de los docentes acerca de juegos infantiles, la falta de espacios físicos para la realización de

los mismos y la carencia de profesores de Educación Física que contribuyan que el niño realice algún tipo de juego infantil.

Es por estas razones que el juego ocupa un lugar relevante en todos los programas de estimulación. En consecuencia tanto los profesionales de la salud como los de la educación observan y consideran con particular atención los comportamientos lucidos de los pequeños.

Del mismo modo los atienden teniendo en cuenta que no todos los niños juegan o manifiestan una disposición positiva hacia esta actividad.

En dichos casos especialmente, será necesario buscar e identificar las causas para superar las dificultades observadas y neutralizar las posibles consecuencias adversas para los pequeños.

### 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO ÁRBOL DEL PROBLEMA

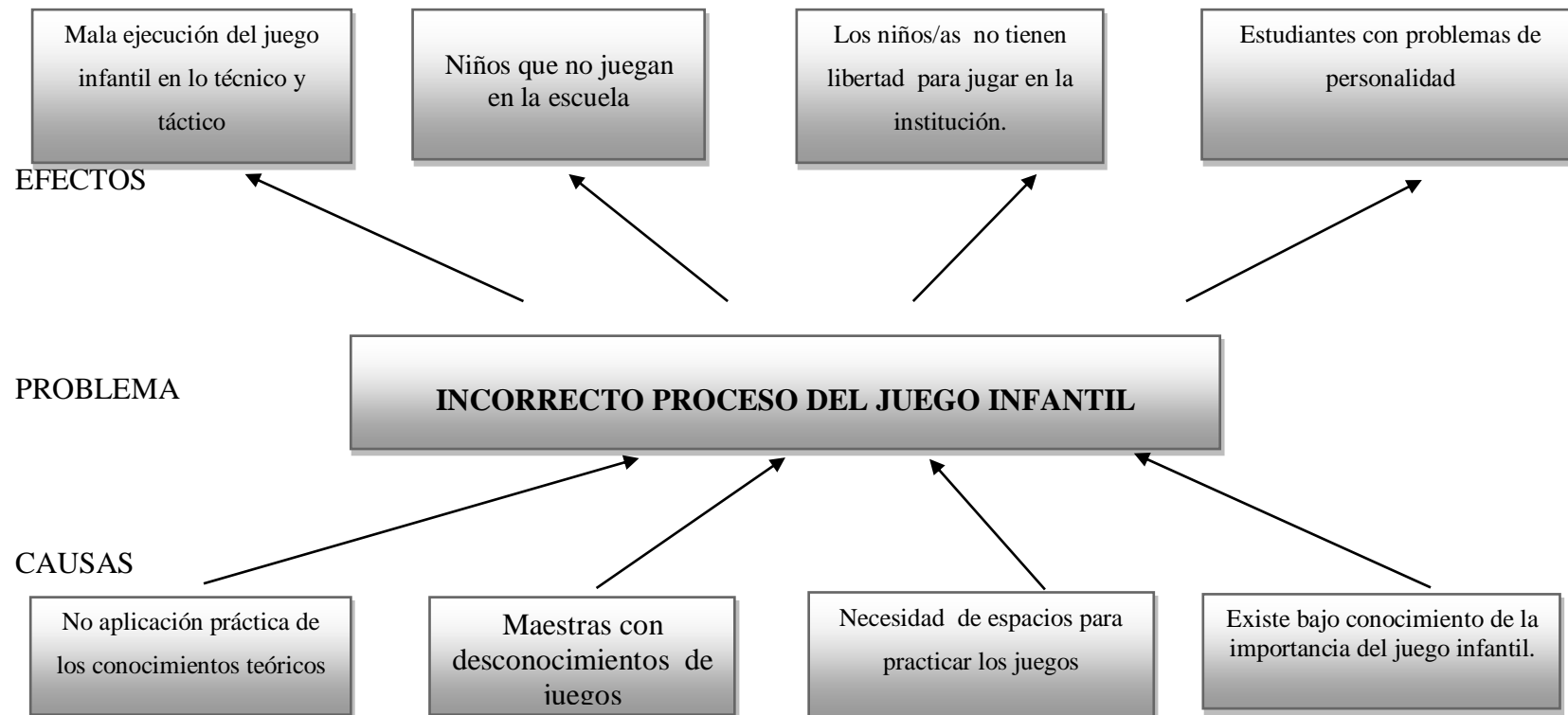


Gráfico: # 1 árbol del problema  
Investigadora: Susana Alexandra Culcay Alvarado.

La no aplicación de juegos y las variaciones de los mismos crea en los estudiantes desmotivación por aplicarlos, por lo que ocasiona la mala ejecución del juego infantil en la utilización de técnicas y tácticas para el desarrollo de los juegos.

Las maestras desconocen de la aplicación de Juegos Infantiles por lo tanto no planifican los juegos dentro de sus actividades, esta situación repercute en el desarrollo del aprendizaje de los niños sin motivación para participar en el juego.

Factor principal para que los niños no juegue se debe a la falta de espacios estratégicos para practicar los juegos ya que esto impide que los niños y niñas puedan desempeñarse libremente en la institución, constituyéndose en la causa por la que están limitando su capacidad de expresar su movimiento corporal.

El desconocimiento de la importancia de los Juegos infantiles es principalmente una de las causas para que los estudiantes tienen problemas de personalidad influyendo así en sus áreas como, por ejemplo, en lo cognitivo y social, teniendo como resultado niños desmotivados y tristes.

### **1.2.3. PROGNOSIS.**

La mala ejecución del juego infantil en lo técnico y lo táctico, ocasiona que el juego sea aplicado de forma incorrecta con mal uso de las técnicas adecuadas que se deben dar dentro del juego.

Los niños que no juegan en la escuela, puede deberse a muchas razones en las que los niños no sienten la motivación para ejecutar dicho juego, pudiendo ser un indicador claro de afectaciones emocionales o física que le impiden hacerlo. Los niños y niñas que no tienen libertad para jugar en la institución pueden estar siendo acosados por

otros niños o con problemas dentro del hogar, siendo así que los niños están cohibidos en sus deseos de jugar y relacionarse entre compañeros, actividad que es muy importante para su desenvolvimiento integral.

El resultado final es un niño con problemas de personalidad, aunque se conoce que cada niño es una personalidad original, diferente y moldeable; es por esto que todos los niños forman su diferente personalidad a través de actividades tales como el juego que esta inmerso dentro del aprendizaje de los niños.

#### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide la importancia del juego infantil en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012?

#### **1.2.5. INTERROGANTES**

- ¿Cuáles son los juegos que se practican en la institución?
- ¿Cuáles son las características de la personalidad en los niños/as?
- ¿Existe una propuesta para estimular la personalidad del niño a partir del juego?

#### **1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **1.26.1. Delimitación de Contenido**

**Campo:** Educativo

**Área:** Motriz

**Aspecto:** Juego Infantil



### **1.2.6.1. Delimitación Temporal.**

El trabajo de investigación se llevó a cabo en el tercer trimestre del año lectivo 2011-2012.

### **1.2.6.2. Delimitación Espacial.**

Se realizó en la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua.

### **1.2.6.3. Unidades de Observación.**

- Maestras
- Padres de familia
- Estudiantes

## **1.3. Justificación.**

El Interés de la presente investigación está en adquirir el conocimiento sobre la incidencia del Juego Infantil en la Personalidad de los niños de 1 a 4 años de edad, para lo cual se trabajó con los docentes para auscultar su sistema de trabajo y si en este se utiliza el juego como estrategia para mejorar los Aprendizajes de los estudiantes del primer año de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo.

La importancia radica en dar a conocer a las autoridades y padres de familia la importancia que reviste el Juego Infantil, puesto que influencia directamente en la personalidad de los niños y niñas, para cumplir con aquello se involucran en este estudio a los maestros, niños y niñas y padres de familia en su totalidad, ya que la unión hace la fuerza y puesto que se considera que es de vital importancia que todos

colaboran en la aplicación de los juegos infantiles como ayuda al desarrollo de la personalidad infantil.

La utilidad está en brindar una estrategia pedagógica para mejorar la calidad de la oferta educativa al fortalecer el Juego Infantil cuya incidencia directa en la personalidad del niño o niña es indiscutible y se observa en el desarrollo de las capacidades o destrezas que le servirán para toda su vida.

Los beneficiarios serán directamente los niños y niñas de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo que se verán favorecidos al implementar el uso de los Juegos Infantiles, conociendo que estos factores influyen en los aprendizajes que los estudiantes perciben en clase y que fortalecen su personalidad.

El impacto causará enorme repercusión en la institución donde se ejecutó este proyecto educativo, por el aporte notablemente al mejoramiento de la calidad de la educación y dejara una huella imborrable en cada uno de los estudiantes.

La factibilidad radica en que es un proyecto investigativo que se puede llevar a la ejecución por la apertura brindada, tanto de las autoridades, como de los padres de familia y las facilidades que se da para el uso de los espacios pedagógicos, del tiempo de los docentes y de los materiales que se requieren para evidenciar el trabajo investigativo.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la incidencia del juego en la Personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Analizar el desarrollo de la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo.
- Establecer el aporte del Juego Infantil en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de edad.
- Proponer una alternativa de solución sobre el desarrollo de la personalidad a partir del juego.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS|

A continuación se exponen algunas tesis ya realizadas por algunos estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, que se encuentran relacionados con el problema de investigación; entre estas las siguientes:

Luis Andino en su trabajo de investigación del año 2004, con el tema: “Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia de la escuela Cristóbal Colon”.

Concluye:

*Que los Maestros y los padres han tomado conciencia de que solo conocerá su entorno interactuando con este y las personas que lo rodean esto se reflejan en los elevados porcentajes sobre los conocimientos logrados por los niños mediante la utilización de juegos recreativos para el desarrollo de la inteligencia.*

*El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no solo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos facilitando el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño, de habilidades sociales, de dominio motores y desarrollo de las capacidades físicas como la adaptación y consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.*

En esta investigación se afirma la importancia del juego para el desarrollo de la inteligencia de niño, como también en lo físico fortaleciendo sus áreas motoras y generando niños con buenas conductas.

Martha Patricia Jerez Masaquiza, con en su trabajo de investigación titulado: *“Espacios recreativos su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del la escuela Alonso Palacios de la comunidad de Pucara Grande, Parroquia Quisapincha Cantón Ambato durante el año lectivo 2009-2010”*, bajo la tutoría de la Lcda. Noemí Gaviño en la cual establece la conclusión que:

*Los Maestros consideran que son importantes los espacios recreativos en su metodología de labor docente con los estudiantes, para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje a través del juego.*

Considera la necesidad de implementar juegos para la recreación infantil y de esta manera contribuir al desarrollo motriz de los estudiantes.

*Los espacios recreativos cumplen una función muy importante para que el niño se sienta a gusto y pueda desarrollar sus habilidades fortaleciendo su formación integral*

Danilo Napoleón Arcos Lozada, con el tema de investigación titulado: *“La actividad lúdica en el desarrollo de la inteligencia de los niños dela granja escolar Jorge H Cobo de Quillan las Playas perteneciente a la Parroquia Izamba durante el año Lectivo 2008- 2009”*.bajo la tutoría del Dr. Danilo Villena.

Se concluye que la capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuraras psicológicas globales, esto es no solo cognitivas sino afectivas y

emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene, la escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general.

Durante la educación infantil la escuela pretende desarrollar las capacidades de los niños y potenciar sus aptitudes y disposición esto se logra introduciendo al niño en los juegos para desarrollar la imaginación y expresión mediante posibilidades simbólicas para evolucionar en el aprendizaje mental motor y comunicativo.

Esta actividad influye mucho en el desarrollo cognitivo de los niños dando lugar a la imaginación y permitiendo que el niño construya su creatividad en forma libre y espontaneo haciendo que el niño logre su desarrollo.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

El presente trabajo investigativo está basado al Modelo Crítico - Propositivo que busca desarrollar en los estudiantes la razón, el pensamiento crítico para que puedan analizar y reflexionar; además, la institución donde se desarrolló esta investigación, busca insertar todos los aspectos que inciden en los Aprendizajes de los niños y niñas.

La filosofía de la escuela es buscar, dar solución a los problemas de Aprendizaje que se presentan, esto ayudará en la formación nocional de los infantes, mediante el modelo Crítico Propositivo, la enseñanza es una actividad crítica en la que el docente como un profesional capacitado, autónomo; investiga, reflexiona sobre su práctica y busca por todos los medios a su alcance fortalecer su práctica docente, planteándose interrogantes que le permitan investigar, analizar y comprender que dentro de la vida de los estudiantes existen factores determinantes para influenciar en el aprendizaje y en sus procesos.

### **2.2.1. Fundamentación Axiológica.**

Nos referiremos a que el enfoque moderno del juego infantil y sus diversos campos de acción son más bien cooperativos antes que solo competitivos, además se busca que el juego infantil sirva de apoyo en la formación integral de los seres humanos. Es decir que permita el desarrollo del respeto al compañero como quisiera ser respetado, la solidaridad entre el grupo, la colectividad y la honestidad.

### **2.3. Fundamentación Legal.**

La investigación se fundamenta en lo legal en los artículos que establece La Ley Orgánica de Educación General Intercultural y en su Reglamento.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN  
INTERCULTURAL  
TÍTULO I  
DE LOS PRINCIPIOS GENERALES  
CAPÍTULO ÚNICO  
DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

**Art. 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo.

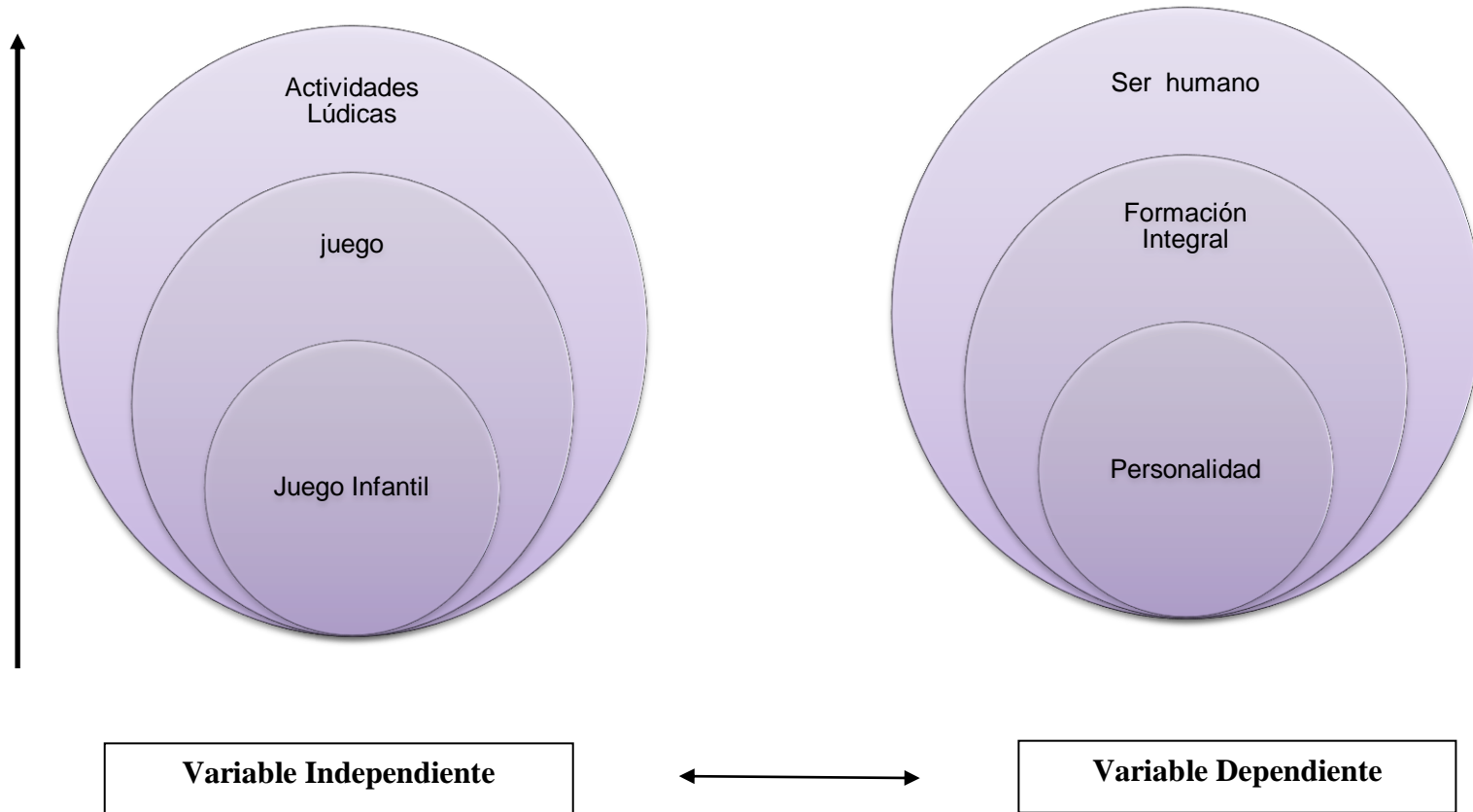
- d. **Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.-** El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo

contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña adolescente involucrada, que esté en condiciones de expresarla;

- w. **Calidad y calidez.**- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes. Aportando con este artículo a fomentar los valores que son muy importantes en la formación de los niños con sus derechos que le otorgan la ley dando así como resultado niños protegidos y con derecho a la educación y a vivir dignamente.( T., López, M. y Mozos, A. 2010).



## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES RED DE INCLUSIÓN



**Gráfico #2 Red de inclusión**  
Investigadora: Susana Alexandra Culcay Alvarado

## **2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.**

### **2.4.1.1. EL JUEGO INFANTIL.**

El juego es el eje organizador, que tiene como principal objetivo buscar el recreo, mejora, desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial a través de la buena utilización del tiempo libre, así como también la adaptación del individuo a situaciones semejantes a la vida.

*El autor Alonso (1985), define el juego como "la actividad esencial de la infancia; permite la expresión de emociones y alimenta la imaginación. Mediante la actividad lúdica el niño libera tensiones, sueña, crea, exterioriza sus pensamientos, manifiesta su curiosidad, resuelve problemas y aprende" (p. 42).*

Lo que significa que los docentes debemos realizar actividades lúdicas en clase para recrear a los niños y de esta manera ayudar a su desarrollo integral.

#### **a. EL JUEGO**

Jugar es la actividad central en la vida del pequeño ya que permite construirse a sí mismo y a su mundo circundante. Naturalmente permite que el infante se encuentre con su cuerpo con sus propios deseos sensaciones afectos y con el placer de jugar, más allá de los resultados visibles que obtenga (V Padilla 2010) Es una experiencia que le posibilita procesar estímulos conocer y comprender la realidad y elaborar situaciones con la eficacia transformadora de su mundo emocional y cognitivo también gracias al juego el niño explora y descubrirá distintas acciones que permitan construir un espacio y un tiempo especial donde sientan que todo es posible. (V Padilla - 2010).

### **2.4.1.2. EL JUEGO Y SUS ETAPAS.**

Los niños comienzan a jugar poco tiempo después de nacer. En consecuencia las características del juego infantil irán cambiando durante el largo complejo transcurso del desarrollo infantil este proceso de cambio que transcurre de manera gradual continúa a lo largo de la vida del pequeño atraviesa diferentes etapas y cada una revela la aparición y la utilización de conductas nuevas (J Bueno Henao - 2002)

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores (Mariano Jiménez 2003)

### 2.4.1.3 JUEGOS SENSORIALES

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos (Vegetano Blanco 2012)

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos.

#### a. Los juegos motores.

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

Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución. (Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol. 1, N° 3 mayo 2009)

#### b. El juego manipulativo.

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

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar. (Temas para la Educación pág. 6 -2011)

#### c. Los juegos de imitación.

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

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

(Temas para la Educación pág. 6 - 2011)

#### d. El juego simbólico.

El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en

su hija o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar (Fátima Begerano vol.1)

**e. Los juegos verbales.**

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo, los juegos de razonamiento lógico. Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacio, limpio-sucio.(Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol. 1, N° 3 mayo 2009)

**f. Juegos de relaciones espaciales.**

Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas rompecabezas o puzzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas. (Temas para la Educación pág. 7- 2011)

**g. Juegos de relaciones temporales.**

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal. (Temas para la Educación pág. 7- 2011).

**h. Juegos de memoria.**

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

Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos. (Temas para la Educación pág. 7 Noviembre 2011)

**i. Juegos de fantasía.**

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

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades. (Temas para la Educación pág. 7- 2011)

### **2.4.1.3 JUEGOS SEGÚN EL MOMENTO EN QUE SE ENCUENTRA EL GRUPO**

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa La utilización del juego para animar la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión (Cuadernos de educación y desarrollo vol.1 2009)

### **2.4.1.3 ACTIVIDADES LUDICAS**

Estas actividades consisten en un beneficio para los niños ya que desarrollan en la infancia las capacidades de habilidades, aptitudes, destrezas se conquistan realmente a través de lo lúdico, el ejercicio la comunicación, las experiencias de acuerdo a sus etapas (Natalia Ortega Ruiz 2006).

La actividad lúdica es "la vía regia que tienen los pequeños para comprender los distintos roles sociales. En la teoría de freudiana de la personalidad, todos los instintos que intervienen en la supervivencia del individuo y de la especie, entre ellos el hambre, la auto preservación y el sexo(Natalia Ortega Ruiz 2006)

### **2.4.1.4 EL SER Y LA FORMACION INTEGRAL**

La formación integral es el proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano, a fin de lograr su realización plena en la sociedad. (ACODESI, 2002: pag13)

#### **La Personalidad**

La personalidad es un conjunto de características o patrones que definen a una persona, es decir, los pensamientos, sentimientos, actitudes y hábitos y la conducta de cada individuo, que de manera muy particular, hacen que las personas sean diferentes a las demás(Antonio Heredia 2009)

Cada persona al nacer, ya tiene su propia personalidad, puesto que desde bebés, los padres dice, "el niño es muy melindroso, ó es muy quieto, etc. Ya desde ese punto tenemos personalidad. Aunque cabe hacer una aclaración, no nacemos con una personalidad determinada, si no que nacemos con ciertas características propias, que con el paso del tiempo y con el factor más determinante que es el de origen ambiental será como se definirá( Ivette Barona 2014)

*Según Sigmund Freud El Libro de ESTIMULACION TEMPRANA Y DEL DESARROLLO INFANTIL de la autora, Lic. Marcela Antolín, publicada en Buenos Aires de la Argentina 2009 dice: que del mismo modo en que la personalidad de los adultos se desarrolla a través de la experiencia en el vivir, le de los niños se desarrolla a través del juego, de las actividades lúdicas en que participan.*

*Inteligente, perceptivo, curioso, imaginativo, analítico, reflexivo, artístico, perspicaz, sagaz, ingenioso, refinado, creativo, sofisticado, bien informado, intelectual, hábil, versátil, original, profundo culto.*

## **2.5. HIPÓTESIS.**

El juego infantil incide en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la Escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **Variable independiente**

Juego Infantil

### **Variable dependiente**

Personalidad

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE**

La presente investigación poseerá un análisis cuantitativo ya que privilegia técnicas de valoración, busca comprensión de hechos sociales y observación naturalista, poseerá una perspectiva global, estará orientado a la comprobación de la hipótesis, y hará énfasis en dotar de instrumentos técnicos para la valoración de la incidencia de la comunicación verbal en la realización de textos narrativos, así como en la solución a este problema preocupante y notorio en la zona rural.

En la presente investigación priorizaremos valorar la incidencia de la comunicación dentro del desarrollo de textos narrativos mediante un método estadístico el cual permite la correlación de variables que permite la comprobación de nuestra hipótesis.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN**

En la investigación se tomará las siguientes modalidades:

##### **3.2.1. Documental.**

Se utilizara una investigación documental ya que se soportara en contenidos científicos de textos publicados, así como de páginas web, que faciliten el entendimiento y garanticen su sustento.

##### **3.2.2. De Campo.**

Se utilizará la investigación de campo porque los trabajos se desarrollaran en el lugar donde se encuentra ubicado el problema detectado, es decir en la Escuela de Monseñor Vicente Cisneros y la propuesta será aplicada en los estudiantes de la misma.

### **3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.3.1. Nivel Exploratorio**

En este nivel se realizará un análisis para buscar la manera de mejorar los niveles de comunicación existentes, por lo que se espera generar una relación directa entre las variables independiente y dependiente, además de estudiar y comprender de mejor manera el presente tema de investigación para facilitar la comprobación de la hipótesis planteada como solución de este problema.

#### **3.3.2. Nivel Descriptivo**

En lo que respecta al nivel descriptivo se espera encontrar las causas del problema en la investigación que son: la falta de comunicación oral entre alumnos y/o profesor de la escuela de Educación Básica Eduardo Paredes, y la deficiencia en la realización de textos narrativos.

#### **3.3.3. Nivel de asociación de variables**

Se pretende aplicar el nivel de asociación de variables para establecer la relación e incidencia de la variable independiente con la dependiente, por medio de las causas y sus posteriores consecuencias.

### **3.4. Población y Muestra**

Como el universo de los datos de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo es pequeño, se procederá a trabajar con todos los involucrados, tal como se denota en la tabla de estratificación de la población que a continuación se detalla.



<b>SECTOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Estudiantes	25	46,29
Padres de familia	25	46,29
Docentes	4	7,40
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>100 %</b>

**Cuadro N°1 Población y muestra**  
**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Juego Infantil

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICA
El juego infantil es el eje organizador que va unido al desarrollo afectivo, motriz social sensorial de los estudian	Eje organizador  Desarrollo afectivo  Motriz Social Sensorial	Técnicas sistematizadas  Emocional Integración  Coordinación Lateralidad	¿Cómo maestra usted conoce que el juego es una actividad motivadora para los niños-as? ¿Considera que el juego infantil es un medio por el cual se favorece al desarrollo de la personalidad del niño niña? ¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as? ¿Estimula el juego infantil al trabajo cooperativo de sus niños? ¿El niño o niña, disfruta al momento de participar en las actividades sociales?	TÉCNICA encuesta INSTRUMENTO cuestionario dirigido a las maestras

*Cuadro N° 2 Variable Independiente*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**VARIABLE DEPENDIENTE: Personalidad**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA
Es un conjunto de características o patrones que definen a una persona, es decir, los pensamientos, sentimientos, actitudes y hábitos y la conducta de cada individuo, que de manera muy particular, hacen que las personas sean diferentes a las demás.	Patrones	Carácter	¿Disfruta al momento de participar en actividades sociales?	TÉCNICA encuesta INSTRUMENTO cuestionario dirigido a los maestros
	Valores	Temperamento	¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as?	
		Inteligencia	¿Imparte actividades que levanten y fortalezcan la personalidad del niño?	
	Hábitos	Relación y trato	¿Su niño niña, disfruta al momento de participar en las actividades sociales?	
Diferentes	Discriminación	¿La personalidad juega un papel importante en el desarrollo integral del niño?		
		Originalidad		

*Cuadro N° 3 Variable Dependiente*

**Investigado** Susana Alexandra Culcay Alvarado

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

Para desarrollo el trabajo de investigación se utilizo técnicas que vengan acordes al tema como son la observación, la misma que fue directa, también se utilizó la encuesta que fue aplicada a los Padres de Familia y otra a los Docentes de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo.

#### **3.6.1. La Entrevista**

Con esta técnica directa se obtuvo datos desde la fuente de la información, la misma que consiste en mantener un diálogo directo entre el entrevistador y el entrevistado siendo una forma específica de interacción social, cuyo objeto implícito es recolectar información fidedigna sobre algo determinando, es decir que conversando con los Padres de Familia y las Docentes se identifican hechos particulares como anécdotas, experiencias, relatos y datos curiosos que pueden servir para armar los criterios experienciales.

#### **3.6.2. Encuesta.**

Es la técnica que se utilizó para obtener datos de varias personas que a diferencia de la entrevista, se aplica un listado de preguntas escritas o cuestionario que se entrega a las personas con la finalidad que contesten bajo alternativas direccionadas a concretar las respuestas.

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1. ¿Para qué?</b>	Comprobar la hipótesis.
<b>2. ¿De qué personas?</b>	Estudiantes, Profesoras y Padres de Familia
<b>3. ¿Sobre qué aspectos?</b>	Sobre los indicadores traducidos a ÍTEMS
<b>4. ¿Quién? ¿Quiénes?</b>	Investigadora y grupo focal

<b>5. ¿A quiénes?</b>	A los miembros del universo investigado
<b>6. ¿Quién?</b>	Susana Culcay
<b>7. ¿Cuándo?</b>	Durante el periodo 2011 – 2012
<b>8. ¿Dónde?</b>	Escuela Monseñor Vicente Cisneros
<b>9. ¿Cuántas veces?</b>	Encuesta, observación directa
<b>10. ¿Con qué?</b>	Cuestionario, lápiz y papel
<b>11. ¿En qué situación?</b>	En un ambiente cómodo y tranquilo.

*Cuadro N° 4 Preguntas Básicas*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

### **3.7. Recolección de la Información**

### **3.8. Procesamiento de la Información**

Para encontrar el resultado de los datos de este trabajo de investigación, se representó la información por medio de tablas y gráficos estadísticos, que se analizaron e interpreta

Metodológicamente para la construcción de la información se opera en dos fases.

- a) Plan para la recolección de información.
- b) Plan para el procesamiento de información

La recolección dela información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación de acuerdo con el enfoque escogido.

ron en función de las respuestas dadas a cada pregunta y que en frecuencia y porcentaje se tabularon. Al final de cada sector se elaboró un cuadro de resumen para centralizar los datos y calcular los cuadros de frecuencias observadas y esperadas que permitan determinar matemática y científicamente la hipótesis planteada.

## CAPÍTULO IV

### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

### 4.2. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

#### Pregunta 1

1. ¿Usted sabe que el juego es una actividad motivadora para los niños-as?

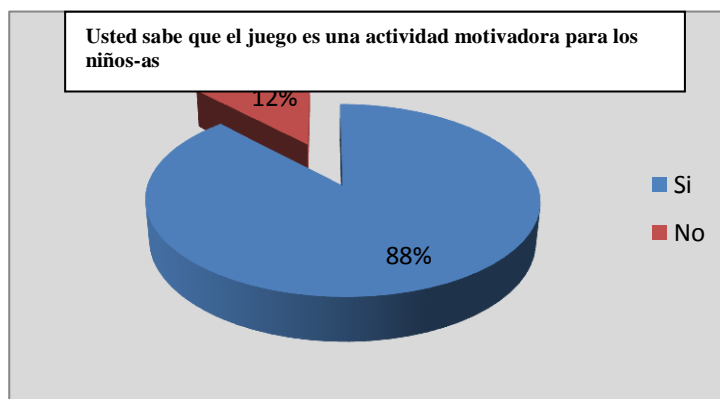
*Tabla N.5*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	88
No	3	12
TOTAL	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de Familia

*Investigadora:* Susana Alexandra Culcay Alvarado

*Gráfico N° 3*



#### Análisis

El 88% de los padres encuestados, esto es 22, si saben del Juego Infantil es una actividad motivadora para los niños. El 12% o sea 3 de los padres encuestados, responden que no saben que el Juego Infantil es una actividad motivadora para el niño-a.

## Interpretación

Como podemos observar un porcentaje mayor de padres de familia encuestados manifiesta que reconoce al juego como actividad motivadora.

## Pregunta 2

¿Piensa que el Juego Infantil cuenta con los medios que favorezca la personalidad del niño?

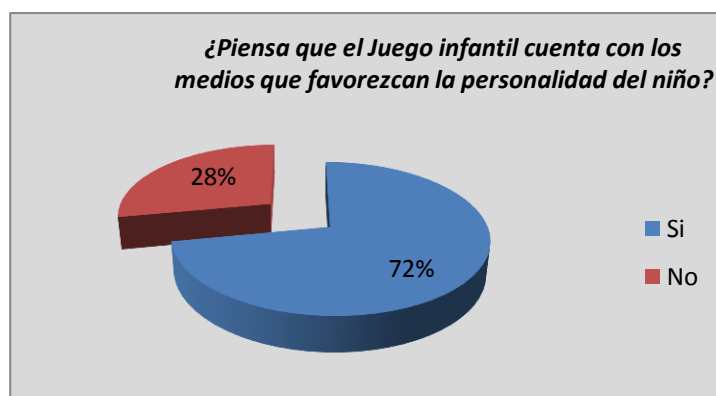
*Tabla N. 6*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	18	72%
No	7	28%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de Familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

*Gráfico N° 4*



## Análisis

El 72% de los padres encuestados responden que el juego infantil SI favorece la personalidad del niño. El 28% de los padres encuestados responden que no favorece la personalidad del niño-a.

### Interpretación

Al tabular los datos observamos que un alto porcentaje de padres de familia encuestados expresan que el juego infantil favorece la personalidad de los niños.

### Pregunta 3

¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as?

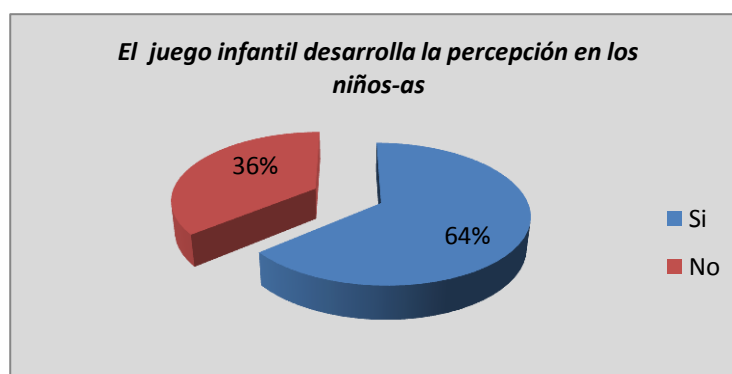
*Tabla N. 7*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	9	36%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de Familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

*Gráfico N° 5*



### Análisis

El 64% de los padres encuestados expresan que el juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as. El 36% de los padres encuestados responden el Juego Infantil no desarrolla la percepción.



## Interpretación

Como observamos un alto número de padres de familia encuestados están de acuerdo que el Juego Infantil desarrolla la percepción en sus hijos lo que les ayudara en su vida personal.

### Pregunta 4

¿Estimula el juego infantil a sus niños y niñas?

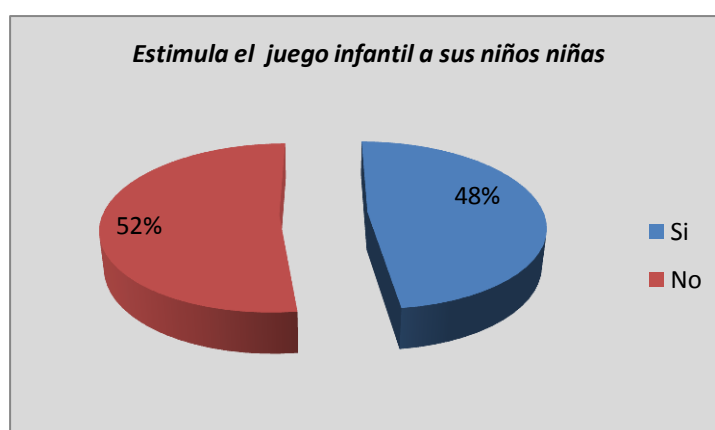
**Tabla N. 8**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	48%
No	13	52%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de Familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**Gráfico N° 6**



### **Análisis**

El 48% de los padres encuestados responden que si estimulan a su hijo al Juego Infantil. El 52% de los padres encuestados responden no estimula a sus hijos al Juego Infantil.

### **Interpretación**

Tabulado los datos notamos que la mayoría de padres de familia no estimulan al Juego Infantil a sus hijos lo que afecta su personalidad y confianza, lo que repercutirá en su desarrollo integral.

### **Pregunta 5**

¿Su hijo o hija disfruta al momento de participar en actividades sociales?

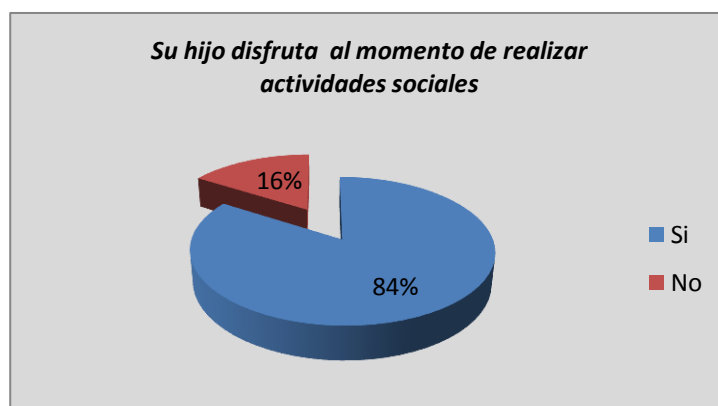
**Tabla N. 10**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	21	84%
<b>No</b>	4	16%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**Gráfico N° 8**



### **Análisis**

El 84% de los padres encuestados responden que sus hijos encuentran disfrute al momento de realizar actividades sociales. El 16% de los padres encuestados responden que sus hijos no encuentran disfrute al realizar actividades sociales.

### **Interpretación**

Podemos afirmar que los niños y niñas si encuentran disfrute al realizar actividades sociales, lo que fortalece la personalidad del niño, que busca ser el mismo, sentirse cómodo y relajado con las personas que le rodean.

### **Pregunta 6**

¿La personalidad juega un papel importante en el desarrollo integral del niño?

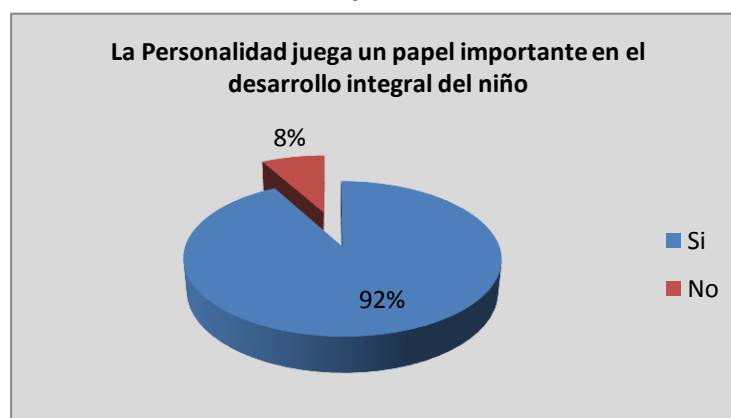
**Tabla N. 11**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	23	92%
<b>No</b>	2	8%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**Gráfico N° 9**



### **Análisis**

El 92% de los padres encuestados revelan que la personalidad es muy importante en el desarrollo integral del niño. El 8% de los padres encuestados responden que la personalidad no es importante en el desarrollo integral del niño.

### **Interpretación**

Al momento de tabular observamos en un porcentaje mayor que los padres de familia piensan que la personalidad es importante en el desarrollo integral del niño.

### **Pregunta 7**

¿Comparte actividades que eleva la personalidad de su hijo o hija?

**Tabla N. 12**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	17	68%
<b>No</b>	8	32%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los Padres de familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**Gráfico N° 10**



### **Análisis**

El 68% de los padres encuestados responden que si comparten actividades que elevan la personalidad de sus hijos. El 32% de los padres encuestados responden que no comparten actividades que elevan la personalidad de sus hijos

### **Interpretación**

Podemos observar que la mayoría de padres de familia realizan actividades con sus hijos lo que fortalece la personalidad y afianza el carácter de los niños que a futuro se adaptaran a la vida real de una manera muy centrada y humanizada.

### **Pregunta8**

¿Está de acuerdo en que la práctica del juego infantil con su hijo o su hija guarda relación con la personalidad?

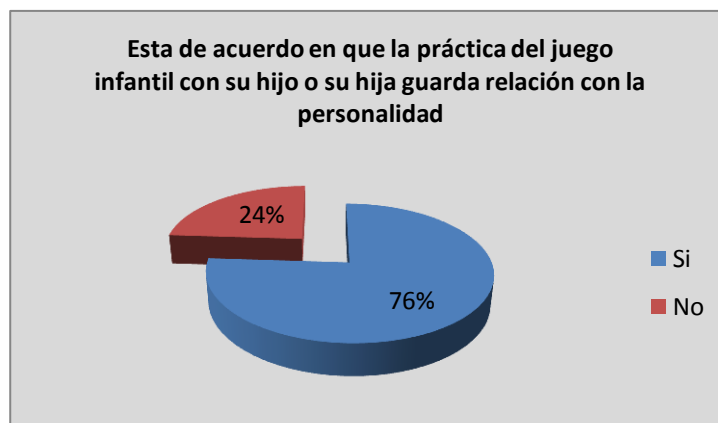
**Tabla N. 13**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	19	76%
<b>No</b>	6	24%
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente:* Encuesta a Los padres de familia

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

**Gráfico N° 11**



### Análisis

El 76% de los padres encuestados manifiestan que el Juego Infantil si guarda relación con la personalidad. El 24% de los padres encuestados responden que el Juego Infantil no tiene guarda relación con la personalidad.

### Interpretación

Realizada la tabulación la mayoría de padres de familia responden que el Juego Infantil si guarda relación con la personalidad del niño-a

## 4.3. ENCUESTA A DOCENTES

### Pregunta 1

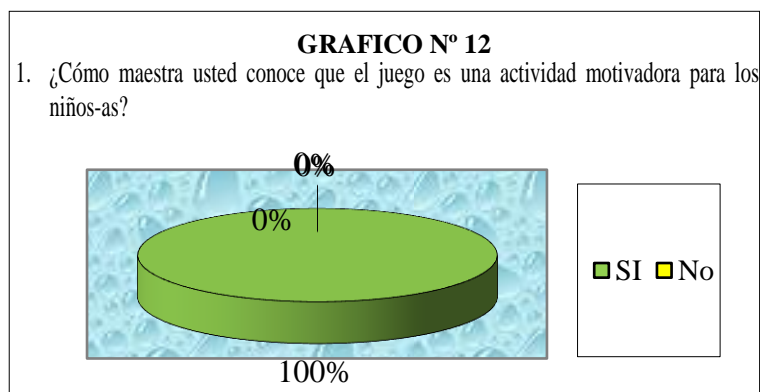
1. ¿Cómo maestra usted conoce que el juego es una actividad motivadora para los niños-as?

*Tabla N.14*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100
No	0	00
<b>TOTAL</b>	4	100%

*Fuente: Encuesta a los docentes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### Análisis

El total de las maestras encuestadas, esto 4, que representa al 100%, manifiesta conocer que el juego es una actividad principal en la vida de los niños y que su importancia socializante ayuda en la vida escolar y social.

### Interpretación

Tal como lo interpretan las maestras, se entiende que se debe utilizar el juego como una acción didáctica que motive al trabajo social y cooperativo dentro del aula de clase, con lo cual esta actividad no tendría mayor reparo por parte de los estudiantes puesto que algo que les gusta.

### Pregunta 2.

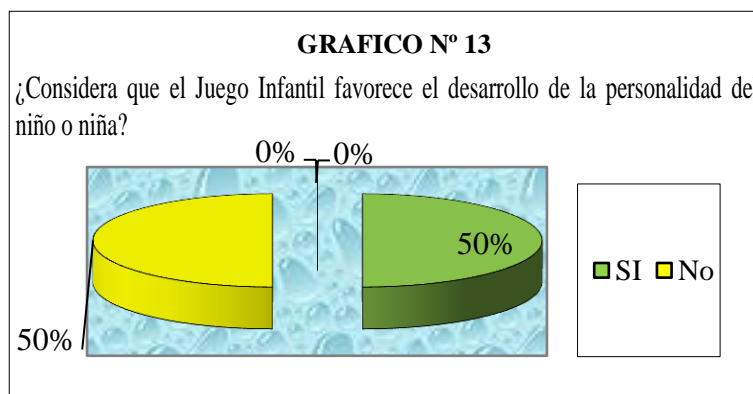
¿Considera que el Juego Infantil favorece el desarrollo de la personalidad del niño o niña?

*Tabla N.15*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50
No	2	50
<b>TOTAL</b>	4	100%

*Fuente:* Encuesta a los docentes

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

El 50% de los docentes encuestados aseveran que el juego infantil favorece el desarrollo de la personalidad del niño, mientras que el otro 50% de las maestras no están de acuerdo y responden que no favorece al desarrollo de la personalidad en los niños o niñas.

### **Interpretación**

Esta posición de las maestras nos lleva a determinar que solo ciertos juegos marcan la formación de la personalidad y que estas están en relación a las acciones que se visualizan en la vida social de los niños, como las funciones o trabajos que desempeñan los padres.

### **Pregunta 3**

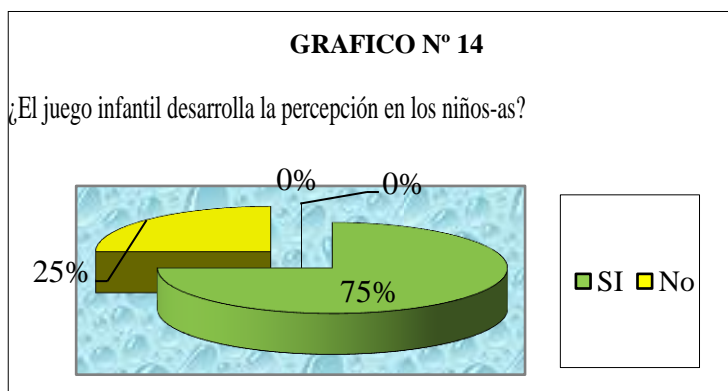
¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as?

**Tabla N. 16**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	3	75
<b>No</b>	1	25
<b>TOTAL</b>	4	100%

*Fuente: Encuesta a docentes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado





### **Análisis**

El 75% de las maestras aseguran que el juego infantil si influye en el desarrollo de la percepción en los niños y niñas. Y una maestra, esto es el 25% considera que no hay tal influencia y que esta acción es normal puesto que el juego es una actividad de relajación en los estudiantes.

### **Interpretación**

Posiblemente, las tres maestras piensan que al practicar las actividades lúdicas de manera libre, algunas percepciones del niño están en acción, por lo que estas se interrelaciona y forman un conjunto de conocimientos.

### **Pregunta 4**

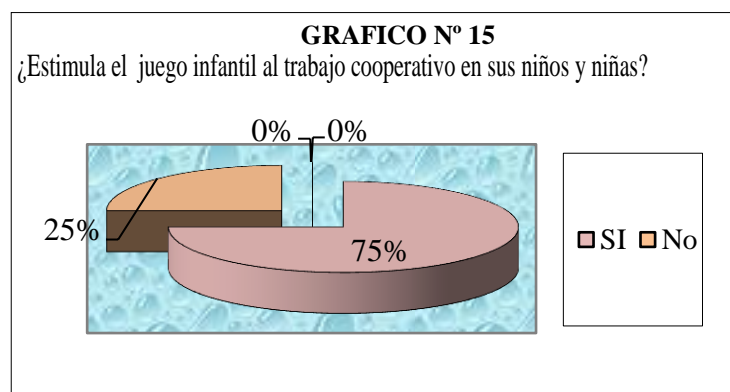
¿Estimula el juego infantil al trabajo cooperativo en sus niños y niñas?

**Tabla N. 17**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	3	75
<b>No</b>	1	25
<b>TOTAL</b>	4	100%

*Fuente: Encuesta a docentes.*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



## Análisis

Nuevamente el 75% de las docentes concuerdan en que el juego si estimula la parte operativa de los estudiantes y los predispone para el trabajo cooperativo; y la otra maestra, esto el 25% manifiesta que no es así.

## Interpretación

Tabulados los datos, se observa que la mayoría de maestras considera como importante el juego para desarrollar en los estudiantes los estímulos que les predispongan a trabajar en grupos sociales, porque esto favorece el clima de aprendizaje en el aula.

### Pregunta 5

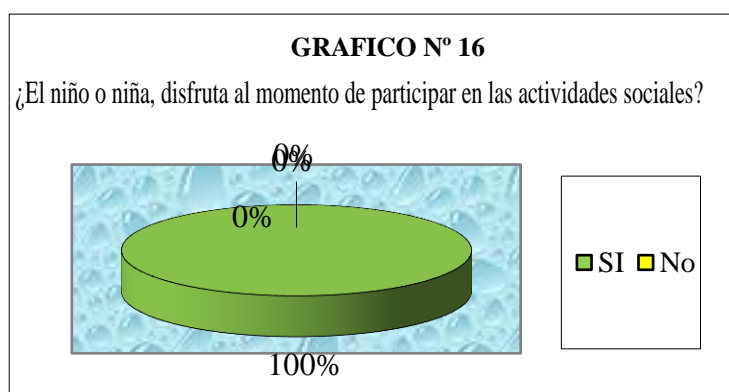
¿El niño o niña, disfruta al momento de participar en las actividades sociales?

*Tabla N. 18*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	100
No	0	00
<b>TOTAL</b>	4	100 %

*Fuente:* Encuesta a docentes

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

El 100% de maestras consideran que los niños y niñas, si disfrutan al momento de realizar actividades sociales. Estas actividades sociales están en relación con las actividades escolares y debe existir un buen ambiente de trabajo.

### **Interpretación**

Al respecto se puede afirmar que los niños y niñas no tienen mayores problemas de acoplamiento social, debido a que su sano deseo de jugar con otros semejantes, les impide aflorar problemas sociales y se limita a disfrutar del momento de los juegos.

### **Pregunta 6**

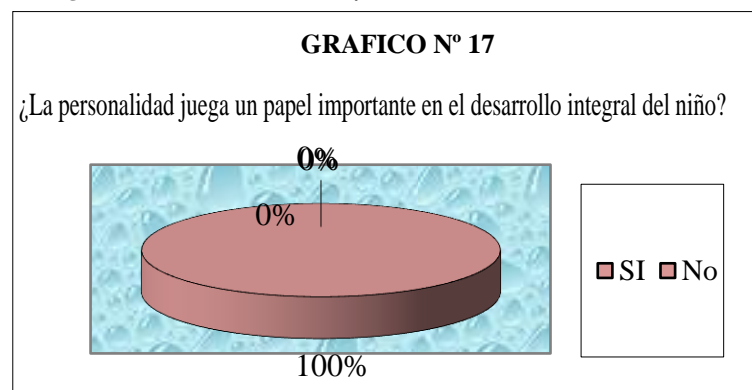
¿La personalidad juega un papel importante en el desarrollo integral del niño?

**Tabla N. 19**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	4	100
<b>No</b>	0	00
<b>TOTAL</b>	4	100 %

*Fuente: Encuesta a docentes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

De todas las 4 maestras encuestadas, el 100% revela que la personalidad es muy importante en el desarrollo integral del niño y por lo tanto promueven actividades dentro del grado y en los patios de recreo para favorecer la formación integral de los estudiantes.

### **Interpretación**

Es interesante el posicionamiento de las maestras, puesto que su parecer es unánime frente a una acción que permita ayudar al desarrollo de la personalidad del niño ya que consideran que esta ayuda en mucho en la definición de la persona integral que cohabita dentro de los niños y niñas.

### **Pregunta 7**

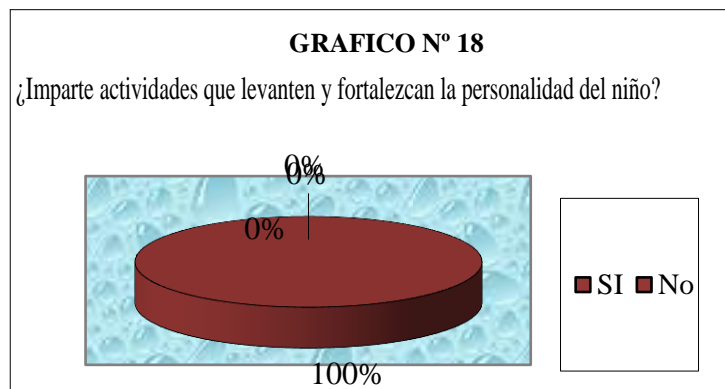
¿Imparte actividades que levanten y fortalezcan la personalidad del niño?

*Tabla N. 20*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	4	100
<b>No</b>	0	00
<b>TOTAL</b>	4	100 %

*Fuente:* Encuesta a los docentes

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



## Análisis

Todos los encuestados aseguran que si imparten actividades tendientes a levantar y fortalecer la personalidad de sus estudiantes. Las maestras planifican y desarrollan actividades en donde haya la integración de los estudiantes.

## Interpretación

El participar en acciones educativas como dramas, charlas, exposiciones, trabajos gráficos con los estudiantes, se procura fortalecer la personalidad y afianzar el carácter de los niños que a futuro se adaptaran a la vida real de una manera muy centrada y humanizada.

## Pregunta8

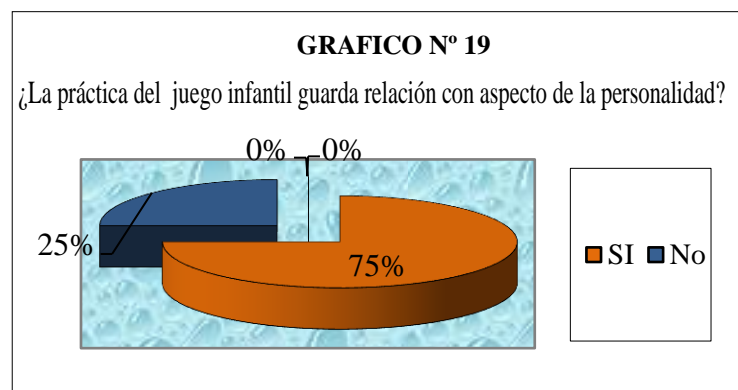
¿La práctica del juego infantil guarda relación con aspecto de la personalidad?

*Tabla N. 21*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	75
No	1	25
<b>TOTAL</b>	4	100 %

*Fuente:* Encuesta a los docentes

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### Análisis

El 75% de maestras manifiestan que el Juego Infantil si guarda relación con la personalidad. El 25% manifiesta que el juego infantil no mantiene una relación con la personalidad y esta es aislada de los caracteres psicosociales del niño.

### Interpretación

Realizada la tabulación la mayoría de docentes responden que el Juego Infantil si guarda relación con la personalidad del niño y de la niña, porque su carácter se forman en las decisiones que se toman y en los roces sociales necesarios para templar el carácter y sobrellevar las adversidades que se producen con los compañeros del aula de clase.

### 4.4. OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES

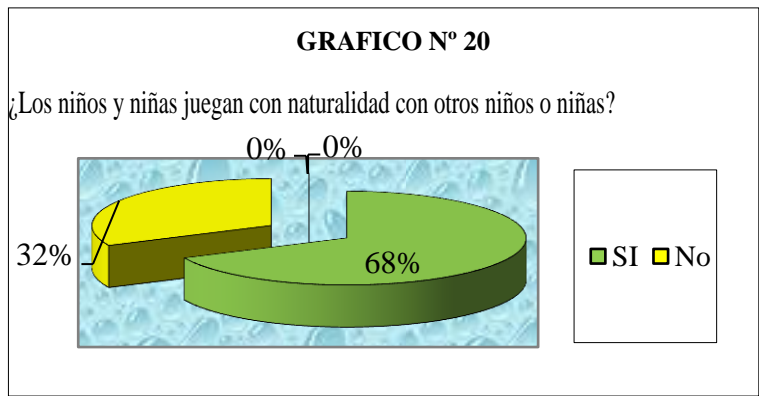
#### Aspecto 1.

¿Los niños y niñas juegan con naturalidad con otros niños o niñas?

Tabla N.22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	68
No	8	32
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación a los estudiantes  
Investigadora: Susana Alexandra Culcay Alvarado



### Análisis

De los 25 niños y niñas observadas, 17, esto es el 68% del total si participan con naturalidad del juego con otros niños; pero 8 niños, con el 32% no lo hacen, notándose que son introvertidos y poco participativos.

### Interpretación

Se entiende que dentro de las estrategias que usan las maestras, está la de utilizar el juego como una acción didáctica que motive al trabajo social y cooperativo dentro del aula de clase, pero hay estudiantes que se resisten a participar y se retraen frente a otro estudiantes, por lo que la acción didáctica de las maestras está en incentivar a su participación.

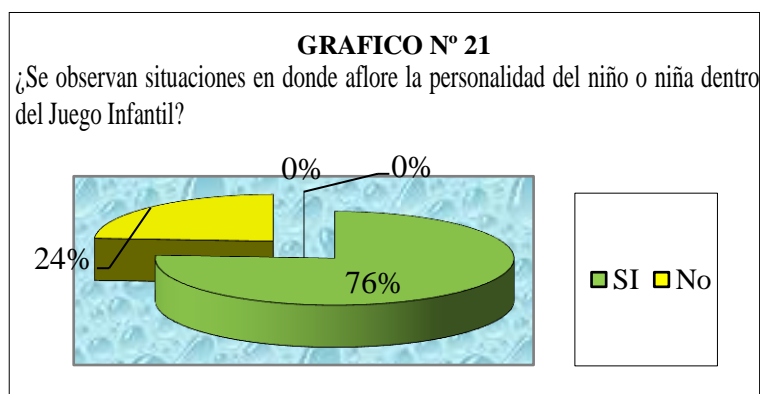
### Aspecto 2.

¿Se observan situaciones en donde aflore la personalidad del niño o niña dentro del Juego Infantil?

*Tabla N.23*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	19	76
No	6	24
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente: Ficha de observación a los estudiantes*  
**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### Análisis

En el 76% de los niños y niñas, esto es en 19 de los 25, en donde sí se nota que ciertos rasgos de personalidad afloran durante el juego infantil; mientras que el 24%, esto es 6 estudiantes, no lo hace y es notorio porque algunos aceptan y obedecen las insinuaciones de otros niños.

### Interpretación

A varios niños y niñas les atraen ciertos juegos y sacan a relucir su carácter cuando marcan la diferencia con actitudes impositivas, egocéntricas contra otros estudiantes que no hacen o dicen nada y que aceptan o siguen las reglas de los otros subestimando su personalidad, creándose situaciones de dependencia.

### Aspecto 3

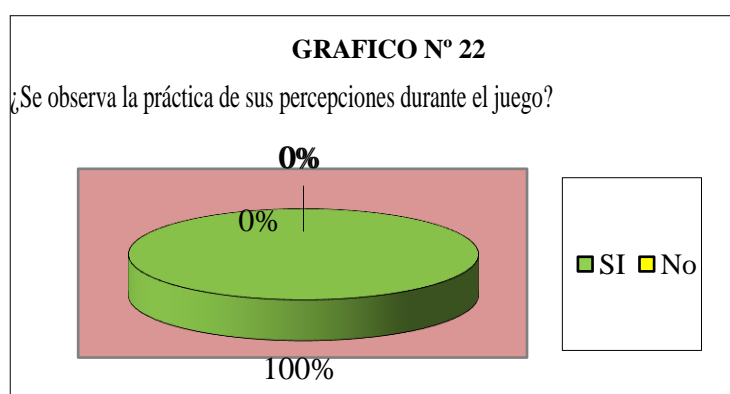
¿Se observa la práctica de sus percepciones durante el juego?

*Tabla N. 24*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	100
No	0	00
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Ficha de observación a estudiantes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado





### Análisis

De los 25 niños y niñas observadas, todos, esto es en el 100% se observa que participan con todos sus sentidos, su entrega al juego es total, y son referentes de ello la algarabía, el uso del vocabulario, la relación social, entre otros.

### Interpretación

El juego le es connatural al niño o niñas, atrae a las multitudes, genera actitudes sociales imprevistas, permite la relación social al ser libre y espontáneo y cada niño o niña, participa en función de sus gustos o preferencias y al que se suman los que así también desean.

### Aspecto 4

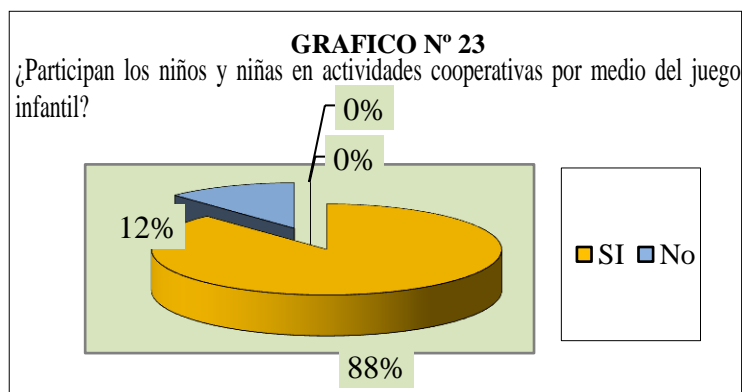
¿Participan los niños y niñas en actividades cooperativas por medio del juego infantil?

**Tabla N. 25**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	88
No	3	12
<b>TOTAL</b>	25	100%

*Fuente: Ficha de observación.*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

El 88% de los niños observados, que corresponde a 22, si participan en actividades de trabajo cooperativo, mientras que 3 niños, que representan el 12 % no les gusta hacerlo.

### **Interpretación**

En la mayoría de niños y niñas se observan que les gusta trabajar con otros niños y participan entusiastamente, su sentido de colaboración está presente y socialmente es muy adaptable; por el otro lado, son tres niños a quienes no les gusta el trabajo en equipos y expresa su inconformidad o rechazo a integrarse con actitudes negativas como el enojo o la iras.

### **Aspecto 5**

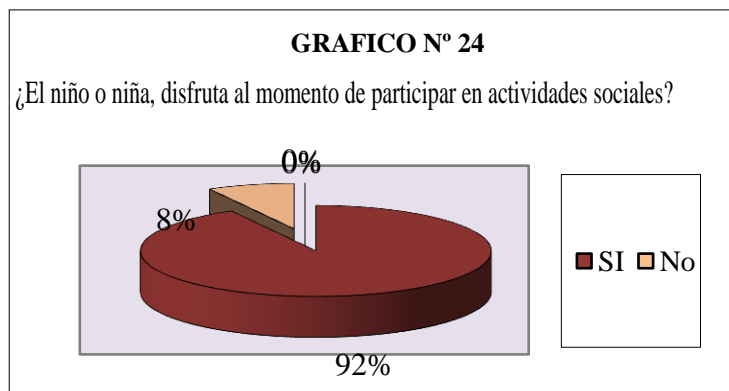
¿El niño o niña, disfruta al momento de participar en actividades sociales?

**Tabla N. 26**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	23	92
<b>No</b>	2	8
<b>TOTAL</b>	25	100 %

*Fuente: Ficha de observación a estudiantes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

El 98% de niños y niñas, esto es 23, si disfrutan al momento de participar en actividades sociales. Y 2 niños son renuentes a hacerlo y a los que se les debe insinuar mucho para que lo hagan

### **Interpretación**

Al respecto se puede afirmar que los niños y niñas no tienen mayores problemas de acoplamiento social, siempre y cuando estas no sean exigidas o no sean del agrado de ellas; sin embargo de ello, se observan que algunos estereotipos como bailar con niñas o niños es tomado como burla o como algo indebido a su edad, lo cual posiblemente es inducido en el hogar o en su barrio.

### **Aspecto 6**

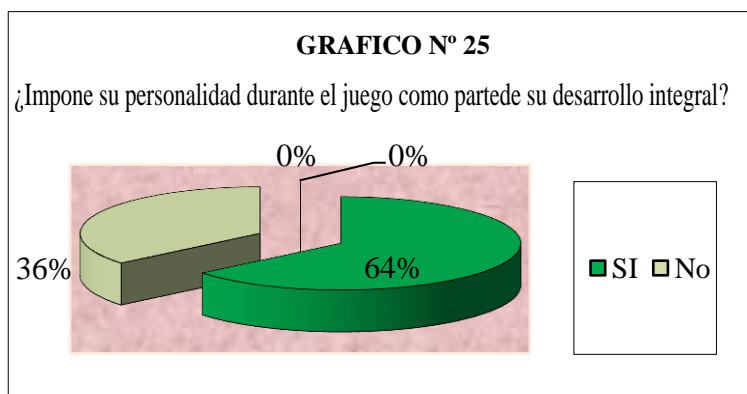
¿Impone su personalidad durante el juego como parte de su desarrollo integral?

**Tabla N. 27**

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Si</b>	16	64
<b>No</b>	9	36
<b>TOTAL</b>	25	100 %

*Fuente: Ficha de observación a estudiantes*

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado



### **Análisis**

Durante el juego, se observa que 16 niños y niñas, con el 64%, imponen ciertos rasgos de su personalidad como ordenar, dirigir, impedir, formar a sus compañeros. El 36% restante, esto es 9 niños, no lo hacen y se limitan a disfrutar del juego sin importar lo que otros niños o niñas hagan.

### **Interpretación**

Desde el punto de vista de la formación de la personalidad en los niños y niñas, es asombroso mirar cómo se presentan los rasgos internos de la formación que reciben en sus hogares y la que se inculca en el centro infantil, siendo interesante el descubrir a aquellos niños y niñas que se convierten en líderes y a los que hay que formar.

## **4.6. RESUMEN DE DATOS.**

### **a. ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>	22	3
<b>2</b>	18	17
<b>3</b>	16	9
<b>4</b>	12	13
<b>5</b>	21	4
<b>6</b>	23	2
<b>7</b>	17	8
<b>8</b>	19	6
<b>TOTAL</b>	<b>148</b>	<b>62</b>

Cuadro N° 5  
Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

**b. ENCUESTA A DOCENTES**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>1</b>	4	0
<b>2</b>	2	2
<b>3</b>	3	1
<b>4</b>	3	1
<b>5</b>	4	0
<b>6</b>	4	0
<b>7</b>	4	0
<b>8</b>	3	1
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>5</b>

Cuadro N° 6

Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

**c. OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS.**

<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>S</b>		
<b>1</b>	17	8
<b>2</b>	19	6
<b>3</b>	25	0
<b>4</b>	22	3
<b>5</b>	23	2
<b>6</b>	16	9
<b>TOTAL</b>	<b>122</b>	<b>28</b>

Cuadro N° 7

Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

#### 4.5. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

##### A. MODELO LÓGICO

**Hi.** El juego infantil incide en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012.

**Ho.** El juego infantil no incide en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012.

##### B. MODELO ESTADÍSTICO

**Fórmula:**

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

##### C. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

$\alpha = 0.05$  (5 %) de error y al 95 % de confianza

gl = grados de libertad = filas menos uno por columnas menos uno)

$$gl = (3-1) ( 2-1)$$

$$gl = (2) (1)$$

gl = 2 que es igual a 5.99 ( lectura obtenida en la tabla)

$$X_t^2 = 5.99$$

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052

<b>3</b>	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
<b>4</b>	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
<b>5</b>	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363

#### D. Zona de aceptación y rechazo.

Se acepta  $H_1$  si:  $X_c^2 \geq X_t^2$  5.

#### E. FRECUENCIA OBSERVADA

	<b>Criterio a favor</b>	<b>Criterios en contra</b>	<b>TOTAL</b>
<b>PADRES DE F.</b>	148	62	<b>210</b>
<b>DOCENTES</b>	27	5	<b>32</b>
<b>NIÑOS Y NIÑAS</b>	122	28	<b>150</b>
<b>TOTAL</b>	<b>297</b>	<b>95</b>	<b>392</b>

Cuadro N° 8  
Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

#### F. FRECUENCIA ESPERADA

	<b>Criterio a favor</b>	<b>Criterios en contra</b>	<b>TOTAL</b>
<b>PADRES DE F.</b>	159,10	50,89	<b>209,99</b>
<b>DOCENTES</b>	24,24	7,75	<b>31,99</b>
<b>NIÑOS Y NIÑAS</b>	113,64	36,35	<b>149,99</b>
<b>TOTAL</b>	<b>296,98</b>	<b>94,99</b>	<b>391,97</b>

Cuadro N° 9  
Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>O-E</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b>(O-E)<sup>2</sup>/E</b>
148	159,10	-11.1	123.21	0.77
62	50,89	11.11	123.43	2.42

27	24,24	2.76	7.61	0.31
5	7,75	-2.75	7.56	0.97
122	113,64	8.36	69.88	0.61
28	36,35	-8.35	69.72	1.91
<b>X<sup>2</sup></b>				<b>6.99</b>

Cuadro N° 10  
Elaborado por Susana Alexandra Culcay Alvarado

#### **4.5.1. Regla de Decisión.**

Se acepta  $H_1$  porque el chi cuadrado calculado que es igual a 6.99, es mayor al chi cuadrado tabulado, que es igual a 5.99; y este número cae en la zona de aceptación de la curva normal, por lo que la hipótesis planteada como: El juego infantil incide en la personalidad de los niños de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, provincia de Tungurahua durante el tercer trimestre del año lectivo 2011 – 2012 se acepta y se rechaza la hipótesis nula.

#### **4.5.2. Conclusión.**

Tanto los padres de familia como las maestras de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo, son conscientes de la necesidad, así como también de la importancia que tiene el juego en la formación de la personalidad de los niños y niñas, por lo que se debe promover acciones didácticas que utilicen la lúdica dentro de los procesos de socialización, participación y actuación social de los niños y niñas con el fin de dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La diversidad de procedencia, estructura de la familia y tipos de hogar, son incidentes en la formación integral de los niños, pero a su edad, es importante las necesidades sociales y entre estas está el vivir y convivir con sus pares para definir algunos criterios de su personalidad que van a influenciar en su vida futura y en las relaciones sociales que se crean año tras año en la escuela.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES.**

- Las maestras de la escuela Monseñor Vicente Cisneros no aplican didácticamente los juegos infantiles como estrategia para la propiciar la formación de la personalidad de los niños y niñas.
- La personalidad de los niños se motiva con el juego infantil, que desde sus particulares acciones colectivas, promueve la toma de decisiones individuales que marcan el camino de su experiencia vivida.
- Los niños en estas tiernas edades, aprenden dentro de los juegos a modelar sus acciones frente a los demás, adoptando posiciones personales de carácter, solidaridad, buenos modales e inserción social de acuerdo al mundo en que viven.
- El juego dentro de la escuela, no es utilizado para motivar la participación social y a desarrollar actitudes de la personalidad como el respeto a los demás, a compartir y al cuidado del bien común.
- Se continúa pensando de que los niños y niñas de 1 a 4 años juegan por solo el hecho de jugar, sin considerar que al organizar los juegos y las participaciones de los niños, se ayuda a desarrollar la organización social que deben hacer en cada acto de su vida.
- Dentro de los juegos no hay la orientación pertinente de las maestras para moderar las actitudes y aptitudes de algunos niños y niñas que quieren relucir su ego interno en menosprecio de sus compañeros y este proceso de socialización es decisivo en la formación de la personalidad de los niños y niñas de 1 a 4 años.
- Orientar a los padres a colaborar en los procesos de socialización.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Capacitar a las maestras en la aplicación didáctica de la práctica de los juegos infantiles orientados a l desarrollo de la personalidad de los niños.
- Motivar constantemente a las maestras para que recopilen la información necesaria sobre los diferentes juegos infantiles en los que haya el objetivo del desarrollo de acciones sociales y educativas que ayuden en la formación de la personalidad de los niños de 1 a 4 años.
- Demostrar en la capacitación las metodologías existentes para desarrollar pedagógicamente el juego infantil tendiente a estimular adecuadamente a los niños y niñas a la sana y libre participación.
- Todos los juegos que se realicen en la escuela, deben tener la planificación, organización y vigilancia de las maestras para influenciar en la educación de la personalidad de los niños con el consejo y la palabra orientadora.
- Cuando se ejecuten los juegos, se debe entregar libertad total a los niños y niñas para que desarrollen sus actitudes internas y experimenten viviendo la realidad, que es la fuente del conocimiento y del aprendizaje.
- Conversar con los padres de familia, con el propósito de que colaboren en los procesos de socialización del juego infantil y que lo vean como base del aprendizaje continuo y permanente.
- Utilizar el Manual Didáctico de Aplicación del Juego Infantil, para procesar las diferentes actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la personalidad de los niños y niñas de 1 a 4 años de la escuela Monseñor Vicente Cisneros del cantón Pelileo.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 TITULO:**

“Manual de Juegos Infantiles orientados a la formación de la personalidad de los niños de 1 a 4 años “

#### **6.1.1. DATOS INFORMATIVOS:**

##### **Nombre de la Institución:**

Escuela Monseñor Vicente Cisneros.

##### **Beneficiarios:**

Maestras

Estudiantes

Padres de familia

##### **Ubicación:**

Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua.

##### **Tiempo estimado para la ejecución:**

**Inicio:** junio 2012

**Finalización:** octubre 2012

##### **Equipo Responsable:**

Sra. Susana Culcay Alvarado

Lic. Galo Velasteguí Haro MSc. Tutor

##### **Investigadora:**

Sra. Susana Culcay

**Costo:** \$ 350

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación y al determinar que en la escuela no existen la práctica pedagógica de utilizar los juegos infantiles como estrategia para generar actividades lúdicas tendientes a promover el desarrollo de la personalidad en los niños y niñas de 1 a 4 años de la escuela, siendo este un problema que afecta al sistema educativo y a la creación del ambiente didáctico dentro del aula de clases.

La actividad lúdica o el juego en la infancia favorece la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, en la institución esta actividad ha sido desarrollada de forma natural y espontánea, para su estimulación es necesario contar con maestros y maestras que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Los juegos infantiles están presentes en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y estudiantes hasta los problemas más diversos que se dan por el roce social en el que se ven envueltos los niños y niñas; de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, cuando los resuelven los mismo niños, puesto que hay la construcción de nuevos conocimientos que permitan resolver otros problemas de la vida diaria.

Los niños y niñas de entre 1 a 4 años de la institución educativa necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora, para ello es necesario desarrollar sus decisiones personales, estimular su esfuerzo hasta

alcanzar el fin o la meta; a no desmayar en los fracasos, a perseverar con coraje; a ser parte de un grupo social y a defenderlo cuando haya amenazas sobre todos. Su personalidad será íntegra con los valores que aprenda.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es auténtica porque tiene relación directa con los procesos aplicados mediante los juegos infantiles, además permitirá aplicar las actividades lúdicas como una estrategia eficaz para ayudar en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

La propuesta se reviste de gran importancia por cuanto está dirigida a los docentes de la institución a los padres de familia para que por medio del Manual de Juegos Infantiles, en donde se presentan diferentes alternativas de juegos infantiles se pueda trabajar con los niños y niñas de entre 1 y 4 años en el aula de clase, desarrollando sus destrezas de socialización con el propósito de procurar la formación de seres críticos, creativos con alta capacidad de razonamiento y decisiones personales en procura de resolver problemas cotidianos.

La originalidad de la propuesta está en su contenido y por las actividades lúdicas establecidas para iniciar, desarrollar y fomentar la personalidad clara y firme entre los niños, además, la propuesta, permitirá socializar con toda la comunidad educativa para ayudar a los estudiantes en su autonomía personal, mejorar su nivel de autoestima y de participación dentro del aula de clase para mejorar el aprendizaje escolar individual y colectivo.

El aporte práctico de la investigación se centra en solucionar el problema de carácter educativo, el mismo permite mejorar en los estudiantes su capacidad de integración a los grupos sociales, aplicando el juego infantil; además que se convierte en una guía didáctica para los docentes de inicial uno y dos. Y el aporte teórico de la investigación constituye la guía didáctica que sirve a los docentes, a

la escuela y a la sociedad en general, sus aplicaciones ayudarán a los estudiantes a mejorar su participación en la escuela, desarrollando la creatividad e imaginación; aplicando técnicas y estrategias didácticas participativas.

#### **6.4. OBJETIVOS:**

##### **6.4.1. Objetivo General.**

Promover la aplicación del juego infantil dentro del aula de clase para desarrollar la personalidad de los estudiantes de 1 a 4 años.

##### **6.4.2. Objetivos específicos**

- Socializar el Manual de Juegos Infantiles por medio de talleres para promover el desarrollo de la personalidad crítica y creativa.
- Desarrollar los talleres con la participación de los docentes, estudiantes y padres de familia.
- Ejecutar un seguimiento y evaluación de la aplicación del Manual de Juegos Infantiles.

#### **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La aplicación del Manual de Juegos Infantiles es factible realizarlo por cuanto se tiene la autorización escrita y el respaldo de la autoridad de la institución, se cuenta con el apoyo de los docentes y la participación autorizada de los estudiantes de educación inicial uno y dos.

##### **a. Factibilidad Operativa**

El Manual de Juegos Infantiles se ha diseñado para desarrollar una educación acorde a la exigencias que demanda la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, enfocado básicamente en el desarrollo integral de

los niños y niñas de 1 a 4 años, procurando que dentro del juego hay el desarrollo intelectual, lógico, analítico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el desarrollo de la destrezas considerando como elemento básico al juego infantil en el acto de instruir o enseñar; por lo tanto se obtendrá provecho de estas habilidades para modelar y comenzar a formar la personalidad de los niños y niñas.

**b. Factibilidad Técnica.**

La Institución posee una infraestructura adecuada y los equipos tecnológicos necesarios para llevar cabo la presente propuesta así como se cuenta con el apoyo de toda la comunidad educativa los mismo que han visto la necesidad de aplicar el Manual de Juegos Infantiles que con lleva a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Para evaluar la factibilidad Criterios técnica

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Detalles de Factores a Evaluar</b>
<b>1. Docente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Organización Institucional</li> <li>▶ Aplicación de conocimientos sobre el tema.</li> <li>▶ Elaboración de parámetros para evaluar.</li> <li>▶ Aplicación de estrategias que le permita la aplicación del Manual.</li> </ul>
<b>2. Recursos Técnicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Institución.</li> <li>▶ Factibilidad para poder ejecutar el proyecto</li> <li>▶ Aprobaciones respectivas de las Autoridades.</li> </ul>
<b>3. Estrategias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Material de apoyo</li> <li>▶ Estrategias sobre el uso del Manual.</li> <li>▶ Otros</li> </ul>

**Cuadro N° 11**

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvarado

### **c. Factibilidad Económica.**

Los recursos que demande la aplicación de la propuesta están a cargo de la Investigadora, así como la publicación y socialización de la guía didáctica

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

- a. El Juego Infantil.** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje (Calaméo 2013)
- b. Concepto de juego.** El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (JJ Esteban 2012). Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características (Blogger 2009).



Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

- Huizinga (1938): *El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.*
- Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.
- Cagigal, J.M (1996): *Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.*

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
- a. **Diferencia entre juego y deporte** Actualmente, al igual que con la definición de juego, existen infinidad de concepciones de deporte según el autor que se tome como referencia: Coubertain, Demeny, Cacigal, Parlebas, García Ferrando, etc. Realizando también otra síntesis de estos autores podríamos definir deporte y diferenciarlo del simple juego de la siguiente manera.
- b. **El deporte** es un conjunto de situaciones motrices e intelectuales que se diferencia del juego en que busca la competición con los demás o consigo mismo, en que precisa unas reglas concretas y en que está institucionalizado(Cacigal pág. 5).
- c. **Carácter** El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie (FP Terán Caicedo 2013).
- d. **Juego frente a la diversión.** El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo (FP Terán Caicedo 2013 Pag23).
- e. **En el juego humano interviene la función simbólica:** interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos (Rodrigo Vásquez Neira 2012).

f. El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, " *El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho*". El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida, es decir se forma la personalidad, porque aprender a tomar decisiones, liderar, participar, compartir, ayudar, colaborar, esforzarse, triunfar, y otros ayudan en la futura persona (Rodrigo Vásquez Neira 2012)

**g. Características del juego infantil.**

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños

**h. Función del juego en la infancia** El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en: (Rafael Mejía 2012)

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

- i. Evolución del juego en las especies.** El juego aparece en los mamíferos. Los mamíferos juegan para aprender. De hecho la principal función del juego es aprender. Los mamíferos se caracterizan por un cerebro evolucionado, infancia larga, cuidado parental, amamantamiento de las crías, cacería en grupo, división social y no genética de trabajo. Los mamíferos juegan a cazar en grupo, definir jerarquías, explorar, dividirse el trabajo, entre otros. El juego entre los mamíferos (caninos, felinos, acuáticos, primates) se basa en la imitación y en la exploración por ensayo y error (Yina Camejo2012)

En los mamíferos hay una ausencia total de juego simbólico. El juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales. Las pinturas rupestres son el primer ejemplo de "juego" simbólico. Los hombres prehistóricos las utilizaban para actuar sobre los animales a través de sus representaciones (Yina Camejo2012).

#### **6.6.1. TIPOS DE JUEGOS.**

**a. Juegos populares** Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras (R VASQUEZ 2011). Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse (José Molinero 2011)

**b. Juegos tradicionales** Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas (José Molinero 2011)

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

**c. Juegos de rollos** juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria (Gamarra 2012). Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue *Dungeons&Dragons*, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (*Dragones y Mazmorras* en España y *Calabozos y Dragones* en América hispánica)

### 6.7. MODELO OPERATIVO

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Resultados
<b>SENSIBILIZACIÓN</b>	Sensibilizar a todas las Autoridades, Docentes y padres de familia de los niños y niñas de 1 a 4 años, sobre la necesidad de socializar a los infantes con juegos orientados a despertar, fomentar y desarrollar la personalidad de los párvulos.	Socialización instructiva sobre el Manual de Juegos Infantiles	Humanos Materiales D.V.D T.V. Institucionales	Diciembre del 2012	Autoridades, docentes y estudiantes de la escuela Monseñor Vicente Cisneros	Docentes, padres de familia conscientes de la necesidad de priorizar el juego infantil dentro del proceso socializador de los niños y niñas de 1 a 4 años
<b>CAPACITACIÓN</b>	Capacitar a las 4 docentes y a los 25 padres de familia en la demostración metodológica del Manual de Juegos Infantiles para los niños y niñas de 1 a 4 años	Presentación del Manual de Juegos Infantiles orientados a despertar, fomentar y desarrollar la personalidad de los de 1 a 4 años con un capacitador experto sobre el tema.	Humanos Materiales Institucionales	Diciembre del 2012	Instructor del curso y docente de la escuela Monseñor Vicente Cisneros	Docentes y docentes, capacitados en el uso del Manual de "Juegos Infantiles" que permita mejorar la personalidad

<b>EJECUCIÓN</b>	Aplicar didácticamente el Manual de “Juegos Infantiles” para posibilitar la formación de la personalidad de los niños de 1 a 4 años	Aplicación en el aula en las horas de clases.	Humanos Materiales Institucionales	Durante el segundo quimestre	Docente y estudiantes	Docentes aptos en el Uso del Manual de “Juegos Infantiles” que permita mejorar la personalidad
<b>EVALUACIÓN</b>	Validar la efectividad de la propuesta con el 95 % de éxito	Observación directa Aplicación de la encuesta	Humanos Materiales Institucionales	Durante el segundo quimestre	Autoridades, docentes y Estudiantes.	Los docentes y estudiantes se encuentran sin problemas

Cuadro N° 12 Modelo operativo  
Investigadora: Susana Alexandra Culcay Alvarado

# MANUAL DE JUEGOS INFANTILES





## **INTRODUCCION**

*El juego es una herramienta muy valiosa para ayudar a los docentes en su tarea diaria. No hay ningún niño que no tenga una predisposición favorable a jugar; por eso, pocos recursos didácticos pueden igualar su eficacia educativa. Pero, en el juego, como en los demás aspectos de la labor pedagógica, es muy importante no caer en la improvisación.*

*Con este material le orientarán en la observación y Reconocimiento de síntomas, actitudes y comportamientos de los niños y niñas en la parte lúdica.*

*Por lo tanto este Manual esta diseñado con el único propósito de motivar a los niños y niñas para su desarrollo integral.*

## **MANUAL**

Es una guía compuesta por un conjunto de criterios preceptuados, por normas para el diseño y la redacción de documentos, ya sea para el uso general, o para ser utilizados por los redactores de periódicos u otras organizaciones que también publican textos. La implementación de un manual de estilo permite publicar siguiendo una uniformidad de estilo.

Este Manual va dirigido para los niños de la Escuela Monseñor “VICENTE CISNEROS” con el objetivo de apoyar a los niños en su desarrollo tanto físico como intelectual teniendo en cuenta las necesidades de ellos.

## **MANUAL DE JUEGOS INFANTILES**

Este documento explica las reglas estándar bajo las que se juega ya que permiten desarrollar una actitud lúdica en la vida de los niños y porque no decir también la relación con los demás, además de hacer que la clase sea más dinámica. y poder llegar a motivar a los niños mediante juegos infantiles que sean interesantes para ellos y llegar a desarrollar sus destrezas y habilidades

### **Tema: Corre el anillo**

#### **Objetivo:**

Trabajar la habilidad motriz y la concentración..

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** de 2 a 4 años

Los niños se sientan con las palmas juntas. Un niño lleva entre ambas manos un anillo que va pasando entre los que están sentados. De pronto, , se lo entrega a uno mientras va cantando:

*“Corre el anillo/por un portillo  
pasó un chiquillo/comiendo huesillos  
a todos les dio/menos a mi  
e-cha-pren-da. seño-ritacaba-llero  
quién lo tiene 1,2, 3.”.*

Al que le corresponde contestar, si adivina quién lo tiene le tocará correr el anillo, en caso de no adivinar debe entregar una prenda que será recuperada mediante pruebas que serán realizadas frente a los otros niños.

### **Tema “Autos Chatarra”**

#### **Objetivo:**

Desarrollar la afinidad y precisión en los niños.

**Numero de participantes:**Indeterminado

**Edad:** de 2 a 4 años

Consiste en crear autos con latas y tarros. Se crean y arman distintos diseños y modelos de autos.

Se puede competir por quien confecciona el auto mas bien hecho, bonito y original, como también se pueden hacer carreras con estos, empujándolos con algún tipo de fierro o madera. Gana el que llega primero a la meta.

### **Tema: “El aro”**

#### **Objetivo:**

Crear objetos que ayuden a desarrollar la imaginación.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**EDAD:** de 2 a 4 años

Se confeccionan grandes aros se metal, esto se hace artesanalmente, con fierros no muy gruesos que se puedan doblar.

Por otro lado, se confeccionan también una especie de ganchos sin punta, que sirven para empujar a las argollas, pero sin estar de ninguna manera sujetos a estas.

Se linean los participantes con sus aros delante de ellos, y con sus ganchos en las manos.

La idea es correr empujando los aros con los ganchos, sin que estos se salgan de sus ejes, el que llegue primero a la meta preestablecida con el aro y el gancho, gana

### **Tema: Pipurigallo**

#### **Objetivo:**

Desarrollo del lenguaje en los niños

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad** a partir de los 3 años

Los niños extienden la mano plana y horizontal y van pellizcando el dorso unas sobre otras.

Van cantando y haciendo un movimiento hacia arriba y abajo sin aflojar mientras dicen:

*“Pipurigallo  
monta a caballo  
con las espuelas  
de tu tocayo”.*

### **Tema: Gallito**

#### **Objetivo**

Hacer que todos los niños intervengan en el juego y aprendan a realizar trabajo en equipo además de ejercer su fuerza y concentración.

**Numero de participantes:** determinado

**Edad** a partir de los 3 años

Este juego se realiza de a dos personas. Deben estar sentados apoyando los codos sobre una mesa. Los dos brazos deben estar muy juntos, y cerrando los dedos, en la mano del contrincante. Se deberá mover el brazo, hacia el lado del otro jugador, hasta que la mano del contrincante, haya tocado la mesa. Todo esto, sin levantar los codos ni ayudarse con la otra mano.

### **Tema: “Toma tomate”**

#### **Objetivo:**

Desarrollar el sentido de la audición en los niños y la concentración.

**Número de participantes:** determinado

**Edad** :a partir de los 3 años

Se hace un círculo con los participantes, pero en vez de tomarse de la mano, ponen las palmas de las manos hacia arriba y una de ellas ira sobre la palma del compañero de al lado, mientras el compañero del otro lado, pone su palma sobre la nuestra.

Un jugador comienza pegando una palmada al compañero que tiene su mano sobre la nuestra, y cantando la siguiente canción:

*Toma tomate, tómalo, iaia oh, plop,*

*Toma tomate, tómalo, iaia oh, plop,*

*Toma tomate, tómalo, iaia oh...*

En este tercer “plop” el compañero que espera recibir el palmazo, no debe permitirlo, debe esquivar la palmada que se le intenta dar, si logra esquivarlo, se continua con el juego, y él deberá comenzar la nueva partida, pero en el caso que el compañero de al lado logre darle la palmada, éste deberá realizar la penitencia que se le ordene.

### **Tema Juegos de palmas**

#### **Objetivo:**

Realizar el juego con precisión, concentración y coordinación.

**Número de participantes:** 2 personas

**Edad:** a partir de los 3 años

Estos juegos, aún vigentes, se jugaban generalmente entre 2 niñas, o en algunos casos más de 2. Se trata de una canción acompañada por golpes de palmas entre las jugadoras, previamente acordados. Se tenía que seguir una secuencia, y tratar de no equivocarse. Hay varios tipos de canciones, con diferentes dificultades.

Uno de estos, es Frutillita, cuya canción es así

*Frutillita*

*Frutillita, a comer*

*Mermelada, con tostada*

*Anoche fui a una fiesta, un chico me besó*

*Le di una cachetada y todo se acabó*

*Mi hermana tuvo un hijo, la loca lo mató*

*Lo hizo picadillo y todo se acabó*

*Debajo de un puente, había una serpiente*

*Lavándose los dientes con agua caliente*

*Si dice que si, chiquichiquichi*

*Si dice que no, do bo do bo do*

*Si te ríes o te mueves, te daré un pellizcón.*

Frutillita es un juego clásico de dos personas, y otro muy popular es “El mundial del `62” y éste se juega de 4 personas que se ubicarán como los puntos cardinales, golpeando las palmas con quien tengan al frente, y luego con el compañero de los lados. Y quién no responda a las exigencias del grupo será reemplazado por otro jugador.

*El mundial del '62  
Es una fiesta universal  
Del deporte, del balón  
Como consigna general  
Celebremos nuestros triunfos  
Bailaremos rock 'n' roll  
Tómala, métele, remata  
Gol, gol de Chile  
Un sonoro ce hache i  
Y bailemos rock 'n' roll*

### **Tema: Payaya**

#### **Objetivo:**

Trabajar la concentración y la agilidad.

**Numero de participantes:** indeterminado

**Edad:** a partir de los 4 años

Se ponen pequeñas piedras en el dorso de la mano y ésta se debe dar vuelta, sucesivamente, tratando de que no caigan las piedras. Se puede jugar con varios niños, a modo de competencia.

### **Tema: Las pilladas:**

#### **Objetivo:**

Comprender si los niños se concentran en la realización del juego.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 4 años

Este juego muy común, se trata de que una persona elegida al azar, o porque simplemente llegó último a jugar, debe ser el que pilla. El niño elegido debe dejar una ventaja acordada por el grupo anteriormente, generalmente 5 segundos para que los demás puedan escaparse y luego debe correr a pillarlos, tocándolos y diciendo “pillado” o cualquier otra palabra acordado por el grupo. El niño que es pillado debe ser el encargado de pillar. En algunos casos hay reglas impuestas por los mismos integrantes, como por ejemplo que tocar un color específico signifique estar libre, y no poder ser pillado, o que a modo de pausa, se pueda decir “coto” y parar un momento el juego.

### **Tema: “Sol y Hielo”**

#### **Objetivo:**

Determinar si los niños aplican las instrucciones del juego.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 4 años

Este juego trata acerca de designar a uno de los integrantes del grupo como “hielo”, todo el resto del grupo será “sol”.

El niño designado como “hielo” deberá tocar la mayor cantidad de niños posibles diciendo ¡Hielo!, y estos quedarán congelados e inmóviles. Los niños que no han sido congelados podrán tocar a los que si lo fueron y “descongelarlos” al tocarlos diciendo ¡Sol!

El juego termina cuando todos están congelados

### **Tema: Escondidas**

#### **Objetivo:**

Determinar si los niños experimentan la capacidad de moverse y explorar el mundo

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de 3 años

Este juego consiste que de un grupo, se elige a una persona para que cuente hasta una cifra -que será determinada por el grupo-, estando apoyado contra una pared, dándole la espalda a sus compañeros mientras ellos se esconden. Al terminar de contar, se debe ir a buscar. La primera persona en ser encontrada, será la que cuente en la segunda ronda. En algunos casos aquella persona que fue encontrada, puede correr hasta la pared del conteo, llegar antes que quien encuentra y gritar “Libre” quedando así, descartado para contar en la siguiente ronda.

### **Tema: Juguemos en el bosque:**

#### **Objetivo:**

Determinar si los niños tienen la capacidad para guiar la información y procesarla.

**Numero de participantes:** Indeterminado

Esta ronda trata en que una persona hace de lobo y las demás hacen un círculo y comienzan a cantar. El lobo que está escondido cerca, responde que aun no está listo porque se está vistiendo, nombrando cada vez, diferentes prendas, acompañado por la siguiente canción:

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está

-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el pantalón

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está

-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome la camisa

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está



-¿El lobo está?

-No... estoy poniéndome el sombrero

-Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está

-¿El lobo está?

-Sí... y los voy a comer!!!

Una vez que está listo y sale a pillar a los demás, el que resulta pillado, hace de lobo en el siguiente turno.

### **Tema: Botellita Envenenada**

#### **Objetivo:**

Identificar si los niños desarrollan todos los sentidos.

**Numero de participantes:** Indeterminado

Habrà un niño que será quien indique el contenido de la botella. Para esto, estirará una de sus manos. Un voluntario tomará uno de los dedos, apenas rozando la punta, en el caso de que deba escapar, y le dirán que contiene la botella. Un ejemplo sería “Botellita de Pepsi”, seguirá tomado del dedo, hasta que se diga “Botellita envenenada”, en ese caso soltará el dedo, y saldrá corriendo, al igual que el resto de los jugadores.

### **Tema: Bolitas**

#### **Objetivo:**

Ayudar a la estimulación dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Un pasatiempo muy famoso en el pasado, que ha permanecido en el tiempo, es el juego de las bolitas, donde niños y también niñas se reunían en torno a decenas de bolitas de vidrio, de colores llamativos, para pasar un buen momento junto a los amigos, y tal vez llegar a sus casas con más bolitas con las que salieron.

### **Tema: Hachita y Cuarta / Medida**

#### **Objetivo:**

Desarrollar la afinidad y precisión.

**Numero de participantes:** Indeterminado.

**EDAD:** a partir de los 3 años

Dos competidores o más, inician el juego con una bolita cada uno. Hachita significa golpear una bolita con otra bolita. Se elegían los turnos, el primer jugador tiraba su bolita, y el siguiente trataba de golpearla con la suya. Al golpear una bolita, se la llevaba de premio, también existían premios por aproximaciones a la bolita, por eso el nombre de cuarta, o medida.

### Tema Trompo

#### Objetivo:

Desarrollar el equilibrio en los niños.

Numero de participantes: Indeterminado

EDAD: a partir de los 3 años

Se hacían 2 líneas de monedas, una de salida y otra de llegada, y con el trompo se debía llevar la propia moneda hasta la otra línea (meta). También se podía llevar la moneda de algún compañero y si la llevaba a la meta se la ganaba.

### Tema :“Saltar la cuerda”

#### Objetivo:

Desarrollar la capacidad utilizar los miembros superiores en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

Edad: a partir de los 3 años

Se salta a la cuerda ya sea individualmente, o de grupo con una o dos cuerdas más grandes, mientras se cantan diversas canciones, como por ejemplo:

“Chascona, chascona,

Date media vuelta,

Chascona, chascona,

salta en un pie,

Chascona, chascona,

Toca el suelo (...)”

Manzanita del Perú

¿Cuántos años tienes tú?

Todavía no lo sé

Pero pronto lo sabré

Pin uno, Pin dos.. etc.

### **Tema: Troya**

#### **Objetivo:**

\_Determinar si existe la capacidad de concentración en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Se traza anteriormente, un círculo en la tierra, y dentro de él se deja una cantidad determinada de bolitas por cada equipo o por cada jugador. Luego cada jugador, por turnos, intentará sacar bolitas golpeándolas con una bolita más grande. Las bolitas que logré sacar del círculo serán tuyas, pero si la bolita grande queda dentro del círculo, pierde todas sus bolitas que quedaron dentro.

### **Tema :“Hoyo en la tierra”**

#### **Objetivo:**

Desarrollar la afinidad y precisión en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Se hacía un hoyo en la tierra, se juntan las bolitas de cada jugador y se lanzan de una vez al agujero. Dependiendo de la cantidad de bolitas que caigan en el hoyo, se verán los turnos de cada jugador (par o impar). Los jugadores deberán tratar de echar al hoyo las bolitas que queden fuera de éste. El jugador de turno golpeará una bolita y tratará de echarla al hoyo, si lo logra puede seguir otro turno, así, hasta que una bolita no ingrese al agujero; entonces será el turno de otro jugador. Gana el jugador que ingrese al hoyo la última bolita, y se lleva todo.

### **Tema. Condorito**

#### **Objetivo:**

\_Desarrollar la imaginación en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Un grupo de niños se toma de las manos creando un círculo, y dentro de éste quedara un jugador que será “Condorito”. Los niños bajarán los brazos, cerrando todas las salidas y empezará un diálogo cantado:

-Condorito ¿que te pasó?

-no puedo salir.

-Sale por el portón

- hay muchos ratones.
- Sale por la chimenea
- los gatos me mean.

-Entonces corta las cadenas.

Y “Condorito”, deberá abalanzarse con fuerza, tratando de huir del círculo, encontrando resistencia porque los jugadores están muy bien tomados, pero insistirá hasta que logre salir

### **Tema:TuttiFruti**

#### **Objetivo:**

Desarrollar las habilidades en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 4 años

Este juego se realiza sentados en sillas, poniendo una menos, en relación a la cantidad de participantes. Los participantes, serán designados por una fruta, creando así pequeños grupos por ejemplo de manzanas, peras, plátanos, etc. Las personas que pertenezcan a una misma fruta, deberán sentarse lo más distanciado posibles entre si.

En el medio del círculo, quedará una persona, que también tendrá una fruta designada, y que gritará por ejemplo, “manzanas” y todas las manzanas deberán cambiarse de silla entre ellos. Y así sucesivamente según la fruta a la que pertenezca, y si se grita “TuttiFruti” deben levantarse todos y cambiarse de asiento al primero que encuentre desocupado.

La persona que no alcance a sentarse, será quien se pare en medio del círculo y dirija la actividad.

Nota: en ocasiones se usa una variante del juego, en vez se frutas son animales, y se cambia TuttiFruti por zoológico.

### **Tema :La sillita musical**

#### **Objetivo:**

Desarrollar el oído y reconocer sentidos ..

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 4 años

En este juego se acomodarán sillas en círculo, habiendo una silla menos en relación a los participantes.

Habrará una persona que estará encargada de poner música y calcular cuando detenerla.

Los niños se pondrán alrededor de las sillas y caminaran por alrededor de ellas, siguiendo la música. Una vez que la música se detenga, deberán sentarse. Y quien no haya alcanzado a hacerlo, deberá abandonar el juego y retirar una silla. Y se hará así sucesivamente hasta que quede un solo participante

### **Tema :La viuda**

**Objetivo:**

Ayudar al desarrollo de la precisión para que los niños realicen sus cosas .

**Numero de participantes:** Indeterminado

**EDAD:** a partir de los 4 años

Se dividen los integrantes del grupo en dos partes. Una de éstas estará sentada en una silla, en círculo, y el resto estará de pie tras una persona en específico. Y debe quedar una silla vacía.

La viuda (o) será aquella persona que esté detrás de la silla vacía, y que elegirá a una persona para que le acompañe. Va a mirar a su alrededor, y una vez que se haya decidido le hará un guiño a quien quiere que se siente delante de él, y la persona elegida deberá cambiarse de su asiento al de la viuda (o) sin que el compañero que esté detrás de él, lo detenga de los hombros.

### **Tema: Zapatito roto**

**Objetivo:**

Reconocimiento de la lateralidad.

**Numero de participantes:** Indetermina

**Edad:** a partir de los 3 años

Este juego se realiza formando un círculo con los participantes, estos deben estar bien juntos, y deben poner solo un pie al lado de los pies de los compañeros, en el centro del círculo. Un jugador guía el juego, y comienza a cantar “zapatito roto, cambia el otro”, mientras se dice esto, el jugador debe ir señalando los zapatos de todos los demás, uno por uno, en orden, incluyéndose. Y el último que señale debe cambiar el pie por el otro. Por ejemplo si todos comienzan jugando con el pie derecho, al que le toque cambiar de pie, deberá poner el izquierdo. Se seguirá cantando, partiendo desde el niño que cambió el pie, y si le vuelve a tocar, deberá abandonar el juego. Gana el jugador que quede, al haber cambiado solo un pie o ninguno.

### **Tema: Elástico**

**Objetivo:**

Desarrollar la elasticidad en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Este juego se realiza en base a dos niños que sostienen un elástico -generalmente hecho de media panty cortada y amarrada con un nudo- a la altura de los tobillos.

Otro niño realiza diferentes ejercicios tales como:

- a) Saltar dentro y después fuera del elástico.
  - b) Saltar hacia adelante y hacia atrás; para ejecutar los saltos el niño debe rechazar con dos pies y caer con uno.
  - c) Saltar dentro, rebotar y palmear las manos del compañero que sujeta el elástico; el niño rechaza con dos pies y cae con los dos.
  - d) Saltar y quedaron piernas separadas, luego saltar y caer con pies juntos dentro del elástico; rechaza con un pie, y cae con el contrario.
  - e) Saltar y quedar con el elástico entre las piernas separadas
- Es importante darle al niño la oportunidad de inventar otras formas de saltos sobre el elástico.

### **Tema :“Santiago, Santiago”**

#### **Objetivo:**

Determinar si los niños pueden concentrarse y realizar sus actividades con precisión.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

Se divide al grupo de participantes en dos, se hacen dos filas y se toman de la mano, una fila en frente de la otra con una distancia prudente entre los dos grupos. Las filas deben estar formando una especie de cadena humana, por lo que deben estar separados uno al lado del otro, tomando cierta distancia.

Luego, comienza un grupo a cantar:

*“Santiago, Santiago, queremos a...”* (Y nombran a alguien del equipo contrario)

Y la persona nombrada deberá correr con fuerza e intentar “Romper la cadena” con su cuerpo. Si lo logra, puede llevarse a uno de los participantes del equipo contrario a su equipo. Si no lo logra, deberá quedarse en el equipo contrario.

### **Tema :“Las naciones” o “Las quemadas”**

#### **Objetivo:**

Observar si los niños tienen la capacidad para ubicarse en el espacio.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**Edad:** a partir de los 3 años

En este juego hay dos equipos y una pelota. Los equipos se ponen frente a frente desordenados dentro de la cancha o lugar determinado con límites marcados con líneas. Cada equipo tiene un capitán, y éste deberá estar tras el equipo contrario.

El objetivo es “Quemar” con la pelota a todos los integrantes de los equipos jugando el capitán y su grupo en conjunto, en contra de los demás.

Cuando los participantes son quemados, deben ir a ponerse junto al capitán de su equipo, y quemar junto con éste, a los integrantes del equipo contrario. Cuando todos los participantes de un equipo están quemados, el capitán de este equipo deberá salir a la cancha a intentar quemar por si solo a los integrantes del equipo contrario.

El equipo que logre quemar a todos los participantes del equipo contrario, incluyendo al capitán, ganará el juego.

### **Tema: Países**

#### **Objetivo:**

Desarrollar el sentido del oído y la vista en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado

Este juego se hace al aire libre, con una pelota y una cantidad aproximada de 8 a 15 niños. Cada niño elige un país, y el primer jugador debe lanzar la pelota hacia arriba y gritar el nombre de un país que esté entre los participantes. El jugador que represente a dicho país, debe correr a buscar la pelota, mientras todos los demás jugadores arrancan de él. Al coger la pelota, el jugador debe gritar “alto” y todos los participantes deben parar y quedarse de pie en el lugar. Luego, el jugador que tiene la pelota, debe acercarse con un paso (o los que se determinen previamente) al jugador más cercano y lanzarle la pelota, si logra alcanzarlo, será el turno del jugador golpeado, deberá lanzar la pelota y decir un país.

### **Tema: Cuántos panes hay en el horno**

#### **Objetivo:**

\_ Determinar la lateralidad en los niños.

**Numero de participantes:** Indeterminado.

**Edad:** a partir de los 3 años

Se forma una fila con niños y deberán tomarse de las manos, y quién quede de los primeros preguntará:

-¿Cuántos panes hay en el horno?

-20 y uno quema'o -responderá el grupo.

-¿Quién los quemó?

-¡El perro judío!

-Atríncale por atreví'lo  
-AleríAleró.

Y el último niño de la fila, deberá pasar bajo los brazos del primero sin soltarse, y así sucesivamente, hasta que todos queden con los brazos cruzados y mirando hacia el mismo lado.

### **Tema: Sin cortar el hilo**

#### **Objetivo:**

Determinar la existencia del equilibrio y la utilización de los miembros superiores

**Numero de participantes:** Indeterminado

**EDAD:** a partir de los 3 años

Del grupo de niños, se elegirá a uno para que sea el "burro" y deberá arrodillarse en el suelo, agachando la cabeza y la espalda y llevando los brazos hacia las piernas. El resto de los niños se formarán detrás del burro, y se prepararán para saltarlo. Quienes salten, no deberán rozar al burro y gritarán "sin cortar el hilo", y quienes lo toquen, tendrán una penitencia.

Las penitencias son variadas y algunas de ellas son:

- Carta a la abuela: El niño se pone de pie, dando la espalda, y otro niño le pasará el dedo por la espalda, simulando que escribe, y diciéndole en voz alta que va escribiendo, y los puntos los hará enterrándole los dedos con fuerza.
- Callejón de las cosquillas: se ponen dos niños frente a frente, y el resto del grupo deben pasar por entremedio de ambos, y ellos harán cosquillas a todos quienes pasen por ahí.

Las demás penitencias, va a depender de la imaginación y creatividad de los participa

### **Tema: Ha llegado carta.**

#### **Objetivo:**

\_Desarrollar el sentido del oído en los niños.

**Numero de participantes:;** Indeterminado

**EDAD:** a partir de los 3 años

En este juego, habrá un niño que hará de vocero. Y dirá:

-¡Ha llegado carta!

-¿Para quién? Le contestará el grupo.

-Para \_\_\_\_ y dirá el nombre de alguno de los participantes.

-¿Qué dice?

-Que - y dará alguna instrucción- por ejemplo que imite a una paloma.



### **Tema :Simón dice:**

#### **Objetivo:**

\_Determinar si los niños obseden las reglas del juego.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**EDAD:** a partir de los 3 años

En el grupo, se elegirá a un niño para que sea Simón, y él estará encargado de dar distintas órdenes para que los demás integrantes realicen.

### **Tema: “Las Profesiones”**

#### **Objetivo:**

\_Identificar si los niños tienen la capacidad de aplicar las consignas que se deben aplicar en el juego.

**Numero de participantes:** Indeterminado

**EDAD:** a partir de los 3 años

Se juega imitando profesiones y/u oficios de los adultos.

Generalmente se juega a “El almacén” con tarros de conserva que hay en la casa, con cajas de remedios, y cualquier cosa que sirva de producto.

También es muy jugado el ser secretaria, o dueña de una tienda de ropa o doctor.

Pero sin duda el juego más popular en el mundo, es el de “La mamá y el papá” o “La casita”

## 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la administración de la propuesta estarán involucradas las maestras de la escuela Monseñor Vicente Cisneros, lo que facilitará la socialización del Manual de Juegos Infantiles.

## 6.9 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
<b>1. ¿Quiénes solicitan evaluar?</b>	Interesados en la evaluación Equipo de gestión Equipo de proyecto (micro proyecto)
<b>2. ¿Por qué evaluar?</b>	Razones que justifican la evaluación Desarrollar la personalidad en los niños/as de la Institución.
<b>3. ¿Para qué evaluar?</b>	Objetivos de la Evaluación Conocer los niveles de participación del docente. Facilitar los recursos adecuados y necesarios. Aplicar la Guía de Expresión Plástica.
<b>4. ¿Qué evaluar?</b>	Aspectos a ser evaluados El impacto del manual en las maestras y en los niños.
<b>5. ¿Quién evalúa?</b>	Personal encargado de evaluar Lic. Galo Velasteguí Haro MSc. Sra. Susana Culcay
<b>6. ¿Cuándo evaluar?</b>	En periodos determinados de la propuesta La evaluación será permanente (inicial, procesual y final)
<b>7. ¿Cómo evaluar?</b>	Proceso Metodológico Mediante observación y entrevistas.
<b>8. ¿Con qué evaluar?</b>	Recursos Fichas, registros, cuestionarios

**Cuadro N° 13 Revisión de la Evaluación**

**Investigadora:** Susana Alexandra Culcay Alvar

TALLER 1

**PLANIFICACIÓN**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>1. Apertura del Taller</b>	Explicación sobre beneficios del Manual de Juegos infantiles. Exposición comentada	Material de apoyo	15 min
<b>2. Presentación del Tema</b>			25 min
<b>3. Explicación del Enfoque y funcionamiento del Manual.</b>			45 min
	<b>RECESO</b>		15 min
<b>Presentación práctica del Manual de Juegos Infantiles</b>	Exposición práctica	Talento humano Material de apoyo	120 min
	<b>ALMUERZO</b>		45 min
<b>Análisis de la práctica realizada.</b>	Preguntas respuestas. Lluvia de ideas.	Pizarra Papelotes	20 min
<b>SEGUNDO DIA</b>			
<b>Práctica del Manual de Juegos Infantiles</b>	Trabajo grupal con estudiantes y docente	Talento humano Material de apoyo	120 min

Cuadro N° 14 Planificación

Investigadora: Susana Alexandra Culcay Alvarado

## BIBLIOGRAFÍA

ARUFE Giráldez, V. *Enseñanza y juegos de predeporte para niños de cortas edades; 121 juegos pre deportivos*. Sin editar.2001

**ÁVILA DEL CABRAL Marcos, Técnicas de estudio sobre la personalidad, Ediciones Afiche, Lima Perú. 1970**

BAYER, C. *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona; Hispano Europea.1986

BLANCO Sierra, Javier. *El juego infantil*, Juan XXIII, Orense. 1992

BLÁZQUEZ Sánchez, D. *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona; Martínez Roca S.A. 1986

**BLÁZQUEZ Sánchez, D. (). La iniciación deportiva y el deporte escolar. 1988**  
**ESCARAMUZA Raúl, Estudios Psicológicos avanzados, ediciones contemporáneas, Madrid España. 1992**

GARAIGARDOBIL, M. *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea, Madrid. 1990

MOYLES J.R. *El Juego en la educación infantil y primaria*, Morata, Madrid.1990

CEBOLLA López, M. *Juegos ócon pelota*. Barcelona; Vilamala. 1987

CEBOLLA López, M *Juegos de relevos*. Barcelona; Vilamala.1981

DURAND, M. (1988). *El niño y el deporte*. Madrid, Paidós.

GARCÍA Forgeda, M.A. *El juego predeportivo en la Educación Física*. Madrid; Pila Teleña. 1982

GRAÇA, A., Oliveira, J. *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona; Paidotribo.1997

HERNÁNDEZ Moreno, J. *Análisis de las estructuras del juego deportivo, Fundamentos del deporte*. Barcelona; Inde.1994

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Buenos Aires; Alianza Editorial.1968

**JALÓN Corominas. Investigaciones de la psicología, sus conceptos modernos, Exposición hecha en el centro ecuestre de la Universidad Complutense de Madrid.2003**

ORTEGA. R. *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*, Alfar, Sevilla. 1992

ORTEGA, R. *Jugar y aprender, Diada*. Barcelona; Ande.1990

PALACIOS, J. *Xogos motores*. Santiago; Lea.1995

PIAGET, J. *La formación del pensamiento en el niño*. México.1971

- PIAGET, J. y WALLON, H. *Los estadios en la psicología del niño*. Buenos Aires; Santaro.1963
- RIUS SANT, J. *Metodología del atletismo*. Barcelona.1993
- SHULZ, H. *Por el juego al atletismo*. Buenos Aires; Kapeluz.1976
- VARIOS. *La actividad deportiva escolar*. La Coruña; Xunta de Galicia.1986
- WALLON, H. *La evolución psicológica del niño*. Barcelona; Crítica.1984

## ANEXOS

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA**

**OBJETIVO:** Determinar la influencia de los juegos infantiles en la formación de la personalidad de los niños y niñas de 1 a 4 años.

**INSTRUCTIVO:** Señale con una X la respuesta que considere correcta

### CUESTIONARIO

1. ¿Usted sabe que el juego es una actividad motivadora para los niños-as?  
Si           (    )  
No           (    )
2. ¿Piensa que el Juego Infantil cuenta con los medios que favorezca la personalidad del niño?  
Si           (    )  
No           (    )
3. ¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as?  
Si           (    )  
No           (    )
4. ¿Estimula el juego infantil al trabajo cooperativo en sus niños y niñas?  
Si           (    )  
No           (    )
5. ¿Su hija o hijo, disfruta al momento de participar en las actividades sociales?  
Si           (    )  
No           (    )
6. ¿La personalidad juega un papel importante en el desarrollo integral del niño?  
Si           (    )  
No           (    )
7. ¿Comparte actividades que eleven la personalidad de su hijo o hija?

Si ( )

No ( )

8. ¿Está de acuerdo en que la práctica del juego infantil con su hijo o su hija guarda relación con la personalidad?

Si ( )

No ( )

**¡Gracias Por Su Colaboración!**

A-2

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA  
ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES**

**OBJETIVO:** Determinar la influencia de los juegos infantiles en la formación de la personalidad de los niños y niñas de 1 a 4 años.

**INSTRUCTIVO:** Señale con una X la respuesta que considere correcta

**CUESTIONARIO**

1. ¿Cómo maestra usted conoce que el juego es una actividad motivadora para los niños-as?  
Si           (     )  
No           (     )
2. ¿Considera que el Juego Infantil favorece el desarrollo de la personalidad del niño o niña?  
Si           (     )  
No           (     )
3. ¿El juego infantil desarrolla la percepción en los niños-as?  
Si           (     )  
No           (     )
4. ¿Estimula el juego infantil al trabajo cooperativo en sus niños y niñas?  
Si           (     )  
No           (     )
5. ¿El niño o niña, disfruta al momento de participar en las actividades sociales?  
Si           (     )  
No           (     )
6. ¿La personalidad juega un papel importante en el desarrollo integral del niño?  
Si           (     )  
No           (     )
7. ¿Imparte actividades que levanten y fortalezcan la personalidad del niño?



Si ( )

No ( )

8. ¿La práctica del juego infantil guarda relación con aspectos de la personalidad?

Si ( )

No ( )

**¡Gracias Por Su Colaboración!**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BASICA**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS**

**OBJETIVO:** Determinar la influencia de los juegos infantiles en la formación de la personalidad de los niños y niñas de 1 a 4 años.

Aspecto	OBSERVADO	SI	NO
	CUESTIONAMIENTO		
1	¿Los niños y niñas juegan con naturalidad con otros niños o niñas?		
2	¿Se observan situaciones en donde aflore la personalidad del niño o niña dentro del Juego Infantil?		
3	¿Se observa la práctica de sus percepciones durante el juego?		
4	¿Participan los niños y niñas en actividades cooperativas por medio del juego infantil?		
5	¿El niño o niña, disfruta al momento de participar en actividades sociales?		
6	¿Impone su personalidad durante el juego como parte de su desarrollo integral?		

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

A-4

## GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS



Los niños y niñas de inicial, recibiendo instrucciones de su maestra



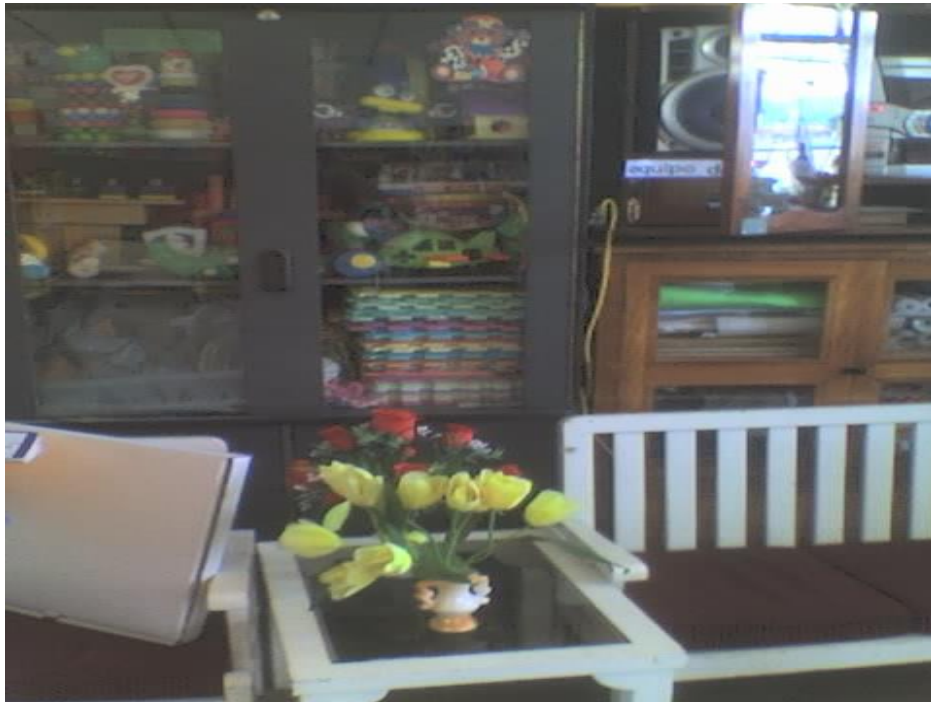
Rincón de socialización del hogar



Centro de interés de Entorno Natural y Social



Niños y niñas que participan entusiastamente en la clase



Manualidades que desarrollan los niños y niñas de inicial



Patio de juegos y recreación de los niños y niñas de la escuela