



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA” SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Psicología Educativa Y Orientación Vocacional.

AUTORA: Calderón Acosta Mariela Margarita.

DIRECTOR: Msc. Núñez Gómez Galo Ramiro.

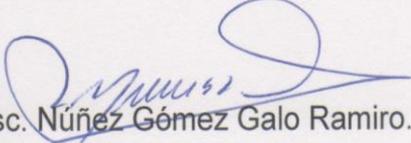
IBARRA, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director del Trabajo de grado del siguiente tema: PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA" SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015. Trabajo realizado por la señorita egresada CALDERÓN ACOSTA MARIELA MARGARITA, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Psicología Educativa Y Orientación Vocacional.

Al ser testigo presencial, y ser corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea asignado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Núñez Gómez Galo Ramiro.

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este trabajo de grado a mis padres por haber iluminado y guiado este arduo camino, por estar presentes en cada etapa de mi vida en momentos de alegría, tristeza y porque han contribuido en mi formación educativa; a mi futuro esposo y a mi hijo por ser mi fortaleza y mi inspiración, lo que me permitió encontrar los senderos y culminar con éxito esta etapa de mi vida profesional.

Calderón Acosta Mariela Margarita

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia de mi agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, a todos los profesores catedráticos de la carrera de Psicología Educativa y Orientación Vocacional y a todo el personal administrativo por ser los pilares fundamentales en mi formación académica. Gratitud especial a mi director de trabajo de grado, a los niños, niñas, adolescentes, docentes, padres y madres de familia que conforman la Unidad Educativa Carlos Martínez Acosta Sede 2 por el respaldo, colaboración y confianza brindada para el desarrollo y culminación de mi trabajo de grado.

Doy gracias a todas las personas que me han dado tantos motivos para estarles agradecida

Calderón Acosta Mariela Margarita

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xiii
RESUMEN.....	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. Antecedentes.....	3
1.2 Planteamiento del problema	5
1.3 Formulación del problema	6
1.4 Delimitación	6
1.4.1 Unidades de observación:.....	6
1.4.2 Delimitación espacial:	6
1.4.3 Delimitación temporal:	6
1.5 Objetivos.....	6
1.5.1 Objetivo general.....	6
1.5.2 Objetivos específicos	7
1.6 Justificación	7
CAPÍTULO II.....	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamentación Filosófica	9
2.1.1 Teoría Humanista	9
2.2 Fundamentación Psicológica	10
2.2.1 Teoría Cognitiva	10
2.3 Fundamentación Pedagógica	12

2.3.1 Escuela Nueva.....	12
2.4 Fundamentación Sociocultural.....	14
2.4.1 Teoría Histórico-cultural.....	14
2.5 Fundamentación Educativa.....	16
2.5.1 Prácticas Lúdicas.....	16
2.5.1.1 Características del juego.....	18
2.5.1.2 Teorías Del Juego.....	21
2.5.1.2.1 Teorías Clásicas	21
2.5.1.2.2 Teorías Modernas.....	24
2.5.1.3 Principales Tipos de juegos	26
2.5.1.3.1 Juegos tradicionales	31
2.5.1.4 Aportaciones del juego al desarrollo infantil	39
2.5.2 Comportamiento Humano	47
2.5.2.1 Corriente conductual.....	49
2.5.2.2 Tipos de conducta.....	52
2.5.2.3 Agresividad infantil.....	53
2.5.2.4 La Motivación y La Conducta.....	54
2.5.2.5 Comportamiento familiar	55
2.5.2.6 Influencia del juego en el comportamiento	58
2.5.2.7 Convivencia escolar.....	59
2.5.2.8 La actividad extraescolar	60
2.5.2.10 Proceso de Reeducción	63
2.5.2.11 Desarrollo y Aprendizaje de las Habilidades Sociales en la Infancia.....	65
2.5.3 Posicionamiento Teórico Personal.....	69
2.5.4 Glosario de Términos.....	71
2.5.5 Interrogantes de Investigación	74
2.6 Matriz Categorical.....	75
CAPÍTULO III.....	76
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	76
3.1 Tipo de Investigación.....	76

3.1.1 Descriptiva:	76
3.1.2 De campo:	76
3.1.3 Documental:.....	76
3.1.4 Propositiva:	76
3.2 Métodos.	77
3.2.1 Inductivo- Deductivo:	77
3.2.2 Estadístico:	77
3.3 Técnicas e Instrumentos.	77
3.3.1 Encuestas:	77
3.3.2 Observación:.....	77
3.4 Población y Muestra	78
3.4.1 Población.....	78
3.4.2 Muestra.....	78
CAPÍTULO IV	79
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	79
4.1 Resultado de la encuesta aplicada a padres de familia, docentes y líderes comunitarios.....	79
4.2 Resultado de la encuesta aplicada a niños y niñas de 9 a 11 años de la U.E. “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA” SEDE 2.....	97
4.3 Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos. ficha de observación.....	114
CAPÍTULO V	115
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	115
5.1 CONCLUSIONES	115
5.2 RECOMENDACIONES	116
CAPÍTULO VI	119
6. PROPUESTA	119
6.1. Título de la Propuesta.....	119
6.2. Justificación e Importancia.....	119
6.3. Fundamentación de la propuesta.....	120
6.4. Objetivos:.....	121

6.4.1. General.....	121
6.4.2. Específicos	121
6.5. Ubicación sectorial y física.....	121
6.5.1 Unidades de observación:.....	121
6.5.2 Delimitación espacial:	121
6.5.3 Delimitación temporal:	122
6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	122
6.7. Impactos	210
6.7.1. Educativo.....	210
6.7.2 Social.....	210
6.8. Difusión.....	210
BIBLIOGRAFÍA.....	211
REFERENCIAS DEL SITIO WEB.....	215
ANEXOS	217
ANEXO 1: Formulario del diagnóstico.....	218
ANEXO 2: Árbol de Problemas	219
ANEXO 3 Matriz de Coherencia:	220
ANEXO 4 Encuestas	222
ANEXO 5: Certificaciones.....	232
ANEXO 6 Fotografías	233
AUTORÍA	235
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	236
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	237
1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	237
2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	238
3. CONSTANCIAS.....	239

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Juegos tradicionales del Ecuador	32
Tabla 2 Juegos tradicionales de la Comunidad de Mascarilla.....	35
Tabla 3 Matriz Categorical.....	75
Tabla 4 Población	78
Tabla 5 Juego favorito	79
Tabla 6 Lugar favorito	81
Tabla 7 Tiempo.....	82
Tabla 8 Juego de noche	83
Tabla 9 Niños/as practican juegos	84
Tabla 10 Juegos actuales	85
Tabla 11 Control tiempo libre	86
Tabla 12 Uso de tecnologías	87
Tabla 13 Peligro en las noches	88
Tabla 14 Juego influye comportamiento	89
Tabla 15 Comportamientos visibles	90
Tabla 16 Juegos tradicionales	91
Tabla 17 Ambiente.....	92
Tabla 18 Habilidades sociales	93
Tabla 19 Juegos tradicionales	94
Tabla 20 Propuesta fortalecer conductas.....	95
Tabla 21 Guía juegos tradicionales.....	96
Tabla 22 Juego favorito	97
Tabla 23 Lugar	98
Tabla 24 Tiempo.....	99
Tabla 25 Juego en la noche.....	100
Tabla 26 Padres jugaban.....	101
Tabla 27 Juego actual	102
Tabla 28 Control del tiempo.....	103
Tabla 29 Uso tecnología	104
Tabla 30 Peligro en la noche	105

Tabla 31 Comportamiento	106
Tabla 32 Comportamiento amigos	107
Tabla 33 Juegos tradicionales	108
Tabla 34 Vida en el futuro	109
Tabla 35 Desarrollo	110
Tabla 36 Juego tradicional perdiendo	111
Tabla 37 Propuesta	112
Tabla 38 Guía.....	113

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Juego favorito	79
Gráfico N° 2 Lugar favorito	81
Gráfico N° 3 Tiempo	82
Gráfico N° 4 Juego de noche	83
Gráfico N° 5 Niños/as practican juegos.....	84
Gráfico N° 6 Juegos actuales.....	85
Gráfico N° 7 Control tiempo libre	86
Gráfico N° 8 Uso de tecnologías.....	87
Gráfico N° 9 Peligro en las noches	88
Gráfico N° 10 Juego influye comportamiento	89
Gráfico N° 11 Comportamientos visibles.....	90
Gráfico N° 12 Juegos tradicionales	91
Gráfico N° 13 Ambiente	92
Gráfico N° 14 Habilidades sociales	93
Gráfico N° 15 Juegos tradicionales perdiendo	94
Gráfico N° 16 Propuesta fortalecer conductas	95
Gráfico N° 17 Guía juegos tradicionales	96
Gráfico N° 18 Juego	97
Gráfico N° 19 Lugar	98
Gráfico N° 20 Tiempo	99
Gráfico N° 21 Juego en la noche	100
Gráfico N° 22 Padres jugaban	101
Gráfico N° 23 Juego actual	102
Gráfico N° 24 Control del tiempo	103
Gráfico N° 25 Uso tecnología.....	104
Gráfico N° 26 Peligro en la noche	105
Gráfico N° 27 Comportamiento	106
Gráfico N° 28 Comportamiento amigos.....	107
Gráfico N° 29 Juegos tradicionales	108

Gráfico N° 30 Vida en el futuro	109
Gráfico N° 31 Desarrollo	110
Gráfico N° 32 Juego tradicional perdiendo	111
Gráfico N° 33 Propuesta	112
Gráfico N° 34 Guía	113

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	123
Ilustración 2	124
Ilustración 3	125
Ilustración 4	125
Ilustración 5	129
Ilustración 6	132
Ilustración 7	132
Ilustración 8	132
Ilustración 9	133
Ilustración 10	133
Ilustración 11	136
Ilustración 12	136
Ilustración 13	136
Ilustración 14	137
Ilustración 15	139
Ilustración 16	140
Ilustración 17	142
Ilustración 18	143
Ilustración 19	143
Ilustración 20	143
Ilustración 21	144
Ilustración 22	144
Ilustración 23	145
Ilustración 24	146
Ilustración 25	150
Ilustración 26	150
Ilustración 27	150
Ilustración 28	151
Ilustración 29	151

Ilustración 30	151
Ilustración 31	152
Ilustración 32	152
Ilustración 33	152
Ilustración 34	153
Ilustración 35	155
Ilustración 36	156
Ilustración 37	156
Ilustración 38	156
Ilustración 39	157
Ilustración 40	159
Ilustración 41	162
Ilustración 42	162
Ilustración 43	163
Ilustración 44	165
Ilustración 45	165
Ilustración 46	165
Ilustración 47	166
Ilustración 48	166
Ilustración 49	166
Ilustración 50	168
Ilustración 51	172
Ilustración 52	172
Ilustración 53	172
Ilustración 54	173
Ilustración 55	175
Ilustración 56	175
Ilustración 57	176
Ilustración 58	176
Ilustración 59	179
Ilustración 60	179

Ilustración 61	179
Ilustración 62	180
Ilustración 63	180
Ilustración 64	180
Ilustración 65	181
Ilustración 66	183
Ilustración 67	184
Ilustración 68	184
Ilustración 69	185
Ilustración 70	185
Ilustración 71	187
Ilustración 72	188
Ilustración 73	189
Ilustración 74	193
Ilustración 75	194
Ilustración 76	194
Ilustración 77	194
Ilustración 78	195
Ilustración 79	197
Ilustración 80	198
Ilustración 81	198
Ilustración 82	201
Ilustración 83	202
Ilustración 84	202
Ilustración 85	203
Ilustración 86	206
Ilustración 87	206
Ilustración 88	206
Ilustración 89	207
Ilustración 90	209

RESUMEN

El ser humano en todas las fases de su vida está continuamente descubriendo y aprendiendo nuevas cosas a través del contacto con sus semejantes y del dominio del medio en que vive. El desarrollo de las prácticas lúdicas está relacionado con factores económicos que obligan a la mayoría de padres y madres de familia a estar sobrecargados con los quehaceres del diario vivir y no disponen de tiempo necesario para estar con sus hijos, realizar actividades lúdicas con ellos y proporcionarles diversiones sanas; también influye el factor cultural debido a que las familias tienen diferentes normas sociales, creencias, prácticas de cuidado-crianza; además de los factores como las propagandas de televisión, medios de comunicación, video juegos, entre otros. Todas estas influencias tienen un factor negativo en el desarrollo de las prácticas lúdicas provocando que los niños y niñas adopten ciertas conductas que afectan su normal desempeño tanto en el ámbito social como educativo. Es por eso que el trabajo de grado pretende determinar la incidencia de las prácticas lúdicas inadecuadas en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años de la Unidad Educativa Carlos Martínez Acosta, sede dos, de la comunidad de Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi. Para poder brindar un sustento teórico se realizaron revisiones bibliográficas de algunos autores, y documentos para definir el juego y el comportamiento, reflexionar sobre su importancia en el desarrollo infantil y conocer las teorías más importantes que explican el sentido del juego y la influencia en la conducta; se utilizó la metodología de investigación que permitió sintetizar la información y comprender mejor el comportamiento individual como un aspecto de las relaciones interpersonales de la sociedad en la que viven y se desarrollan los niños y niñas, para llegar a conclusiones y recomendaciones que dan respuesta a los objetivos planteados. Como ayuda se planteó la propuesta que consiste en una guía de juegos tradicionales considerados relevantes puesto que se encuentran dentro de las dimensiones del desarrollo infantil. La guía es una posible solución al problema planteado puesto que está encaminada a fortalecer conductas positivas, por lo que se intenta aportar y entregar un recurso de apoyo para formar cada día niños y niñas seguros de sí mismos con las destrezas afectivas, cognitivas y psicomotoras necesarias para su formación.

ABSTRACT

Human beings in all phases of life continually discover and learn new things through contact with peers and mastery of the world in which we live. The development of fun activities is related to economic factors that force most fathers and mothers to be overloaded with daily tasks thus having no time to provide some healthy, fun activities for their children and also be with them; Cultural factor also influence families because they have different social norms, beliefs, nurturing practices; in addition to these factors are TV commercials, media, video games, among others. All these influences have a negative factor in the development of the fun activities causing children to adopt certain behaviors that affect both their social and educational growth. That's why this undergraduate project aims to determine the incidence of inappropriate practices in the behavior of Afro-Ecuadorian children from 9-11 years of age, at Carlos Martinez Acosta Education Unit, branch number two "Mascarilla" community, Mira town , Carchi Province. Some authors literature reviews were conducted to provide theoretical support, and documents to define the game and behavior, reflect on its importance on child development and know the most important theories explaining the sense of play and the influence on behavior ; Research methodology that allowed information to be synthesized and also to better understand the individual behavior as an aspect of interpersonal relationships of society in which they live, and children developing to reach conclusions and recommendations which gives result to planned objectives was used. A proposal that consist a guide to traditional games which is considered relevant was given as an aid, since they are within the dimensions of child development. The guide is a possible solution to the problem since it is aimed at strengthening positive behaviors, which is we try to provide and deliver an appeal for support to develop children confident in themselves with emotional skills each day, with cognitive and psychomotor necessary for their training.

INTRODUCCIÓN

A través de las diferentes prácticas lúdicas los niños y niñas se preparan para la vida futura. Las experiencias positivas que traen alegría durante la infancia, conducen a la formación de una personalidad estable, lo que se reflejará en su vida. Pero si no las tienen presentarán un desorden en su área emocional; como consecuencia, problemas de comportamiento, presentando agresividad, ansiedad, miedos, temores, inseguridad, es por ello que el tema Prácticas Lúdicas de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años y su influencia en el comportamiento es de gran importancia para dar a conocer la relevancia del aspecto lúdico en el campo de aprendizaje y comportamiento de los estudiantes.

La investigación está dirigida a los niños, niñas, docentes, padres y madres de familia de la Unidad Educativa Carlos Martínez Acosta Sede dos, de la Comunidad de Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi y se encuentra estructurada de la siguiente manera:

En el primer capítulo se puntualiza: los antecedentes en donde constan investigaciones realizadas en instancias pasadas dando veracidad de que se realizaron estudios a nivel científico, psicoeducativo y social; el planteamiento del problema para poder exponer cómo y dónde se originó, la formulación del tema, la delimitación temporal y espacial indicando el lugar y sujetos que son investigados; el objetivo general y los específicos que son los que conducen la investigación y finalmente la justificación.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico donde se definen, analizan y se desarrollan los temas relacionados al problema de investigación, con su respectiva fundamentación filosófica, psicológica, pedagógica, sociológica y educativa, con las diferentes teorías como la Humanista, Cognitiva, Histórico-cultural, los modelos centrados en el alumno Escuela Nueva, Teorías del juego, Comportamiento y los tipos de Juegos Tradicionales.

En el tercer capítulo se encuentran los tipos de investigación descriptiva, de campo, documental y propositiva; métodos de investigación inductivo-deductivo y estadístico; técnicas e instrumentos como la encuesta y ficha de observación; la población y muestra.

En el cuarto capítulo se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos a través de las encuestas y fichas de observación. Se presenta la pregunta, el cuadro de frecuencias, el gráfico estadístico y el análisis e interpretación respectiva.

En el quinto capítulo se dan a conocer las conclusiones y las recomendaciones a las que se llegaron con el resultado de las encuestas y fichas de observación analizadas y se plantea la propuesta para dar una posible solución al problema.

En el sexto y último capítulo se presenta la propuesta esquematizada con la respectiva justificación e importancia, los objetivos, la ubicación sectorial y física, el impacto, socialización, el desarrollo de la guía de juegos tradicionales.

Finalmente se señala la bibliografía empleada, los anexos donde se incluye el árbol de problemas, la matriz de coherencia que sirvió de base para la investigación, el formato de la ficha de observación y de la encuesta, certificaciones y fotografías.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Desde los inicios del siglo XX las prácticas lúdicas han sido objeto de preocupación y estudio; ramas como la psicología, pedagogía y sociología las han intentado explicar durante varios siglos, entre los principales investigadores están Groos, Piaget, Freud, Vygotsky, entre otros, sus teorías se enfocaron a que niños y niñas exploran, conocen y aprenden sobre el mundo que los rodea a través de las diferentes prácticas lúdicas que están presentes en las distintas etapas de desarrollo del ser humano.

Estudios realizados en países desarrollados demostraron que las prácticas lúdicas son el primer acto creativo del ser humano que desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral del niño o niña; ya que por medio de éstas se desarrollan y adquieren diferentes habilidades, comportamientos y actitudes, además es un factor indispensable en la solución de problemas.

Es importante resaltar el reconocimiento del Estado Ecuatoriano en la Nueva Constitución Política del Ecuador de algunos derechos de los afroecuatorianos, entre ellos, en el Art. 24 sección cuarta- cultura y ciencia, las personas tienen derecho a la recreación y el esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre; así como también en el art. 58 capítulo cuarto- derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades para fortalecer su identidad, cultura, tradiciones y derechos, se reconocen al pueblo afroecuatoriano los derechos colectivos establecidos en la constitución, la ley y los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos.

En el Ecuador las prácticas lúdicas forman parte de la cultura de los pueblos afroecuatorianos y están condicionadas por la situación social, económica, cultural y geográfica. Por eso, poseen un sistema lúdico propio compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad dinámica de la cultura que se va transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando.

Desde el 2007 el Ministerio del Deporte del Ecuador lleva a cabo la realización de los Juegos Ancestrales, Autóctonos, Populares y Tradicionales de los Pueblos y Nacionalidades en las diferentes zonas del país; con el objetivo de fomentar la interculturalidad a través de actividades propias de cada región, logrando un proceso integrador para todos los pueblos y nacionalidades.

En Julio del 2013 en la Provincia de Esmeraldas, como entidad ejecutora la Fundación Amiga realizó los VII Juegos Autóctonos Ancestrales Populares y Tradicionales de los Pueblos Afroecuatorianos con fines de valorizar las diferentes prácticas lúdicas y generar comportamientos de equidad y confraternidad atendiendo los requerimientos y necesidades en un ambiente cultural, recreacional y deportivo. Evento que contó con el respaldo y apoyo del Ministerio del Deporte y la Secretaría Nacional de Pueblos, Movimientos Sociales y Participación Ciudadana.

La aplicación del Programa Escolar de Actividad Física "Aprendiendo en Movimiento" en todos los planteles del Sistema Educativo Público del Ecuador que se encuentra vigente, tiene como fin que los estudiantes se muevan con juegos y actividades recreativas, que aportarán a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socioafectivo y cultural. Este programa permite a los docentes contribuir al rescate de los juegos tradicionales proporcionando espacios adecuados para su desarrollo.

En el repositorio de la UTN existen varias investigaciones referentes a la temática que confirman que el mundo globalizado, los nuevos recursos tecnológicos que están al alcance de todos y el medio en el que se desenvuelven los niños y niñas influye directamente en el comportamiento y en el desarrollo integral, teniendo un gran impacto en los factores sociales, culturales, económicos, familiares y educativos.

1.2 Planteamiento del problema

Las prácticas lúdicas promueven las relaciones interpersonales e intrapersonales entre los seres humanos. Un espacio donde se desarrollan estas habilidades sociales es la escuela y es así que la labor primordial de los docentes es contribuir con una serie de tareas orientadas al desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional de los niños y niñas.

La familia es la base para la formación social de los niños y niñas; es el medio natural en el cual construyen su personalidad, se fomentan los valores y empiezan a establecer las primeras relaciones. El desarrollo de las prácticas lúdicas está relacionado con factores económicos que obligan a la mayoría de padres y madres de familia a estar dedicados a las múltiples ocupaciones cotidianas, las cuales han restado tiempo y espacios en la que compartían con sus hijos por lo que hay poca participación en las actividades lúdicas que ellos realizan y no les permiten proporcionar diversiones sanas. También influye el factor cultural debido a que cada familia tiene normas sociales y diferentes formas de crianza. Se observó que en la comunidad no hay espacios de esparcimiento y recreación adecuados, es por ello que existen escasos juegos recreativos en los patios de sus hogares y también conlleva a que los niños practiquen juegos con alto contenido de agresividad e incluso acceden con mayor facilidad a las TICS.

La problemática a tratar fue de gran interés para esta investigación debido a que se encontraron aspectos negativos que pueden afectar el

desarrollo integral como son la deformación de los juegos, la preferencia por otros juegos no propios de la cultura y el maltrato psicológico que pueden tener influencia en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo influye la débil práctica lúdica en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años dentro de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, de la Comunidad Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi, período 2014-2015?

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de observación:

Esta investigación se realizó a niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años, con el apoyo de información de los docentes, padres y madres de familia.

1.4.2 Delimitación espacial:

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, en la Comunidad de Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi.

1.4.3 Delimitación temporal:

Esta investigación se realizó durante el año lectivo 2014-2015.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Determinar la incidencia que tienen las prácticas lúdicas en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, de la Comunidad Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi, período 2014-2015.

1.5.2 Objetivos específicos

- Identificar las prácticas lúdicas más frecuentes de los niños y niñas y organizarlas.
- Seleccionar la información científica y teórica que permita realizar el marco teórico que oriente el proceso de investigación.
- Plantear una guía de juegos tradicionales adecuada encaminada a fortalecer conductas saludables mediante la práctica diaria de actividades lúdicas que permitan fortalecer habilidades y destrezas de los niños y niñas.
- Socializar la guía de juegos tradicionales con la comunidad educativa.

1.6 Justificación

Las manifestaciones culturales que reflejan el conjunto de modos de vida y costumbres del pueblo afroecuatoriano se dan a través de la música, el baile y el juego que son valores históricos y tradicionales, la gastronomía, la vestimenta que hoy en día debido a la importación de otras culturas se ha perdido poco a poco, y los peinados típicos que muestran la creatividad e imaginación.

El tiempo en el que se realizó la práctica pre profesional en la Unidad Educativa permitió evidenciar ciertas prácticas lúdicas inadecuadas que forman parte del desarrollo integral de los niños y niñas. Estos juegos que realizan diariamente tienen un alto contenido de agresividad y en algunos casos contenido sexual que no está acorde a la edad. Es por ello que existe gran preocupación por parte de los padres y madres de familia, maestros y otros adultos; además se debe tomar en serio la importancia que los niños le dan a los juegos ya que esto puede influir notablemente a futuro en su desarrollo social y afectivo.

Al ser una problemática sociocultural surgió la necesidad de realizar este trabajo de grado con el propósito de investigar las prácticas lúdicas y su influencia en el comportamiento. Como futura profesional en Psicología

Educativa y Orientación Vocacional considero que es indispensable analizar factores que puedan afectar negativamente el desarrollo psicosocial y comportamiento de los escolares.

Se consideró importante presentar una propuesta encaminada a descubrir las prácticas lúdicas de los niños y niñas afroecuatorianos y a fortalecer conductas adecuadas que propicien alternativas de solución con las que se procuró disminuir notablemente la agresividad que estos niños presentaban hacia sus compañeros y en algunos casos a sus docentes.

Los beneficiarios directos fueron los niños, niñas, adolescentes, docentes, padres y madres de familia y la comunidad en general, puesto que se entregó un trabajo original y novedoso ya que no habían realizado investigaciones que contengan estas dos variables en la Unidad Educativa ni a nivel de comunidad.

Este trabajo fue de utilidad práctica dentro del campo social debido a que se convirtió en base fundamental para futuras investigaciones en comunidades educativas que presenten características sociales, culturales y económicas similares.

Para la fundamentación de este trabajo se contó con fuentes de información otorgados por autoridades y líderes de la comunidad. Esta investigación fue factible puesto que existió la colaboración de la comunidad educativa e interés por parte de ella y se contó con los recursos humanos, materiales y económicos para su realización.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Filosófica

2.1.1 Teoría Humanista

El aporte de esta teoría al trabajo de investigación fue de gran importancia porque desde un enfoque humanista el hombre es considerado como un ser único e irreplicable, autónomo que busca llegar a la autorrealización, capaz de dirigirse a sí mismo y tiene suficiente capacidad para tratar de manera constructiva todos los aspectos de su vida.

Esta teoría resalta las capacidades humanas de bondad, creatividad y libertad e interpreta al ser humano como racional, propositivo y autónomo, con capacidad creativa y de experimentar un conocimiento profundo de la realidad. El objeto de estudio es la experiencia subjetiva del individuo. El ser humano se controla a sí mismo, sabe lo que le hace bien y lo busca hasta conseguirlo, lo que se convierte en el centro de cualquier experiencia que incluye todo aquello que ocurre internamente en él.

Rogers precisa “Lo que contribuye al modo de ser de cada cual no es la realidad como tal sino como el individuo experimenta esa realidad” (Clonninger, 2003, pág. 125).

El modo de percibir la realidad es propio y exclusivo de cada persona. En cuanto a su forma de entender la vida, el individuo interpreta a su manera de ser, de sentir y de percibir los estímulos externos del mundo que lo rodea. Por lo general los niños a través de las diferentes prácticas lúdicas perciben, asimilan y acomodan sus experiencias como una realidad convirtiéndose en lo más importante para su desarrollo.

Por medio de esta teoría se centró el interés en los niños y niñas, en los potenciales y los ideales y en los problemas intentando llegar a tener una visión completa a través de los aspectos positivos como medio para desarrollar su pleno potencial logrando que tomen conciencia de la realidad y no abandonen en ningún momento su responsabilidad ni su libertad para resolver sus problemas.

El método terapéutico que Rogers planteó, consiste en la terapia centrada en el cliente, o terapia no directiva, que parte de la hipótesis central de que el individuo posee en sí mismo medios para la auto comprensión y para el cambio del concepto de sí mismo, de las actitudes y del comportamiento auto dirigido. Esta metodología concuerda con la relación que existe entre la relación profesor-estudiante y padres-hijos, debido a que el interés primordial es el bienestar del niño/a. Método que permite a los niños y niñas conocerse a sí mismo, aceptar el problema y solucionarlo.

2.2 Fundamentación Psicológica

2.2.1 Teoría Cognitiva

La investigación se fundamentó en esta teoría porque toma en cuenta la mente, la inteligencia, los sentimientos, las emociones, la motivación, las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, las últimas mencionadas son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Jean Piaget en su teoría estructuralista del juego manifiesta “las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo lapso de tiempo, las estructuras intelectuales. El tipo de juego es en parte

reflejo de estas estructuras” citado por (Requena & Jiménez, 2003, pág. 16).

Se sabe que el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales y que la asimilación y acomodación son dos componentes que presuponen toda adaptación a la realidad. Antes de construir estructuras estables con las que se adaptan al medio de modo eficaz los niños y niñas precisan acomodaciones reorganizando sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. El juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

En el tipo de juego se reflejan las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales. La estructura mental que hace posible la ficción es el símbolo, convirtiéndose en el juego más característico de la infancia debido a que los niños y niñas la utilizan incansablemente. Es así que el objeto de estudio de la teoría cognitiva es el procesamiento de la información.

Según Piaget el símbolo en el juego se socializa, por tal razón se convierte en instrumento de representación con un mismo significado, sin embargo, se toma en cuenta la realidad cotidiana y los modelos proporcionados por el mundo real de los niños y niñas.

La concepción psicológica del juego como manifestación cognitiva del niño caracteriza la actividad lúdica como una modalidad infantil de expresión e interacción con el medio, que es construida por los niños para enfrentar una realidad a la cual deben adaptarse. Las prácticas lúdicas forman parte de la inteligencia del niño, porque representan la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa del desarrollo.

Piaget pensaba que todos los niños maduran siguiendo una serie de etapas claras de desarrollo intelectual. Intellecto que crece en función de los

procesos de asimilación, es decir la nueva situación es asimilada a los patrones mentales existentes y en función de los procesos de acomodación en donde los patrones mentales son cambiados que dan cabida a la nueva información o experiencias. Es así que el juego simbólico se transforma en juego de reglas cuya formulación requiere la representación simultánea y abstracta. Los niños y niñas empiezan a emplear conceptos de tiempo, espacio y número y por lo general pasan a entender que la realidad no es un mundo ficticio, un ejemplo claro es cuando los niños ya no creen que los personajes del mundo de la fantasía existan, se dan cuenta que en el mundo real las personas no pueden volar y que en verdad pueden llegar a lastimarse.

Esta teoría se basa en el procesamiento de la información. Se sabe que los niños y niñas a través del juego exploran y conocen la realidad, sin embargo, esta realidad debe ser percibida como tal para que puedan adaptarse al medio en el que viven.

2.3 Fundamentación Pedagógica

2.3.1 Escuela Nueva

Con el fin de transformar la sociedad por medio de la educación se planteó un modelo didáctico y educativo completamente diferente a la tradicional en el cual el eje del aprendizaje se centra en el niño y no en el docente, de esta manera se abre la puerta a que los niños piensen por ellos mismos, mientras que el profesor es un facilitador de los procesos de enseñanza- aprendizaje que se dan diariamente en el aula, al servicio de los intereses y necesidades de los alumnos.

Los aportes de este modelo a la investigación fueron relevantes puesto que los niños y niñas desarrollan habilidades que les permite desenvolverse con seguridad y eficacia ante una situación concreta, convirtiéndoles en sujetos capaces de crear un pensamiento independiente

produciendo nuevas ideas para lograr la solución de los problemas y necesidades que le plantea la vida.

(Trillas, y otros, 2007) Hacen énfasis en las aportaciones metodológicas de Dewey quién consideraba que el método educativo debe derivarse del método científico, con todas las adaptaciones que sean necesarias en oposición al método antiguo y tradicional. Así la propuesta metodológica de Dewey consta de cinco fases:

Fase 1.- Consideración de alguna experiencia actual y real del niño, en el ámbito de su vida familiar o comunitaria. Fase 2.- Identificación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia; es decir un obstáculo en la experiencia sobre el cual se habrá de trabajar para intentar estudiarlo y salvarlo. Fase 3.- Inspección de los datos disponibles, así como búsqueda de soluciones viables; en esta etapa los materiales escogidos y trabajos se convierten en partes del programa escolar. Fase 4.- Formulación de la hipótesis de solución, que funcionará como idea conductora para solucionar el problema planteado. Fase 5.- Comprobación de la hipótesis por la acción, pues de acuerdo con este enfoque, la práctica es la prueba del valor de la reflexión hecha por el educando con objeto de resolver el problema, Pág. 26-30.

La pedagogía de John Dewey, es considerada como funcional y de valor social ya que sostenía que la finalidad última de cualquier intervención educativa es la mejora de la calidad de vida del individuo y de la sociedad. Esta propuesta metodológica centrada en torno al desarrollo del pensamiento reflexivo complejo, ha influido en algunas de las experiencias más interesantes de las últimas décadas y aún siguen en vigencia.

Dentro de los principios más relevantes de esta teoría están: la importancia del papel activo del estudiante, las funciones que debe asumir el profesor en el proceso educativo mostrando la posibilidad de cambios en el desarrollo del mismo, mayor participación y compromiso del ciudadano, resalta el valor del conocimiento psicológico de la infancia donde el niño o niña es interés principal de la educación, se plantean propuestas a partir de los intereses de los estudiantes cualificando su desempeño dentro de estas. Relación teoría – práctica, bajo el postulado de aprender haciendo.

El objetivo es provocar cambios de conducta en los niños y niñas utilizando metodologías y estrategias que les permitan formular objetivos en términos exactos y precisos, el refuerzo se convierte es un método que induce a los estudiantes a seguir emitiendo el comportamiento deseado

A través de las diferentes actividades lúdicas los niños y niñas interpretan lo adquirido dentro de su vida, donde adquieren conocimientos que en gran medida influyen en el desarrollo de comportamientos valiosos para su acción vital, mejorando la capacidad de relacionarse socialmente.

2.4 Fundamentación Sociocultural

2.4.1 Teoría Histórico-cultural

La teoría histórico-cultural o sociocultural fue de interés en esta investigación porque concibe el desarrollo personal como una construcción cultural, que se realiza a través de la interacción con otras personas de una determinada cultura mediante la realización de actividades sociales compartidas.

En esta teoría se toma en cuenta el rol que juega el contexto en las demandas características socioeconómicas y socioculturales, para entender o dar significado a las conductas de los estudiantes, así como también saber cuáles son las expectativas, las motivaciones de los niños y

niñas y su contexto familiar, las cuáles influyen en la relación entre el comportamiento y el entorno.

(Darío & Blanco, 2006), en su obra Teoría Sociocultural y Psicología Social Actual manifiestan que “La cultura proporciona las orientaciones que estructuran el comportamiento de los individuos, lo que los seres humanos percibimos como deseable o no deseable depende del ambiente, de la cultura a la que pertenecemos, de la sociedad de la cual somos parte”, pág. 210.

Para Vygotsky (1978) la cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos son los únicos que crean cultura y es en ella donde se desarrollan, y a través de la cultura, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento, el conocimiento; más aún, la cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento. La cultura nos dice que pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por este motivo, Vygotsky sostiene que el pensamiento de los niños y niñas se desarrolla en razón de diálogos con personas que tienen más capacidad que ellos.

El ser humano es considerado como un ser social, ya que al interactuar con los demás, los niños y niñas aprenden creencias y valores culturales importantes. Cuando tratan de descifrar las cosas, recurren a los adultos para que les ayude a comprenderlas y les brinden la información que necesitan para resolver los problemas que les interesan a ellos.

En las aportaciones de Vygotsky sobre el juego se encontró que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo, un ejemplo claro es cuando los niños y niñas tratan activamente de descubrir nuevos principios o resolver algún problema; pero que no pueden hacerlo solos y necesitan ser guiados por hábiles tutores en este caso los adultos. Los niños y niñas son

próximos a poseer las habilidades mentales necesarias para la resolución de problemas.

2.5 Fundamentación Educativa

2.5.1 Prácticas Lúdicas

Son actividades placenteras necesarias para el desarrollo cognitivo, motor y afectivo de los seres humanos teniendo suma importancia en el entorno social puesto que favorece a la creatividad y fomenta la maduración del individuo.

Los psicólogos destacan la importancia de las prácticas lúdicas en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas, las mismas tienen que ser orientadas de una manera adecuada para que tengan un enfoque educativo y no dependa del ambiente en el que se encuentra.

(Sarlé, 2013), en su libro “lo Importante es Jugar” afirma que el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo otra cosa, pág. 24.

Aceptando el concepto de la autora se comparte que es a través de las prácticas lúdicas que los niños pueden exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que sienten de averiguar y descubrir y paralelamente desarrollar las destrezas necesarias para los posteriores aprendizajes escolares. En general constituyen una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño/niña partiendo desde

aspectos físicos, como psicológicos y afectivos, este proceso llevado adecuadamente permite incrementar sus habilidades sociales teniendo la oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

La actividad lúdica está íntimamente relacionada con el desarrollo de la personalidad, por lo que tiene especial significación precisamente en el período más intenso del desarrollo, es decir, en la infancia.

En la edad preescolar, el juego es aquella forma de la actividad en la cual se va formando la personalidad. Es la primera actividad, a la cual corresponde un especial significado para el desarrollo de la personalidad, para la formación de sus características y la ampliación de su carácter o esencia interno.

Skinner 1997 nos da a conocer que el juego es un conjunto de herramientas que nos ayuda a asimilar y percibir fácilmente los aprendizajes en forma individual y cooperativa. Precisamente las acciones o consecuciones nuevas, que se van formando y que todavía no se han fijado como algo habitual, pasan primordialmente a ser juego convirtiéndose para los niños y niñas en escuela para la vida, de un tipo especial.

Las diversas formas de la actividad del adulto sirven de modelo o ejemplo que se reproduce en la actividad del juego de los niños. Los juegos están vinculados a toda la cultura del pueblo siendo uno de los lazos que vinculan a las diferentes generaciones y que transmite especialmente las adquisiciones culturales de una generación a la otra. Con ello el juego va preparando a la generación que va creciendo, para proseguir los hechos de la generación anterior, a la que pasan a sustituir, con lo que forman y desarrollan las aptitudes y características que son necesarias para las futuras actividades a ejercer.

La actividad lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano; el concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar. (Castro, 2007, pág. 12)

El juego es una especial manifestación espontánea del niño lo que le permite estar en continua relación con los demás. La actividad lúdica realizada por las y los niños sea de manera individual o grupal le permite desarrollar capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motoras. Para esto son muy importantes al principio las imitaciones que hace de los mayores que le rodean y el entorno en donde se desarrollen. Un niño o niña que crece en ambientes favorables para su normal desarrollo es feliz.

2.5.1.1 Características del juego

Se han enunciado innumerables características sobre el juego, sin embargo, se resaltan las más importantes de la siguiente manera:

El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario: para actuar de una manera determinada no es necesario forzar a alguien a que realice o participe en un juego, esta actividad se trata de realizarla por iniciativa propia.

El juego produce placer: a través del juego se pueden cumplir los deseos insatisfechos, los niños muestran sus intereses y emociones que se manifiestan cuando se comparte con los amigos sean de menor o mayor edad, ponen en marcha su imaginación y fantasía juegan a que están enfermos, a que son doctores, al rol que tiene papá o mamá en casa e inclusive cuando están solos. Se convierte en una actividad gratificante para sí mismos.

El juego es innato: en la etapa de desarrollo infantil es donde se identifica esta característica porque desde los primeros meses de vida los niños juegan con su cuerpo, en la primera infancia se inventan historias y objetos para jugar no hay la necesidad de explicarles porque lo realizan de forma espontánea casi automáticamente. El juego es algo innato porque los niños necesitan jugar para explorar y conocer el mundo e interviene en el proceso de aprendizaje.

El juego implica actividad: la característica principal de los niños es que viven y aprenden jugando, exploran, piensan, deducen, se mueven, imitan y se relacionan con los demás. No es necesaria la realización de ejercicios físicos para estar en actividad.

El juego favorece la socialización: los juegos provocan que los niños crezcan sanos y felices. Los niños/ niñas adquieren principios como la cooperación, comunicación, la convivencia ya que estos facilitan la interacción con individuos de diferentes edades, sexo, etnia, cultura, entre otros, permitiéndoles cooperar, compartir, relacionarse con los demás, preocuparse de los sentimientos ajenos, valorar lo que tienen a su alrededor, ser personas que brindan y buscan afecto. En fin los juegos facilitan los procesos de inserción.

El juego es un elemento motivador: dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje se utiliza el juego como recurso metodológico con el que se puede conseguir que los niños/niñas alcancen determinados objetivos didácticos a través de la realización de diferentes tareas o actividades lúdicas, el objetivo es que aprendan jugando.

El juego tiene un fin en sí mismo: el juego se lo realiza por simple placer. No importa quién gana o quien pierde lo que realmente interesa es el proceso y no el resultado final, si el juego llega a convertirse en un medio para conseguir un fin, esta actividad dejaría de ser atractiva para los niños/niña.

El juego se desarrolla en una realidad ficticia: la creatividad, imaginación y fantasía permite que los niños/niñas puedan ser lo que quieran, no tienen que preocuparse en las reglas, en los límites, se expresan libremente sin temor, sin recelo.

El juego es una actividad propia de la infancia: para el desarrollo integral los niños deben jugar durante sus primeros años de vida con el fin de evitar frustraciones a lo largo de su vida, esto no quiere decir que los adultos no ocupen su tiempo libre realizando determinados juegos porque al mismo tiempo que los niños crecen varían los juegos en función de sus habilidades y capacidades desarrolladas en la etapa evolutiva.

El juego permite al niño afirmarse: el juego ayuda a los niños/niñas a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima conociéndose a sí mismos y les muestra un camino para llegar a la resolución de conflictos. Perciben, conocen y reflexionan sobre lo que está pasando a su alrededor e inclusive entender el por qué las personas actúan de cierta manera que para ellos antes era incomprensible.

Los juegos están limitados en el tiempo y en los espacios: los juegos se limitan cuando los niños pierden el interés, el entusiasmo, motivación y no tienen la voluntad para realizar una actividad que antes resultaba atractiva. El espacio se determina de acuerdo al lugar o entorno donde se encuentren los niños, pero también a la forma en la que son criados.

En el juego el material no es indispensable: como proceso cognitivo la imaginación permite a los niños/niñas otorgar una función diferente a los objetos, por ejemplo una escoba que sirve para barrer ellos la convierte en un caballo o un carro para transportarse. Dependiendo del juego los juguetes u objetos se pueden eliminar, sustituir, cambiar, adaptarlos e incluso poner en práctica su creatividad y crearlos.

2.5.1.2 Teorías Del Juego

Existen varios modelos teóricos que pretenden explicar la naturaleza del juego. En esta investigación trataremos dos tipos de teorías: las teorías clásicas y las teorías modernas que han incorporado nuevas visiones sobre el juego.

2.5.1.2.1 Teorías Clásicas

Se las denominaron clásicas porque se desarrollaron a principios del siglo XX y han permanecido durante muchos años siendo la referencia principal sobre la explicación del juego infantil por lo que en la actualidad siguen ejerciendo una notable influencia sobre las investigaciones.

Teoría metafísica

Platón fue uno de los pioneros que intentaron explicar sobre el juego. En su teoría hizo una relación entre el arte con el juego enfocándose en la expresión del ser humano. Platón consideró que el ser humano imita la realidad a través de la pintura y la poesía.

Para Platón el juego debía ser un instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida. Observó que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego por ello los consideraba como fuente de placer.

Aristóteles otorga al juego un carácter medicinal, pues afirmó que a través del juego se obtiene descanso y relajación luego la fatiga producida por el trabajo. También señaló que los niños realizan actividades lúdicas pensando en lo que tendrán que ser o hacer cuando sean mayores.

Teoría de la potencia superflua o Teoría del recreo

Friedrich Von Schiller en su teoría trata de explicar que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo. El objetivo de jugar

no es pasar el tiempo, lo que denominan ocio, sino que incluyen prácticas necesarias y útiles para el perfeccionamiento de la existencia de todo ser humano.

Teoría de la energía sobrante

Herbert Spencer desde una perspectiva evolucionista planteó la teoría de que el juego tiene por objeto liberar las energías acumuladas y que cada persona tiene una cantidad limitada de energía y sabe cómo eliminarlas. Se fundamentó en el principio de selección natural que supone que las especies superiores no necesitan consumir tanta energía como las especies inferiores y que con la energía acumulada pueden cubrir otras actividades.

Esta teoría fue base principal en los estudios posteriores sobre el juego motor en el que según investigadores se consume bastante energía.

Teoría del descanso o de relajación

Moritz Lazarus en su teoría señala que el juego es una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas; por ejemplo los niños se dedican a jugar por las tardes a pesar de haber estado en la escuela durante la mañana o un adulto que se dedica a la práctica de un deporte como el fútbol después de una larga jornada de trabajo.

Teoría del trabajo

W. Wundt en su teoría sostuvo que el juego nació del trabajo indicando que la necesidad de supervivencia le lleva al ser humano a trabajar y que a la vez va aprendiendo a liberar la energía por medio de la realización de prácticas lúdicas convirtiendo el trabajo en fuente de gozo y satisfacción.

Teoría del ejercicio preparatorio o de la anticipación funcional

La teoría de **Karl Gross** también es conocida como la **Teoría Pragmática y del Pre-ejercicio**. Gross sostuvo que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Se basó en los estudios de Darwin aludiendo que los niños cuando juegan, mueven su cuerpo, gritan, aprenden a controlar su cuerpo obteniendo ventajas que le servirán en la vida adulta.

En su teoría manifiesta que los seres humanos y los animales durante el desarrollo evolutivo realizan dos tipos de actividades: las dirigidas a cubrir sus necesidades básicas siendo aún dependientes de sus progenitores, y las dirigidas a adquirir un cierto grado de madurez de los órganos mediante la práctica. Es allí donde ubicó a los juegos como uno de los elementos más importantes en el desarrollo.

Esta teoría se convirtió en la actualidad en modelo para los investigadores quienes concedieron la importancia que tiene el juego en el desarrollo del individuo.

Teoría del atavismo o de la recapitulación

La teoría de **Stanley Hall** también es llamada Teoría Antropológica. Basándose en las ideas de Darwin, Hall explicó el orden de aparición de los diferentes tipos de juego en la vida del niño. Señaló que los niños imitan la vida de sus antepasados a través del juego representando simbólicamente las etapas de evolución del hombre. Sostuvo la idea de que un organismo hereda las habilidades aprendidas por su antecesor y que las prácticas lúdicas propender a servir de estímulo para el desarrollo integral.

Teoría catártica y Teoría del ejercicio complementario

H. A. Carr fue uno de los fundadores del funcionalismo americano. Afirmó que el juego sirve como simulador de situaciones que desprenden consecuencias y que educan sin necesidad de pasar por experiencias desagradables. También sostuvo que la función principal de los juegos es la fijación de los hábitos adquiridos los cuales permiten asegurar la constante actividad.

2.5.1.2.2 Teorías Modernas

Las teorías modernas tienen como objeto de estudio el juego desde su origen hasta la explicación como fenómeno.

Teoría de la ficción

E. Claparède fue discípulo de Gross y señaló al juego como una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es un componente de ficción de manera que los niños transforman la realidad en lúdica es decir lo que no puede cumplirse en la vida real pueden ser satisfactorios y cumplidos a través de las prácticas lúdicas.

Gross y Claparède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

Teoría de la infancia o Teoría general del juego

F.J.J. Buytendijk intentó crear una teoría general del juego defendiendo la idea de que la infancia explica el juego. Basó su teoría en principios opuestos a la tesis de Gross quien consideró que el juego explica la importancia de la niñez.

La infancia tiene los siguientes rasgos y características distintas de la adultez.; la ambigüedad de los movimientos, el carácter impulsivo de los

movimientos, la actitud frente a la realidad y la timidez, puesto que cuando juegan los niños no se observan claramente sus movimientos, nunca están quietos, se distraen y se dejan llevar por estímulos.

Teoría freudiana sobre el juego

Sigmund Freud consideró el juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional porque piensa que el juego está ligado al sueño por medio del recuerdo de las emociones placenteras que intentan expresarse. Señaló al juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

Teoría del placer funcional

Karl Bühler explica que el placer no está en la repetición, sino en el progreso ganado en cada repetición y en el dominio del acto. En su teoría justifica el aprendizaje a través del principio “aspiración a una forma perfecta”, por el que el perfeccionamiento es buscado por el niño y de ahí su movimiento y juego constante.

Teoría piagetiana del juego

Para **Jean Piaget** el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Describió el desarrollo intelectual y lo dividió en una serie de estadios: Sensoriomotor (juego funcional), pre operacional (juego simbólico), operacional concreto (juego reglado) y operaciones formales (juego reglado).

Según Piaget los niños tienen tres formas de interactuar con la realidad que les rodea: intenta adaptarse a las situaciones externas, utiliza

sus capacidades para modificar las condiciones del medio en el que vive e impone sus deseos sobre el medio o viceversa.

Teoría sociocultural del juego

L. S. Vygotsky en su teoría el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Vygotsky estableció que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

2.5.1.3 Principales Tipos de juegos

Juegos psicomotores: Conocimiento corporal- Motores-Sensoriales. Permiten que los niños y niñas desarrollen la coordinación de los movimientos y desplazamientos, el desarrollo del equilibrio estático y dinámico, la comprensión del mundo que nos rodea, la autosuperación, la coordinación óculo- manual y la capacidad de reacción frente a estímulos.

Juegos cognitivos: Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos. Tienen que ver con el desarrollo intelectual lo que permite que los niños y niñas asuman papeles que implican diferentes grados de cooperación, rivalidad y resolución de conflictos entre los jugadores o equipos tomando decisiones asertivas. Estos juegos también permiten que los niños y niñas manifiesten valores, actitudes, finalidades e incluso ideologías.

Juegos sociales: Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos. Los niños y niñas ejercen la libertad de expresión y es así que adquieren una concepción de autoafirmación, autoconcepto, autoestima, equilibrio

personal, la vulnerabilidad ante situaciones en las que ha de mostrar su competencia.

Juegos afectivos: De rol o juegos dramáticos- De autoestima. Favorecen el desarrollo afectivo-emocional y buscan que los niños y niñas trabajen en grupo y se relacionen con sus iguales, de este modo el afecto entre los miembros del grupo irá creciendo y sucederán diferentes emociones durante el tiempo que pasen juntos.

Otros

- Según la libertad del juego.
- Según el número de individuos.
- Según el lugar.
- Según el material.
- Según la dimensión social.

Según la teoría del juego de Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Se desarrolla la subjetividad de los niños y niñas, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad, la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos, facilita patrones de identificación sexual; jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños generan procesos de comunicación y cooperación con los demás, adquieren conocimiento del mundo del adulto preparándose para la vida laboral y estimulación del desarrollo moral; además se convierten en seres

sociales resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos.

Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Favorecen la comunicación, la unión, la confianza en sí mismos, potencian el desarrollo de las conductas pro sociales, disminuyen las conductas agresivas y pasivas.

Juegos de estrategia: Se destinan principalmente a la ejercitación de estrategias de pensamiento. Estimulan la atención, memoria, imaginación, creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, desarrollan el pensamiento científico y matemático, el rendimiento, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto. Contribuyen al desarrollo del pensamiento táctico, de la capacidad de concentración y de la voluntad mediante la toma de decisiones durante situaciones complejas.

Juegos de simulación: Se destinan principalmente al desarrollo de la capacidad de representación simbólica del pensamiento, así como a propiciar un mayor conocimiento de la realidad mediante la esquematización de sus diversos aspectos (historia, economía, deportes, ciencia, política, diplomacia, actividades sociales, etc.), que sirven de temática a la actividad lúdica. Contribuyen a la formación vocacional de adolescentes y jóvenes.

Juegos de rol: Se destinan principalmente al desarrollo de la toma de decisiones en condiciones del "hacer como si..." que caracteriza al simbolismo lúdico. Los juegos de rol pueden considerarse una prolongación de los denominados "juegos de roles de imitación a la vida", que presiden la acción lúdica durante la infancia. Contribuyen a la formación de hábitos y habilidades, así como a la cooperación entre los participantes.

(Bartolomé, 1993), propone una clasificación de los juegos de acuerdo a las edades, ya que existen juegos que están estrechamente

relacionados con cada etapa de desarrollo humano y que son practicados según el interés que tenga el individuo. No todos los juegos pueden ser jugados por los niños y niñas, págs. 311-314.

Juego de Adulto

La característica fundamental del juego del adulto reside en la autorización. Se afirma que hay pocos adultos, por libres que sean para disponer de su tiempo o de su persona, que no hayan sido sorprendidos alguna vez dibujando un gesto escondido para disimular que jugaban.

Este deja a un lado la “seriedad” habitual, que relajan el espíritu y accionan sus potencialidades. Pero a algunos adultos les cuesta jugar porque tiene miedo parecer ridículos, y criticados, debido a que sigue normas sociales.

En el adulto podría diferenciarse el deporte que encuentra cierto consentimiento para la violencia; en el Juego, se da un permiso para la despreocupación, o sea, para el descanso y la diversión, en la medida que brindan oportunidades que apartan al hombre de los problemas cotidianos que le preocupan y le esclavizan.

El adulto que juega está casi siempre tentado a infringir consciente o inconscientemente, suspende las disciplinas y obligaciones y se lanza a una aventura en la que busca formas legítimas de liberación. Además es una forma en la cual descargan todas sus emociones o al contrario sus frustraciones tratando de encontrar un equilibrio armonioso entre el cuerpo y mente. El juego le permite fortalecer las capacidades cognitivas, afectivas que desarrolló durante su infancia.

Juego del Adolescente

El adolescente ante todo busca su identidad personal; trata de afianzar su vida interior. Los “Juegos de niños” no le interesan. Propiamente los juegos de su edad son pocos. Se podría decir que toda la etapa de la adolescencia es un gran juego en el que las principales conductas lúdicas se orientan hacia la broma y el desafío. En efecto, al burlarse el adolescente de sí mismo con Juegos ridículos, confieren al mundo la responsabilidad de su situación.

Las apuestas necias, los riesgos innecesarios, el gusto por el peligro, por la adrenalina sirven de descarga emotiva, en la que la ley del juego es una especie de exteriorizar lo que tiene en su interior.

Juego del Niño

El Juego se encuentra en todas las instancias evolutivas de la vida humana. Hasta aquí la lúdica del adulto se ha definido como un auto permiso; el del adolescente, como la burla y el desafío. La lúdica infantil está representada por el juego simbólico. Las conductas lúdicas del niño se relacionan con el adulto en tres dimensiones básicas: protección y libertad, discusión y disponibilidad, estímulo y seguridad.

En primer lugar se observa los juegos de ejercicio o juegos funcionales, que consisten en el funcionamiento liso y llano de los aparatos motores del lactante. En el segundo estado, aparecen los juegos de ficción, simbólicos o de imitación, cuyas principales características son la mímica, la ficción simbólica y la simbolización, y el tercer estado infantil se caracteriza generalmente por el juego reglado. Estos estados a veces se superponen entre sí, de ahí la dificultad de aplicar fronteras rígidas en las complejas etapas de la vida infantil.

Juego Mixto

Va a ser aquella actividad lúdica que englobe a las anteriores clasificaciones que se las ha dado en el juego: el juego del adulto, juego del adolescente y juego del niño.

2.5.1.3.1 Juegos tradicionales

Son juegos autóctonos destinados al rescate de valores culturales, también son aquéllos que conforman la herencia lúdica en diversas regiones del mundo, como parte del acercamiento a sus culturas. Se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Juegos populares

Son manifestaciones lúdicas, arraigadas en una sociedad, muy difundidas y practicadas por una mayoría de personas, por un colectivo determinado de una población y que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico, término general que abarca creencias, costumbres y conocimientos de cualquier cultura transmitidos por vía oral, por observación o por imitación.

En el Ecuador existe un gran número de juegos y juguetes Populares y Tradicionales. (Jiménez María, 2008, págs. 47-49), en su trabajo de investigación realizó una clasificación de los mismos tomando en cuenta la dificultad de movimiento, comprensión, el grado de conocimiento y la peligrosidad de la siguiente manera:

Tabla 1 Juegos tradicionales del Ecuador

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES	CLASIFICACIÓN
1,2,3 PIO! o 1,2,3 Sábado ingles	Mixtos
A la cuarta	niños y adolescentes
A las monedas	Niños
Alza la pata pavito	niños y adolescentes
Aserrín, aserrán	Niños
Atar y desatar	Mixtos
Avanzadas	Mixtos
Bolsillito	Mixtos
Burbujas de jabón	adolescentes y adultos
Burrito de San Andrés	adolescentes y adultos
Carrera de burros	Mixtos
Carrera de ensacados	niños y adolescentes
Carrera de la pata coja	Mixtos
Carrera de tres pies	Niños
Carrera del huevo y la cuchara	Niños
Carretillas	niños y adolescentes
Chupillita, Chupillita	Mixtos
Cinco huecos	Mixtos
Coches de madera	Niños
Cuchi	Adolescentes
Diabolo	Niños
Discos y tazas	Mixtos
Ecuavoley	adolescentes y adultos
El baile de la escoba	Adolescentes
El baile del tomate	Niños
El burro	Niños
El caballito	Mixtos
El cartero	Niños
El chinchigua	Adultos
El conejo	Niños
El cushpi	niños y adolescentes
El espejo	adolescentes y adultos
El florón	niños y adolescentes
El gato y el ratón	Mixtos
El gran banco	Mixtos
El lobo	niños y adolescentes
El palo encebado	Mixtos
El pan quemado	Mixtos

El pescadito Chau-chau	Mixtos
El primo	Niños
El rey manda	Niños
El sapo	Mixtos
El siete loco	niños y adolescentes
El YO-YO	Mixtos
Embotellar bolitas	Mixtos
Ensartar botellas	Mixtos
Hombre negro	Mixtos
Huevos de gato	Mixtos
Juego de la cebolla	Adultos
Juego de la noche	Niños
Juego de la sogá	Niños
La abuelita	Niños
La botella	Adolescentes
La candelita	Mixtos
La gallinita ciega	Niños
La guaraca	adolescentes y adultos
La raya	adolescentes y adultos
La rayuela	Mixtos
La rueda	Mixtos
La silla de oro	Mixtos
La tienda	Mixtos
La vaca loca	Mixtos
La zorra y las uvas	Niños
Las 4 esquinas	adolescentes y adultos
Las arreadas	Adolescentes
Las banderillas	Mixtos
Las bolas	Adolescentes
Las cogidas	Mixtos
Las cometas	adolescentes y adultos
Las escondidas	Mixtos
Las estatuas	Mixtos
Las flechas	adolescentes y adultos
Las frutas	Niños
Las guerras	niños y adolescentes
Las ollitas	Adolescentes
Las quitadas	Niños
Las sillas	Mixtos
Las topadas	Niños
Las tortas	niños y adolescentes
Los aviones	Adolescentes

Los billusos	Niños
Los cocos	Adultos
Los marros	adolescentes y adultos
Los piropos	Mixtos
Los pollitos	Niños
Los tillos	Niños
Los trompos	Mixtos
Los Zancos	adolescentes y adultos
Medición de fuerzas o fuercitas	adolescentes y adultos
Medio limón	adolescentes y adultos
Miserere	Mixtos
Oa	Niños
Pares o nones	Mixtos
Pase el rey	Niños
Pelea de gallos	Adultos
Pelito al mar	Mixtos
Pelota de fuego	Adultos
Pelota de mano	Adultos
Perinola	Mixtos
Perros y venados	Adolescentes
Pescar	adolescentes y adultos
Pisotón	Mixtos
Ponle la cola al burro	Niños
Préndalo, préndalo	Mixtos
Puente se ha caído	Niños
Rocotín, rocotán	Niños
Rosa de los vientos	Niños
San Benito	niños y adolescentes
San pirulero	Mixtos
Sen, sen	Niños
Sin que te roce	adolescentes y adultos
Solo de aquí	Niños
Tablas enceradas	Mixtos
Tanda cuchi	Mixtos
Territorio	adolescentes y adultos
Torneo de cintas	Niños
Triqui, Traca	Mixtos
Zumbanbico	Mixtos

El juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, el cual permite estar en permanente comunicación con los demás, además permite la convivencia ofreciendo la oportunidad para aprender de los otros.

A través de entrevistas realizadas a moradores de la comunidad de Mascarilla se hizo una recopilación de aquellos juegos que en la infancia alguna vez vivieron y jugaron junto con amigos y hermanos. Juegos que enriquecen de una u otra forma la manera de pensar, ser, actuar, el intelecto y forma de pasar momentos agradables con los demás, que permiten salir de la rutina diaria y poner en invención la creatividad y desarrollar habilidades.

Tabla 2 Juegos tradicionales de la Comunidad de Mascarilla

TABLA DE JUEGOS TRADICIONALES DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA	
1	Agua de limón
2	Al don-Al don pirulero
3	Al fon fin- fon fin colorado
4	Birón-Birón
5	Carrera de ensacados
6	Carrera del huevo y la cuchara
7	Carretilla
8	Cheve-cheve
9	Chichiva monta
10	Chivito salí de mi huerta
11	Damas y caballeros
12	Ecuavoley
13	El baile de la escoba
14	El baile de la silla
15	El baile del tomate

16	El barco se hunde
17	El bate (juego parecido al béisbol)
18	El cabo y sus tropas
19	El camotico
20	El carretón
21	El cinturón escondido
22	El coño (se juega con rulimán)
23	El florón
24	El gato y el ratón
25	El lobito
26	El patio de mi casa
27	El tinge (se juega con boliche)
28	El topa para
29	El trencito
30	El trompo
31	Figuras con greda
32	Fútbol
33	Gallinita ciega
34	Hombre negro
35	La casa con cajas de tomate y costales
36	La catapulga o resortera
37	La cinta verde
38	La cochita morosa
39	La cometa
40	La cuarta
41	La ficha
42	La mariposa
43	La perinola
44	La rayuela
45	La red

46	La rueda
47	La sogá
48	La tabla
49	La ula-ula
50	Las bolas
51	Las clavadas en el río
52	Las cocinadas
53	Las cogidas
54	Las congeladas
55	Las escondidas
56	Las estatuas
57	Las macatecas
58	Las muñecas de trapo
59	Las ollitas
60	Las palmadas (juego con las manos)
61	Las rodadas de la loma
62	Las tortas
63	Los billusos
64	Los centavos con gausa o sin gausa
65	Los pepos
66	Los tillos
67	Mantantiru-tirulán
68	Pan quemado
69	Pela papas
70	Pescadito chau chau
71	Piedra-papel y tijera
72	Quiebre de ollas encantadas
73	San Miguelito
74	Tan tan quién es
75	Tire de cintas

76	Triquis-Tracas
77	Zapatito blanco
78	Zumbambico

Juegos que permiten conocer el aspecto cultural de la comunidad y que desde muchísimos años atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos, quizá algunos se modificaron o se perdieron. Algunos juegos son propios de la comunidad por lo que no hay registros de ellos, solo se conservan en la memoria de las personas que habitan en este lugar.

Cabe recalcar que es a través de estos juegos que se transmite a los niños y niñas características, valores, formas de vida, tradiciones, etc.

De acuerdo con el documento “Los juegos tradicionales aún se practican en el día de los difuntos” publicado en la sección noticias de la página (www.turismo.gob.ec, 2014), el docente de Turismo Histórico Cultural de la Universidad Central del Ecuador Marco Rubio afirmó:

Así como las leyendas, los juegos tradicionales son parte del patrimonio intangible que enriquece a nuestra cultura. Son una forma de traer recuerdos de los antiguos pobladores a la memoria de las ciudades actuales. Estas tradiciones deben recordarse todos los días del año y es necesario hacer grandes esfuerzos para rescatarlas para que no se pierdan con el paso del tiempo; pues los juegos populares surgen de la cotidianidad y de la situación social, económica, histórica, cultural y geográfica de un pueblo.

Compartiendo la idea del docente las prácticas lúdicas deben recordarse todos los días con la finalidad de que no se pierdan. La intensa jornada educativa, las innovaciones y recursos tecnológicos restan espacios y tiempo para que el niño o niña realice actividades recreativas

que le permitan desarrollarse normalmente. Dedicar el tiempo libre al ocio o realizar las tareas en casa. Según moradores de la comunidad la práctica de estos juegos se ha ido perdiendo con el paso del tiempo, por diferentes aspectos como son la falta de interacción social, el trabajo, y la tecnología.

Los juegos tradicionales son una forma de concebir y reproducir el mundo a través del aprendizaje. La actividad lúdica durante la hora pedagógica se ha convertido en una estrategia que muchos docentes y facilitadores usan de forma metódica generando desarrollo de habilidades, reflexión de actitudes arrojando resultados desenfocados en los objetivos y competencias de los niños y niñas.

2.5.1.4 Aportaciones del juego al desarrollo infantil

Jugar se convierte en uno de los principales y más efectivos motores del desarrollo infantil y del crecimiento de la personalidad global, tanto en el plano físico como en el intelectual, afectivo o social. A partir de estos aspectos pasamos a considerar brevemente las aportaciones del juego a las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.

La contribución del juego al desarrollo psicomotor del niño

A través de todos los juegos de movimiento y desde sus primeros meses de vida, el niño irá completando su desarrollo psicomotor. Un desarrollo que le permitirá avanzar hacia el control del movimiento, la coordinación, la adquisición de destrezas y la consolidación de una imagen corporal propia. Inicialmente, el niño partirá de unos esquemas motrices básicos que ejercitará y repetirá. Estos esquemas se irán progresivamente integrando y complejizando, y esto le posibilitará posteriormente la adquisición de competencias y destrezas, tanto de carácter global como segmentario. En este recorrido se consolidarán capacidades como el control tónico y postural, la marcha, el equilibrio, la coordinación motriz, etc.

El juego físico padres-hijos se ha asociado al desarrollo de capacidades y competencias que exceden el ámbito motor y aportan evidencias sobre la interrelación entre las diversas dimensiones del desarrollo en la infancia.

Los niños adquieren en los primeros años autoconfianza y autoestima como resultado de sus experiencias exitosas en el terreno motriz. Los niños a esta edad se mueven para aprender, pero también aprenden a moverse. El juego motriz les proporciona una excelente oportunidad para explorar sus propias capacidades y construir una imagen de sí mismos y de su entorno. Prueban qué son capaces de hacer y cuáles son sus límites. La responsabilidad de los padres y madres para implicarse en este tipo de juegos con los hijos es muy limitada, especialmente en el caso de las madres, quienes apenas tienden a iniciar juegos físicos con sus hijos/as. El problema se acrecienta en el caso de las hijas, posiblemente porque nuestra cultura valora los modelos masculinos activos y físicamente hábiles, cualidades menos valoradas en el caso de las mujeres. Lo que indica que no todos tienen desarrolladas habilidades y destrezas, y las condiciones sociales, económicas y educativas siempre van a depender del lugar donde se desarrollen.

La contribución del juego al desarrollo cognitivo

A través del juego el niño ejercita sus procesos mentales y desarrolla sus capacidades cognitivas. La teoría general del juego propuesta por Piaget abrió las posibilidades al análisis cognitivo del juego al relacionarlo con la organización y el desarrollo general del conocimiento. Piaget concibe la evolución de los juegos infantiles en perfecta construcción de la actividad conjunta y traspaso de control en una situación de juego interactivo padres-hijos correspondencia con los grandes estadios del desarrollo cognitivo. De acuerdo con este análisis, el niño pasará del juego sensoriomotor al juego simbólico y de éste al juego reglado, como expresión de unas estructuras

de conocimiento que pasan de estar basadas primero en la acción, luego en la representación y finalmente en la capacidad de descentración.

Se considera al juego como una actividad agradable y mediadora entre el primer aprendizaje y la consolidación de una habilidad, que actúa puliendo aprendizajes recientes y compactándolos en capacidades del individuo. El juego consistiría en un proceso supresor que libera la atención del sujeto mientras éste sigue aprendiendo placenteramente, ensayando y ajustando sus acciones hasta perfilar una nueva habilidad. Constituye, por tanto, un proceso que permite la consolidación de lo recién aprendido, una actividad espontánea y exenta de tensiones, que facilita la adquisición de un hábito y lo convierte en una nueva competencia.

Pero en el juego el niño va siempre un poco por encima de su capacidad, como tirado de una situación que le exige un nivel más alto del que la acción espontánea le exige habitualmente. En este sentido para Vygotsky las situaciones lúdicas tendrían una estructura semejante a las que él definió como áreas de desarrollo próximo. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. Al igual que en el foco de una lente de aumento, para este autor el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

Además, Vygotsky aportará a la teoría estructural de Piaget el sentido social que alumbró una nueva comprensión de esta actividad infantil. Como dice (Ortega, 2003):

“En definitiva, podemos rescatar de la teoría piagetiana y confirmar desde la teoría vygotskiana los siguientes elementos: La acción como estructura psicogenética básica del despliegue de todo comportamiento complejo, pero no una acción ciega ni orientada por el propio objeto, sino una acción iluminada por la

interacción del niño con los adultos u otros compañeros, y culturalmente marcada por el uso y la intención que históricamente el hombre da al uso de instrumentos, y la mediación del lenguaje. Todo juego es pues comunicación”, pág. 216.

La acción constituye el origen, fundamento y concreción del comportamiento. El símbolo con un carácter cultural y antropológico, aporta el significado a la acción. La regla o norma interna cohesiona en un todo lógico el resultado del juego, permitiendo a los participantes disponer de marcos estables en los que despliegan su acción. Para Vygotsky el origen del juego está en la acción, pero no en una acción ciega del sujeto con el objeto, sino en un tipo particular de relación con los objetos, que los niños establecen bajo la orientación de los adultos.

Las investigaciones experimentales de Bruner ponen de manifiesto que el juego es una forma de usar la inteligencia, es un banco de pruebas en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía.

La observación de los juegos infantiles en diferentes contextos conduce a pensar que las cualidades básicas del pensamiento como la flexibilidad, la fluidez de las ideas, la aptitud para concebirlas y las relaciones entre las cosas, son las que estimulan y potencian en las diversas actividades lúdicas, especialmente en los juegos libres de los niños y niñas

Bruner ha señalado, a partir de sus numerosas investigaciones sobre este tema, que el lenguaje se adquiere más rápidamente en situaciones de juego y que las formas gramaticales y pragmáticas más complejas se utilizan primero en situaciones de juego.

Las competencias lingüísticas se han asociado a la habilidad para crear un juego imaginario y simbólico, especialmente en la edad preescolar. En el juego simbólico las palabras se utilizan para sustituir a la realidad de cuatro maneras: a) cambiar la identidad personal, b) cambiar la naturaleza de los objetos, c) sustituir una acción, d) describir una situación. Además, el lenguaje es utilizado para planear, desarrollar y mantener el juego simbólico.

Parece que la relación entre lenguaje y juego simbólico aumenta con la edad, en la medida que el juego se torna más abstracto e independiente de la actividad sensoriomotriz. Algunos autores han señalado la relación entre la complejidad del juego y la competencia lingüística exhibida por los jugadores. En esta misma línea de investigación, se ha sugerido que la intervención del adulto incrementa los niveles de complejidad del juego y de competencia lingüística.

La contribución del juego al desarrollo afectivo y social del niño

El juego supone para el niño una contribución esencial para su desarrollo emocional porque es una fuente permanente de placer, de afirmación, de comunicación y de creación.

El juego permite al niño afrontar preocupaciones del pasado, del presente y del futuro. Así, a través del juego el niño podrá manejar mejor la ansiedad originada por experiencias vividas que encuentran aquí una vía de expresión y de liberación. A través del juego el niño puede repetir simbólicamente experiencias difíciles e implicarse de manera activa en ellas para poder afrontarlas mejor. En este sentido, el juego tiene un reconocido valor diagnóstico y terapéutico y su utilización ha sido sistematizada desde diversos marcos teóricos.

Jugando el niño aprende a incorporar de forma natural hábitos tan importantes como la perseverancia o la capacidad de resistencia a la

frustración. Aprende que no puede conseguir las cosas con tanta facilidad y rapidez como desearía, que no puede darse por vencido a la primera señal de fracaso y que ha de intentarlo una y otra vez.

Al jugar el niño prueba la posibilidad de ser y no ser al mismo tiempo, de partir de la realidad para sobrepasarla, para ir más allá de los límites restrictivos que impone el mundo real. Es un espacio simbólico que permite manipular lo real y lo imaginario, lo conocido y lo desconocido, lo seguro y lo probable. Es el juego de los límites entre la realidad y la fantasía. Y en este juego el niño se mide a sí mismo: lo que puede hacer y no hacer, lo que es factible y no lo es. Supone una ayuda a la construcción de la propia identidad a través de la toma de conciencia de los propios límites y posibilidades.

La construcción conjunta de significados en el juego tendrá éxito en la medida que los participantes posean habilidad para captar los matices emocionales de la situación, los deseos, intereses y motivaciones de su parte en la medida que sean capaces de articular los mutuos intereses, expectativas y deseos. Sólo así podrán acceder al placer de jugar con el otro y a los beneficios derivados de estas vivencias.

Este proceso es una construcción y una conquista para cualquier niño, pero también para cualquier adulto. En el caso del juego adulto-niño que nos ocupa y desde una perspectiva interaccionista, es necesario que se produzca la mutua responsabilidad, que las interacciones constituyan auténticas transacciones bidireccionales, que las madres/padres y los niños se afecten mutuamente.

(Ponce & Burbano, 2005), "El desarrollo es el proceso continuo de cambios por el que atraviesan los individuos a lo largo de su ciclo vital, facilita la realización de una función determinada en forma progresiva", pág.78. Al hablar de desarrollo existen dos términos que tienden a ser confundidos entre sí: crecimiento y

maduración. Las autoras denominan crecimiento a los cambios cuantitativos ocurridos en los seres vivos referentes al peso, talla y volumen de la masa corporal, caracterizado por ser más intenso en la etapa infantil, particularmente en el recién nacido y más tarde en la etapa puberal. Siendo la maduración la condición de “estar listo para”, que se refiere al desenvolvimiento de conductas determinadas biológicamente, que no son producto del ejercicio, aprendizaje, experiencia o interacción con el medio ambiente; factores que sólo pueden frenar o estimular procesos. Sostienen que la maduración es el desarrollo de los modelos de conducta en una secuencia determinada biológicamente y relacionada con la edad que involucra cambios programados por los genes, por lo tanto, para que un individuo pueda tener control completo de todas las habilidades debe estar biológicamente listo.

En el desarrollo se presentan períodos de tiempo en los cuales los individuos están dispuestos para adquirir ciertos comportamientos, hecho que está determinado por la maduración; es así que, existe una base fisiológica necesaria para que las experiencias o ejercitación tengan como resultado la adquisición de nuevas conductas. Gracias a la plasticidad de la naturaleza humana los períodos críticos son flexibles, por lo tanto es posible recuperar determinadas conductas que no fueron adquiridas en su momento óptimo aunque resulten más difíciles de hacerlo.

Para (Ponce & Burbano, 2005), las características del desarrollo que constituyen patrones normativos que orientan y guían el proceso de desarrollo humano son:

Progresivo: El desarrollo se lleva a cabo de lo más simple a lo más complejo y de lo general a lo específico. Esto se observa al

analizar los patrones normales de desarrollo; en los cuales la persona va progresando a etapas de mayor complejidad.

Integrativo: Las conductas dependen de una o varias anteriores lo que implica que las conductas y estructuras diferenciadas se agrupan en una totalidad para construir sistemas funcionales más complejos, como por ejemplo la coordinación óculo-manual.

Sucesivo: El desarrollo es un proceso encadenado y ordenado, en el cual ciertas conductas y funciones son previas para la adquisición de otras.

Sigue una dirección y orden evolutivo: Es la trayectoria que sigue de acuerdo a las leyes del desarrollo: céfalo-caudal y próximo distal.

Individual: Los patrones de desarrollo son similares en todos los sujetos, sin embargo cada uno maneja un ritmo propio de desarrollo con características peculiares y diferenciadas.

Coordinado: Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo. Cada área del desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades.

Factores que influyen en el desarrollo humano.- Internos: constituyen las variables biológicas determinadas genéticamente y las no genéticas. Las primeras como heredadas de padres a hijos, el potencial genético transmite las características peculiares de cada individuo y da las pautas generales de conductas para todos ellos. Las no genéticas son adquiridas durante el desarrollo, como por ejemplo enfermedades que

incluyen el término congénito. **Externos:** constituyen la alimentación, el ambiente social inmediato, sociocultural y aprendizaje.

Por otro lado, bajo el enfoque interaccionista, otros autores coinciden en la idea que el desarrollo es el resultado de la interacción de los factores tanto internos como externos; es decir, las características del ser humano son producto de la interacción entre herencia y ambiente, donde la herencia fija un rango sobre el cual variará una característica dependiendo de la estimulación ambiental.

2.5.2 Comportamiento Humano

Es el conjunto de comportamientos exhibidos del ser humano e influenciados por la cultura, las actitudes y las emociones, los valores de la persona, los valores culturales y la ética. El comportamiento de la persona así como la de otros organismos e incluso mecánicos cae dentro del rango de lo que es visto como lo común, lo inusual y por fuera de los límites aceptables.

El ser humano ha evolucionado para ajustarse a un mundo diferente, a los desafíos del entorno mostrando una capacidad para pensar, razonar y crear.

Un factor de mucha importancia en el comportamiento humano, social e incluso en la vida diaria es la psicología, que es la ciencia de la vida mental, tanto de sus fenómenos como de sus condiciones, a los que llamamos sentimientos, deseos, cogniciones, razonamientos y decisiones. Además el comportamiento puede ser definido como el conjunto de pautas de conducta que organizan la relación entre los individuos que conforman un grupo con respecto al medio que se habita, existiendo una finalidad de carácter adaptivo que le convierte en una de las claves esenciales del proceso evolutivo al estar constantemente sometido a la variación de los criterios selectivos.

La estructura social, es el patrón de relaciones, posiciones y número de personas que conforman la organización social de una población, ya sea un grupo pequeño o toda una sociedad. Las relaciones se dan siempre que las personas implican en patrones de interacción continuada relativamente estable. Las posiciones (estatus social) consisten en lugares reconocidos en la red de relaciones sociales que llevan aparejadas expectativas de comportamiento, llamadas roles.

Normas y reglas son impuestas para garantizar que se viva a la altura de las expectativas del rol social, y se imponen sanciones positivas y negativas para asegurar que se cumplan. Las normas y reglas son la expresión observable de los valores de un sistema social particular. Los roles, normas y valores deben integrarse en un sistema para que éste sea completamente funcional.

El comportamiento de la gente es estudiado por las disciplinas académicas de la psicología, la sociología, la economía y sus diferentes ramas en relación con su entorno. La sociedad exige un comportamiento digno en todos los que participen de ella, pero cada persona se convierte en un promotor de valores por la manera en que vive.

El psicólogo Albert Bandura en su teoría del aprendizaje social hace referencia al aprendizaje por imitación por medio de la observación de un modelo, ***“este modelo puede ser una conducta socialmente aceptable o no aceptable; los seres humanos observan las acciones que logran su cometido y las que fracasan o no, producen resultado alguno y ajusta el comportamiento en consecuencia”*** citado por (Franklin & Krieger de Mario, 2012).

La palabra comportamiento generalmente se refiere a acciones de las personas, un objeto u organismo, usualmente en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, público u oculto, voluntario o involuntario.

En un sentido más amplio las actividades externas, objetivas y las diversas formas de comportamiento de los seres vivos en determinadas situaciones son entendidas como conducta, que es susceptible de investigación científica, ya que se emplean métodos rigurosamente controlados para su estudio.

2.5.2.1 Corriente conductual

En el campo de la psicología la conducta y la experiencia han sido objeto de estudio, científicos y psicólogos se han preocupado en descubrir cómo los seres humanos y animales sienten, piensan, aprenden y conocen para adaptarse al medio que les rodea. Han recogido hechos y organizado sistemáticamente elaborando teorías que ayudan a conocer y explicar el comportamiento de los seres humanos.

Conductismo

De acuerdo con (Coon & Mitterer, 2012), es un enfoque basado en la idea de que el comportamiento puede ser objeto de investigación científica. Tres grandes autores desarrollaron este enfoque: Ivan Pavlov, Jhon B. Watson y B.F Skinner, sus fundamentos teóricos estaban basados en las reacciones o respuestas por el organismo ya sea humano o animal, frente a estímulos en el medio ambiente a través de procesos de condicionamiento. El conductismo se basa en lo que el ser humano piensa, siente, dice, o hace, que implica en diversos grados la actividad de todo el cuerpo.

Para Watson el objeto de estudio de la psicología es el comportamiento observable medible. En su teoría conocida como estímulo respuesta todas las formas complejas de conducta como las emociones y los hábitos están compuestos por cambios musculares y glandulares simples que pueden ser observados y medidos.

En esta teoría el ser humano es considerado como un aparato mecánico que responde frente a estímulos, se lo puede estudiar como a una máquina, modificar sus hábitos, cambiarlos por otros y hasta predecir su comportamiento ante un estímulo.

Condicionamiento clásico

También llamado condicionamiento respondiente, modelo estímulo-respuesta o aprendizaje por asociaciones, descubierto y desarrollado por Iván Pavlov, es un tipo de aprendizaje y comportamiento que consiste en aparear un estímulo natural con su respuesta natural y conectarlo con un segundo estímulo para generar una respuesta que no se da naturalmente, (www.psicologiaonline.com, 2013).

Es decir es el mecanismo más simple por el cual los organismos pueden aprender acerca de las relaciones entre estímulos y cambiar su conducta en conformidad con las mismas. Permite a los seres humanos aprovecharse de la secuencia ordenada de eventos de su ambiente y aprender qué estímulos tienden a ir con qué estímulos. Para que una conducta sea modificada se necesita de un estímulo y una respuesta.

Condicionamiento operante

También llamado instrumental, descubierto y desarrollado por B.F. Skinner, es una teoría psicológica que explica la conducta voluntaria del cuerpo en su relación con el medio ambiente; es decir que ante un estímulo se produce una respuesta voluntaria, la cual puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o se debilite, (www.psicologiaonline.com, 2013).

El condicionamiento operante es una forma de aprendizaje mediante el cual el sujeto tiene más probabilidades de repetir las formas de conductas que conllevan consecuencias positivas y menos las negativas.

Skinner creía que los premios y castigos controlan nuestros actos. Convencido de que una “cultura diseñada” fundada en el reforzamiento positivo, propiciaría una conducta deseable.

Dentro de las fases del condicionamiento operante están: Adquisición.- se refiere a la fase del aprendizaje en que la respuesta es seguida por reforzadores y se vuelve más fuerte o más frecuente. Generalización.- las respuestas fortalecidas mediante procedimientos operantes en un conjunto de circunstancias tienden a extenderse o a generalizarse en situaciones similares. Discriminación.- los individuos desarrollan discriminaciones al reforzarse las respuestas en una situación, pero no en otra. Extinción.- cuando se retira el reforzamiento para alguna respuesta particular, dicha conducta disminuye su frecuencia gradualmente hasta que solo ocurre con la misma frecuencia con que ocurría antes del reforzamiento.

Conducta

De acuerdo con los postulados conductistas se define a la conducta como un conjunto de reacciones de carácter muscular y glandular de un organismo provocadas por estímulos de diversa naturaleza.

Conducta interna y externa

La conducta externa (acciones y respuestas observables) y la Conducta interna (lo cognitivo) pertenecen a la misma categoría llamada: Conducta.

Todas las cosas que hacemos para nosotros o ante el resto (hacer, decir, pensar, experimentar, sentir...) son comportamiento.

Según Piaget, la conducta externa y la estructura interna son dos tipos de modificaciones, que se producen a partir de las acciones externas con objetos, los cuales permiten transformar las estructuras internas, mediante la interiorización.

El proceso de interiorización de estas estructuras, Piaget lo explica a través de la teoría del desarrollo y sus estadios correspondientes. Para pasar de un estado a otro, el niño tiene que emplear los esquemas que ya posee.

Vygotsky, crítica esta idea, diciendo que la enseñanza es la que hace que la conducta externa y la estructura interna, se modifiquen, ya que es la enseñanza, la que favorece el desarrollo cognoscitivo. Para él, las interacciones sociales en las que participa el niño son esenciales para favorecer el desarrollo.

2.5.2.2 Tipos de conducta

Conducta de adaptación.- Respuesta encaminada a reducir la tensión, escapar de ella o afrontar una fuente determinada de tensión.

Conducta anormal.- se considera anormal cuando se caracteriza por notorias deficiencias de autocontrol, de funcionamiento social por cognoscitivo o por angustia incontrolable.

Conducta psicopática (personalidad antisocial).- Desorden de la personalidad caracterizada por pautas conductuales que hacen que las personas estén en conflicto con la sociedad. Los psicópatas desempeñan los derechos de otras, se comportan como egoístas, actúan para obtener su propia satisfacción inmediata y parecen olvidarse de las consecuencias de su conducta.

Conducta aprendida. El aprendizaje es la modificación de la conducta estereotipada o adquisición de nuevos tipos de conducta. Los

criterios para distinguir la conducta aprendida de las modificaciones de la estereotipada: a) el aprendizaje debe ser permanente, b) no será alteración permanente en la conducta. Los distintos grados de aprendizaje descubiertos en el reino animal son: hábito, rastreo, condicionamiento, colaboración y aprendizaje por tentativa.

Conducta pro social.- el término conducta pro social se define como las acciones que tienden a beneficiar a otros, sin que se prevean recompensas externas, como son: consolar, compadecer, ayudar, compartir, cooperar rescatar, proteger y defender, las cuales encajan en la definición de altruismo. Cuando se desarrolla a plenitud, se acompaña de sentimientos de amistad, afecto y afabilidad, así como de empatía por los sentimientos ajenos.

Conducta sexual.- comportamiento que desarrollan los seres humanos para buscar compañeros sexuales, obtener la aprobación de posibles parejas, formar relaciones, mostrar deseo sexual, y el coito. (Conductas como la masturbación, besar, acariciar pueden llegar a ser manifestadas por los niños y niñas).

Conducta agresiva.- la presencia de impulsos fuertes, conductas destructivas que pueden considerarse como un rasgo normal en la infancia, pero si persiste mucho tiempo puede convertirse en un problema para los niños y niñas causándoles frustración, daño a sí mismo y rechazo de las personas que los rodean.

2.5.2.3 Agresividad infantil

(Muriel, 2012) “define a la agresividad infantil como un ejercicio de la fuerza física, psíquica o moral directa o indirecta de alguien o algunos, contra algo, alguien o un colectivo”. Dentro de los tipos de agresividad infantil tenemos:

Física.- se manifiesta a través de empujones, puñetazos. Patadas, agresiones con objetos, entre otros. Este tipo de agresión es muy frecuente en la etapa escolar.

Verbal.- se manifiesta mediante insultos, menosprecios en público, discriminaciones, resaltar defectos físicos, apodos, entre otros, es habitual en el medio escolar.

Psicológica y Social.- la psicológica se encamina a disminuir la autoestima de los otros, hacer sentir a los otros inseguros, temerosos, mientras que la social se manifiesta en el aislamiento social que sufre la víctima.

La agresividad en la escuela.- En el proceso de interacción en el aula se deben tomar en cuenta los factores motivacionales, afectivos que dan lugar a actitudes y sentimientos que se tienen mutuamente, estos afectos pueden ser: aceptación- rechazo, cariño-antipatía, agresor- víctima, igualdad- sumisión, colaboración- imposición.

Factores que influyen tanto en el proceso de aprendizaje como en las relaciones interpersonales. Estos pueden ser: el grupo de compañeros, quienes premian o castigan determinadas conductas de sus miembros y llegan a construir una motivación para continuar; el profesor quien interviene en el proceso de aprendizaje y relacional.

2.5.2.4 La Motivación y La Conducta

Toda conducta y aprendizaje obedecen a algún tipo de motivación. Para (Escobar, 1987) la motivación está entendida como un proceso que provoca cierto comportamiento, mantiene la actividad o la modifica. Puede ser positiva cuando se despierta el interés de aprender; intrínseca cuando por sí solo se

despierta el interés que tiene de aprender; extrínseca cuando el deseo de aprender es provocado por el interés de alcanzar algún premio, desempeñarse bien en la vida, competir y sobresalir entre sus compañeros aunque después de lograrlo olvida todo. También puede ser negativa cuando se impone la fuerza; física cuando se imponen castigos físicos; psicológica cuando se trata con severidad y con desprecio.

La motivación consiste en despertar, mantener el interés, el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para alcanzar las metas definidas.

2.5.2.5 Comportamiento familiar

El ambiente familiar influye de manera decisiva en la personalidad. Las relaciones entre los miembros de la casa determinan valores, afectos, actitudes y modos de ser que el niño va asimilando desde que nace. Por eso, la vida en familia es un eficaz medio educativo al que se debe dedicar tiempo y esfuerzo. La escuela complementará la tarea, pero en ningún caso sustituirá a los padres.

Para (Grupo Océano, 2006) “el ambiente familiar es el conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de la familia que comparten el mismo espacio. Cada familia vive y participa en estas relaciones de una manera particular, de ahí que cada una desarrolle unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias”, pág. 17. Pero el ambiente familiar, sea como sea la familia, tiene unas funciones educativas y afectivas muy importantes, ya que se parte de la base de que los padres tienen una gran influencia en el comportamiento de sus hijos y que este comportamiento es aprendido en el seno de la familia.

Lo que difiere a unas familias de otras es que unas tienen un ambiente familiar positivo y constructivo que propicia el desarrollo

adecuado y feliz del niño, y en cambio otras familias, no viven correctamente las relaciones interpersonales de manera amorosa, lo que provoca que el niño no adquiera de sus padres el mejor modelo de conducta o que tenga carencias afectivas importantes.

Para que el ambiente familiar pueda influir correctamente a los niños, es fundamental que los siguientes elementos tengan una presencia importante y que puedan disfrutar del suficiente espacio: Los factores familiares que influyen en el comportamiento de los estudiantes en la escuela. Los factores familiares tienen una mayor influencia de la conducta del niño en el aula. Cuando un niño se porta mal o no cumple con las expectativas en la escuela, se debe considerar el hogar del niño y la vida familiar. Varios factores familiares pueden afectar el comportamiento de un niño y la capacidad para desempeñarse en el salón de clases. Estos incluyen la estabilidad económica, los cambios en las relaciones familiares, actitudes de los padres hacia la educación y los casos de abuso infantil.

Hábitos de comportamiento

Hay probabilidades de la existencia de determinados elementos entre la vida familiar y la escolar por lo que hay que destacar en primer lugar el interés por parte de los padres en la adquisición o desarrollo de hábitos de comportamiento por parte de los hijos como paso previo a la construcción de cierta autonomía.

Ciertos hábitos empiezan a desarrollarse en la primera infancia por ejemplo: el cuidado del propio cuerpo como higiene, alimentación, vestido, orden, así como la colaboración en pequeñas tareas domésticas ya sea hacer la cama u ordenar su rincón de juego. Aunque la adquisición de estos hábitos es básica, es necesario insistir en la importancia de respetar el proceso de aprendizaje de cada niño, potenciando en mayor medida los refuerzos de carácter positivo que puedan influir en el desarrollo de comportamientos valiosos para su acción vital.

En la actualidad algunos padres y madres de familia parecen tener demasiada prisa y hacen caso omiso a la importancia de los hábitos, no están siendo conscientes de que todo aprendizaje requiere de tiempo.

La familia como contexto educativo

La función educativa de la familia ha sido y es básica para el desarrollo de cualquier persona. Desde múltiples perspectivas y modelos la familia es la base a partir de la cual todo niño y niña crece y construye determinadas habilidades comunicativas, sociales y relacionales, ya sea con los mismos miembros de familia o con los de toda la sociedad.

Entre la relación de padres e hijos se produce el aprendizaje mutuo, es decir, aprenden a ofrecer lo mejor de sí mismos, a madurar ciertos aspectos de su personalidad y descubrir nuevos valores. Al tener una relación con sus padres basada en el respeto, confianza y generosidad los niños y niñas aprenden a ser más autónomos, libres, solidarios y sobre todo aprenden a formarse como personas.

Según (Grupo Océano, 2006) “algunos autores del campo de psicología han establecido cuatro estilos educativos distintos con el tipo de comportamiento general de los padres para con sus hijos”, pág. 66. Se podría decir que estos son: Autoritario-recíproco.- son el tipo de padres y madres que responden a las necesidades e intereses de los hijos implicándose de manera afectiva en sus tareas y sus problemas y controlando de manera coherente, consistente y razonada a sus hijos. Autoritario-represivo.- el diálogo entre padres, madres e hijos no existe lo que implica que pueden utilizar a menudo el castigo con frecuencia no razonado por lo que no hay confianza con los hijos provocando que no adquieran valores. Permisivo-indulgente.- los padres y madres no establecen normas y tienden a acceder a todo lo que los hijos piden. Permisivo-

negligente.- los padres no se implican en actividades de familia, dan prioridad al trabajo u otras ocupaciones. Los niños y niñas carecen de referente de valores y actitudes que seguir.

Los niños aprenden primero mediante la imitación de la conducta que ven como modelo para ellos. Los niños que tienen padres que fomentan el éxito académico son más propensos a desarrollar sus propias aspiraciones para la educación superior. De este modo, la educación de los padres es un buen conductor hacia el éxito académico de un niño.

2.5.2.6 Influencia del juego en el comportamiento

Es necesario insistir en el juego a menudo relacionado con el comportamiento ya que en la etapa infantil es fuente de diversión y de saber, provoca un marco ideal de autoconocimiento y de relaciones sociales. A medida que los niños y niñas crecen se va reduciendo su tiempo de dedicación.

para un desarrollo afectivo adecuado la influencia que tienen los padres y madres de familia ante el juego es fundamental, debido a que conforme enseñan y colaboran con sus hijos, se va a provocar una evolución equilibrada combinando la excesiva dureza de las reglas del juego (sentimientos de inferioridad, cansancio) con la exagerada debilidad (siempre ganar). El juego también es un potente instrumento para el desarrollo cognitivo, del lenguaje, de la capacidad de abstracción, del pensamiento, de una manera lúdica y agradable.

La actuación de los padres en aspectos como las trampas, esperar el turno de juego, las rabietas, cuando pierden u otros, son básicas para la educación del hijo o hija. También el rol al apreciar el esfuerzo realizado, al colaborar suavemente en la superación de pequeños errores es fundamental.

La influencia para la selección de los juegos es también interesante, aunque no siempre sea posible por el simple hecho de que actividades como el trabajo han restado espacios y tiempos. Ante los juegos violentos no es fácil una prohibición, pero tampoco deben estimularse; conviene que los padres jueguen con ellos para conocer mejor el juego, intentar razonar junto a ellos sobre su conveniencia y ante todo dialogar.

2.5.2.7 Convivencia escolar

A partir de los 6 años la actividad escolar se convierte en el centro alrededor del cual giran todos los actos y relaciones del niño y niña. La colaboración entre padres- madres de familia y maestros es fundamental para asegurar un correcto crecimiento personal de los estudiantes.

(Ramo & Cruz, 1997) manifiestan “la convivencia escolar es la relación que se establece en el diario vivir al interactuar con otras personas, estableciendo valores de respeto, responsabilidad, honestidad, compromiso, justicia y todos los aspectos positivos que contribuyen a la formación de una verdadera identidad del ser humano”, pág. 28.

En este aspecto hay que destacar el hecho de que la sociedad actual no percata de que el número de funciones escolares se ha aumentado. La familia influye en los niños y niñas en la voluntad y en el interés por el aprendizaje por lo que se convierte en prioridad fomentar ambientes saludables y es necesario que los padres trabajen con los maestros de manera coordinada, es decir mantener contactos, comunicarles las vivencias, las angustias, las dudas con respecto a sus hijos.

Evaluación Del Comportamiento

De acuerdo con la libreta de calificaciones usada en la Unidad Carlos Martínez Acosta sede 2; el comportamiento puede ser evaluado mediante

una escala cualitativa organizada con letras desde la A hasta la D. cada una tiene características que son relevantes para la posterior calificación. La escala A corresponde si el estudiante lidera el cumplimiento de los compromisos de convivencia social. La escala B si cumple con los compromisos establecidos para la sana convivencia social. La escala C si falla ocasionalmente en el cumplimiento de los compromisos de convivencia social. La escala D si no cumple los compromisos establecidos de convivencia social.

Esta forma de evaluación es de gran utilidad dentro del ámbito educativo puesto que es a través de esta que el docente llega a darse cuenta del comportamiento del estudiante permitiéndole a la vez conocer ciertas características que puedan ser fortalecidas para que tenga actitudes positivas y se desenvuelva normalmente en su vida social.

2.5.2.8 La actividad extraescolar

Hoy en día la sociedad se encuentra inmersa en el consumismo que ofrece una infinidad de estimulantes actividades extraescolares.

Según (Serradell, 2011) “el horario laboral, las actividades propias de los padres o la comparación con compañeros de clase, vecinos o familiares pueden influir en la selección de un número excesivo de actividades extraescolares que más que afectar positivamente, provocan lo contrario”, pág. 243. Es importante que en el momento de escoger estas actividades se manejen criterios de interés y motivación por parte de los hijos, así como los basados en la formación y complementación de las actividades escolares.

Televisión, videojuegos y computador

En la actualidad donde predomina la tecnología y los juguetes fabricados o artificiales, el niño o niña va perdiendo su creatividad, imaginación, espontaneidad y la práctica de juegos de años atrás se están perdiendo. No es raro encontrar jugando a los niños y niñas con juguetes comprados, pero lo alarmante es que estos juguetes llegan a incentivar la violencia.

Resulta del todo básico observar y discutir los programas de televisión o los juegos de computador, porque en algunas ocasiones se opina sin conocimiento real del programa o del juego. Para organizar el tiempo de dedicación, seleccionar los materiales concretos y ante todo potenciar el sentido crítico, son imprescindibles las actitudes y aportaciones de los padres y madres.

2.5.2.9 Disciplina

A partir de los 9 años en adelante, los niños y niñas tienen claro lo que les gusta y lo que desean, así como lo que no quieren, pero no siempre distinguen de manera consciente lo que es bueno y lo que es malo para ellos y para su entorno.

Aprenden conductas que les distancian de la responsabilidad, de la coherencia, aprenden más rápido a mentir o en algunos casos a pegar o insultar. Por ello influir en actitudes adecuadas a sus capacidades y mostrar el interés ante el tema es importante porque se potencia el autodomínio intentando razonar y comunicarse con claridad y coherencia.

La fuerza física, los castigos o las amenazas no siempre representan la mejor alternativa, al igual que un exceso permisivo que provoca inseguridad y abuso por parte de los hijos. Los premios y los castigos son medidas cómodas y eficaces a un corto plazo, lo coherente es establecer

normas razonables, adecuadas, basadas en la reflexión de los padres, que faciliten la autodisciplina y fomenten las relaciones sociales de los niños y niñas.

Los padres que gozan de autoridad ayudan a sus hijos a crecer con capacidad para el amor, alegría, realización, responsabilidad y el autocontrol por medio de interacciones positivas entre ellos y sus hijos. Estas interacciones se presentan cuando los padres dedican un tiempo y generan espacios. Cuando no aplican disciplina, los niños y niñas se vuelven antisociales, agresivos e inseguros.

(Watkins, Chris, & Wagner, 1991) Manifiestan que “la Disciplina efectiva se establece por medio de una comunicación justa pero amorosa, con autoridad pero sensible”, pág. 18. Los niños deben sentir que están en libertad de expresar sus sentimientos más profundos, esto no significa que puedan hacer lo que quieran. Al contrario el niño/a tiene permiso para moverse con libertad dentro de los límites bien definidos y consistentes de una conducta aceptable.

Modalidades para aplicar una disciplina efectiva y las consecuencias

La afirmación del poder.- se refiere al castigo físico o a una muestra de fuerza, como quitarles juguetes o privilegios. **Efectos secundarios:** temor, odio hacia los padres, falta de espontaneidad y de calidez, conductas problemáticas.

Retirar el amor.- negar a hablar con el niño/a, con amenazas de abandono, rechazo o actuando como si no lo quisieran. **Efectos secundarios:** ansiedad, inseguridad y dependencia de los adultos.

Técnicas de manejo.- combinan las alabanzas, el reconocimiento, la aprobación, las reglas, el razonamiento y otras cosas similares para

formular la conducta deseable. **Efectos secundarios:** nivel de comprensión del niño/a (no siempre encuentran conexión entre las reglas y explicaciones y su propia conducta).

2.5.2.10 Proceso de Reeducción

Se entiende por reeducación al proceso mediante el cual una persona vuelve a aprender aquello que alguna vez aprendió pero por circunstancias especiales dejó de saber o perdió la capacidad para reproducirlo. La reeducación puede ser entendida en muchos sentidos y espacios. Usualmente se usa para hacer referencia a situaciones en las cuales una persona debe aprender algo básico o natural como recuperar la capacidad de memoria que le permitirá sobrevivir por ejemplo cuando se debe recuperar la capacidad de hablar o de escribir.

El juego resulta imprescindible a todo proceso de socialización. En educación el juego es imprescindible para obtener buenas relaciones, compartir, competir, descubrir la naturaleza y buscar la lógica de las cosas. De allí que educar no sea un acto indefinido e imprevisible, sino histórico, valórico, social, psicológico, afectivo y existencial.

Más allá de los padres, se encuentran los educadores, entrenadores, cuya misión es prever a los niños y niñas de una educación total, referida a los aspectos físicos, moral e intelectual. De allí que los juegos no sean sólo juguetes, pues lo primordial en el juego no radica en los materiales, sino en la actitud del estudiante, el juego propone expresar, comunicar el mundo interior y sugerir invención. El juego debe convocarnos a crear haciendo, aprender jugando y jugar respetando.

(Yelon & Weinstein, 2008) Definen a la reeducación como un proceso muy significativo en la vida de una persona porque supone que ella ha pasado por una etapa previa de educación que le ha sido valiosa, pero que ha perdido ese conocimiento o aprendizaje y

debe ser vuelta a educar sobre el mismo tema. La reeducación también puede darse como algo negativo si la entendemos como el proceso mediante el cual la conciencia, la manera de pensar, la personalidad de alguien es completamente cambiada a partir del fenómeno conocido como “lavado de cerebro”. Mediante promesas, frases armadas del discurso una persona puede llegar a dudar de su personalidad y a dejarla de lado por completo para armar una nueva personalidad e incluso una nueva identidad en torno a nuevos valores, a nuevos intereses, etc. Esta forma de reeducación suele darse en la adolescencia si el individuo altera completamente su forma de ser o de entender la vida, pág. 318.

La reeducación infantil de base psicopedagógica tiene como objetivo mejorar la relación que tiene el niño o adolescente con su proceso de aprendizaje y la manera que tiene de adquirir los conocimientos. Partiendo de la base de una sólida relación entre el reeducador y el niño, se profundiza en los aspectos básicos del aprendizaje, que son la atención, concentración y memoria. Para ello se utiliza material lúdico-educativo de lo más diverso, con el fin de que la estimulación sea variada y atractiva.

Las reeducaciones psicopedagógicas trabajan con el fin de:

- Mejorar la autoestima en el niño/adolescente en cuanto al estudio y la realización de tareas, identificando habilidades y reforzándolas.
- Adquirir hábitos de organización, aprender a llevar una agenda escolar y tener un manejo adecuado del horario.
- Aumentar la orientación al logro escolar.
- Enseñar y poner en práctica técnicas de estudio: prelectura, lectura atenta, análisis, subrayado, realización de esquemas y resúmenes.
- Enseñar y reforzar conductas apropiadas para el cumplimiento de tareas.

- Practicar estrategias para la preparación de exámenes.
- Por último, coordinar esfuerzos con los padres para que monitoricen la organización del estudio en el hogar.

2.5.2.11 Desarrollo y Aprendizaje de las Habilidades Sociales en la Infancia

Autoimagen.- El auto reconocimiento marca un hito para el bebé humano, crucial para entenderse como ser social y para participar plenamente en la sociedad. Un estudio realizado en el laboratorio de Chris Moore de la Universidad de Dalhousie, Canadá, llevó a concluir que después de los 18 meses de vida, el bebé adquiere conciencia de sí mismo, pero esta conciencia no se extiende aún al ámbito del comportamiento.

A los 21 meses, el niño se reconoce en el espejo. A los 24 meses incorpora en su vocabulario el “yo” y el “mío” y ya es capaz de jugar en pareja, lo cual revela que a esta edad los niños ya comprenden al yo y al otro como seres individuales. El conocimiento de sí mismo guarda estrecha relación con el conocimiento del mundo social. (Navarro, 2010) pág. 156.

Auto concepto.- Los preescolares tienden a definirse en función de sus características físicas o de sus posesiones. Los de mayor edad tienden a hacerlo en función de sus actividades; también lo hacen mediante relaciones y experiencias interpersonales.

Autoestima.- Conforme el niño aprende quién y qué es, comienza a evaluarse. Necesita sentir que es congruente y que sus acciones no se rigen por el azar; trata de armonizar su conducta con sus creencias y actitudes, a menudo alimentadas por su medio ambiente.

A partir de tres ejes como autoridad-afecto, sobreprotección-exigencia y respeto se forma el perfil educativo de toda familia lo que

permite que los niños y niñas desarrollen dos capacidades básicas como son la autoestima y la autonomía. La familia como agente socializador fomenta experiencias y espacios para el bienestar personal y social de los hijos.

(Navarro, 2010) propone que a semejanza del auto concepto “la autoestima se origina en el período preescolar y recibe el influjo de las experiencias de éxito y fracaso del niño, así como de las interacciones con sus progenitores. Durante la etapa escolar, la autoestima tiene una correlación significativa con el desempeño académico” pág. 158. Los niños que tienen éxito en la escuela, tienen una autoestima más alta, que aquellos que fallan. Precisamente se inicia en esta etapa y afecta en gran medida a la capacidad de relación, comunicación y aprendizaje; de hecho la falta de un refuerzo en la autoestima de los niños y niñas puede llegar a provocar ciertas manifestaciones de intolerancia, agresividad, miedo e inseguridad, entre otras.

Autonomía.- los niños y niñas tarde o temprano deben enfrentarse a determinadas situaciones en las que ponen en marcha los aprendizajes aprendidos y adquiridos en el entorno familiar. Muchas veces la sobreprotección o la inhibición de los padres impiden que los niños y niñas se encuentren con las situaciones reales de la vida cotidiana y social. Se considera que una persona es autónoma cuando se desenvuelve con seguridad y eficacia ante una situación concreta.

Un niño o niña no podrá actuar de forma autónoma si el adulto le está diciendo qué tiene que hacer en todo momento, esto podría afectar su normal desenvolvimiento en los ámbitos escolar, social y hasta profesional. Esto no significa que los padres no establezcan reglas, al contrario se necesita de mucha paciencia para establecerlas ya que deben conocer las

capacidades, priorizar la felicidad y no pedirles más de lo que en realidad pueden hacer los niños y niñas.

Adaptabilidad e integración.

Según (Yelon & Weinstein, 2008), cuando se observa a los niños en una guardería o en un jardín, es evidente que algunos gozan de gran popularidad entre sus compañeros, no así otros. “La popularidad puede dar gran estabilidad con los años: los niños rechazados por sus compañeros en el jardín, tenderán a serlo también en la primaria; además, suelen presentar problemas de ajuste en la adolescencia y en la adultez”. Es pues importante entender las habilidades sociales que influyen en la popularidad e identificar a los niños que son poco populares para enseñarles las habilidades sociales de las que carecen.

Durante el juego, los niños populares son más cooperativos y, por lo general, manifiestan más conductas prosociales y orientadas a otros que sus compañeros. En cambio los niños poco populares y rechazados suelen ser más agresivos y suelen quedarse relegados en las actividades e interacciones sociales con sus compañeros.

Las investigaciones señalan que los niños pequeños que son maltratados por sus cuidadores suelen sufrir más el rechazo de sus compañeros. Al sentirse incapaces de establecer relaciones adecuadas con ellos, los niños rechazados a menudo son más antipáticos, menos populares y más retraídos en lo social que el resto de niños.

Entre los factores de impopularidad menos drásticos pero potencialmente importantes se encuentran los siguientes: sentirse “protegido” y ser señalado como “diferente”.

En definitiva, el nivel de adaptabilidad e integración que los niños logren, va a estar interrelacionado con el nivel de desarrollo de sus habilidades sociales y éstas, a su vez, guardan estrecha relación con el tipo de vínculo establecido al interior de la familia.

Componentes y evaluación de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de hábitos o estilos (que incluyen comportamientos, pensamientos y emociones), que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.

Una habilidad social:

- Es una característica de la conducta.
- Es específica a la situación.
- Incluye comportamientos o conductas verbales y no verbales.
- Es una capacidad del individuo para actuar libremente.
- Es una característica de la conducta socialmente efectiva, no dañina.
- Se adquiere a través del aprendizaje.

En definitiva, es una conducta que se aprende y que es muy importante para la convivencia y bienestar social, y personal.

Evaluación

Para la evaluación de las habilidades sociales de los niños, (Fernández, 1999) señala que los psicólogos utilizan varias técnicas, entre las que se pueden nombrar:

Observación de la conducta del niño.- la observación de la conducta del niño puede hacerse en su ambiente natural, a partir de la manera como se interrelaciona con los objetos y con los demás.

También se puede hacer esta observación, colocando al niño en situación de “laboratorio”, en la cual el niño es llevado a una sala de juego provista de una variedad de materiales lúdicos, para observar qué tipo de juguetes prefiere, cómo lleva a cabo el juego simbólico o de roles y qué tipo de relaciones establece; a esta actividad, los psicólogos suelen llamarle “la hora de juego infantil”.

Aplicación de pruebas proyectivas.-dependiendo de la edad, se pueden utilizar directamente con los niños:

- 1) Ejercicios de asociación de palabras o de completación de oraciones.
- 2) Observación de láminas con imágenes para ver su reacción ante ellas, el tipo de interpretación y de análisis que hacen, o para que las ordenen creando una historia.
- 3) Dibujos que el niño hace sobre la figura humana, su familia y otros elementos como la casa, el árbol, la escuela.

Se supone que al hacer estas actividades, los niños proyectan sus ideas, actitudes y sentimientos. Es importante que las pruebas que se utilicen sean confiables y tengan una validez satisfactoria. Si se utilizan pruebas normadas, éstas deben ser estandarizadas, es decir que hayan sido aplicadas previamente a grupos representativos de personas para establecer normas con las cuales comparar los resultados obtenidos por los diferentes individuos.

2.5.3 Posicionamiento Teórico Personal

Luego de varias reflexiones, ha quedado clara la importancia de las prácticas lúdicas en el desarrollo integral de los niños y niñas puesto que influyen en el comportamiento. Las teorías de los diferentes autores como Rogers y Vygotsky, permiten considerar el juego como una pieza clave en

la adquisición de conocimientos y comportamientos. Esta investigación se basó en las teorías humanista e histórico-cultural. Todos los aportes de estas corrientes psicológicas se entrelazan de una u otra manera y giran en torno al ser humano en un continuo proceso de formación, en donde todas las experiencias que haya adquirido especialmente en la infancia determinarán lo que será y cómo reaccionará ante determinadas circunstancias en su vida adulta, es allí en dónde la formación de hábitos comportamentales a través de las prácticas lúdicas es vital para su desarrollo integral.

Estas teorías se sustentan en el proceso de aprendizaje del sujeto, en donde el pensamiento, los recuerdos y la forma en la que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar el sujeto en la solución de un problema en la vida cotidiana, además se considera la participación activa del sujeto en el proceso de aprendizaje en cuanto a las experiencias. Por otra parte se basan en que el ser humano construye el conocimiento a través de la autonomía y la manera en que se asocia a experiencias previas obtenidas en el paso con el medio.

Las prácticas lúdicas realizadas por niños y niñas constituyen una necesidad de gran importancia puesto que les permite adquirir principios y valores como la cooperación, comunicación, respeto, responsabilidad, la convivencia; principios que facilitan la interacción con los demás, sentir, expresar y producir una serie de emociones. Las experiencias negativas obtenidas del juego conducen a la manifestación de comportamientos como agresividad, ansiedad, miedo, temor e inseguridad.

Se tomó en cuenta los pensamientos filosóficos de Rogers puesto que tuvo como prioridad al hombre como un ser autónomo, libre y responsable de las decisiones que tome con el fin de conseguir un desarrollo personal íntegro. También los fundamentos de Vygotsky debido a que considera que el cambio social es una realidad en la que se

desarrollan los niños y niñas por lo que la educación, las relaciones interpersonales, familiares deben ser quien de las herramientas necesarias para que reflexionen de manera crítica en donde se creen un ambiente de comunicación, análisis y reflexión dando lugar a conductas adecuadas dentro del ámbito familiar, educativo y social en pro de su desarrollo.

2.5.4 Glosario de Términos

Acomodación.- en la teoría de Piaget, modificar los patrones mentales existentes de modo que se ciñan a las nuevas exigencias; es decir los patrones mentales son cambiados de modo que dan cabida a la nueva información o experiencia.

Actividad lúdica.- son actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Afirmación del poder.- emplear el castigo físico o la coacción para aplicar la disciplina al niño o niña.

Andamiaje.- el proceso de adaptar la instrucción de modo que responda mas a la conducta del principiante y que apoye sus esfuerzos por comprender un problema o adquirir una habilidad mental.

Auto aceptación.- Es el proceso mental que se ejerce a partir de evaluar nuestros sentimientos positivos y negativos con el objetivo principal de aceptarnos tal como somos ante la sociedad.

Autorrealización.- el proceso constante para desarrollar plenamente el propio potencial personal.

Asimilación.- en la teoría de Piaget, aplicar los patrones mentales existentes a nuevas situaciones.

Conducta prosocial.- Se entiende por conducta prosocial toda conducta social positiva con o sin motivación altruista. Positiva significa que

no daña, que no es agresiva. A su vez se entiende por motivación altruista el deseo de favorecer al otro con independencia del propio beneficio. Entendida como toda conducta social positiva.

Compañerismo.- es un fenómeno tan importante para la vida comunitaria que es posible encontrarlo no solo en los seres humanos sino también en muchas especies animales que viven en manada y que se necesitan entre sí para poder subsistir mejor en determinados medios.

Comportamiento.- Es el conjunto de manifestaciones del ser humano e influenciados por la cultura, las actividades, las emociones, los valores de la persona y los valores culturales.

Desarrollo social.- desarrollar conciencia de sí mismo, apego a los padres o cuidadores y relaciones con otros niños y adultos.

Familia.-es el núcleo básico de la formación social y el medio natural y necesario para el desarrollo integral de sus miembros, principalmente los niños, niñas y adolescentes. Recibe el apoyo y protección del Estado a efecto de que cada uno de sus integrantes pueda ejercer plenamente sus derechos y asumir sus deberes y responsabilidades.

Hábito.- cualquier acto adquirido por la experiencia y automáticamente los hábitos incluyen los gestos, o la forma de mover las manos al hablar hasta las preferencias en las lecturas, la satisfacción de las necesidades personales, como el hábito de fumar o de comer en exceso.

Habilidades.- Competencia adquirida por vía del aprendizaje o la práctica que puede ser intensiva o distribuida en el tiempo.

Identidad.- Se comprende como aquel núcleo del cual se conforma el yo.

Se trata de un núcleo fijo y coherente que junto a la razón le permiten al ser humano interactuar con otros individuos presentes en el medio.

Juego.- Acción u ocupación voluntaria. Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Lúdica.- acción voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites, juegos de tiempo y espacio.

Libre albedrío.- la idea de que el ser humano es capaz de elegir o decidir con entera libertad.

Maltrato psicológico.- es el que ocasiona perturbación emocional, alteración psicológica o disminución de la autoestima en el niño, niña o adolescente agredido. Se incluyen en esta modalidad las amenazas de causar un daño en su persona o bienes o en los de sus progenitores, otros parientes o personas encargadas de su cuidado.

Motivación extrínseca.- motivación fundada en premios externos, obligaciones o factores similares que son evidentes.

Motivación intrínseca.- motivación que proviene del interior, y no de premios externos, motivación fundada en el gozo personal que se deriva de una tarea o actividad.

Niño-Niña.- Se comprende al individuo que tiene poco años de vida y, se encuentra en el periodo de la niñez que no ha cumplido doce años de edad.

Normas sociales.- reglas que definen la conducta aceptable y la esperada de los miembros de un grupo.

Reforzamiento.- todo hecho que aumenta la probabilidad de que se presente una respuesta particular.

Reflejo.- respuesta automática innata frente a un estímulo, por ejemplo un parpadeo.

Relaciones interpersonales.- son el conjunto de contactos de los seres humanos como seres sociables con el resto de las personas.

Respuesta.- es toda acción muscular, actividad glandular o algún otro aspecto identificable de la conducta.

Técnicas lúdicas.- la técnica es considerada como un procedimiento didáctico que incluye actividades lúdicas y el juego que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que persigue con la estrategia.

Zona de desarrollo próximo.- se refiere al espectro de tareas que un niño o niña no puede dominar solo, pero que si puede desempeñar con la guía de una pareja más capaz.

2.5.5 Interrogantes de Investigación

¿Cuáles son las prácticas lúdicas más frecuentes de los niños y niñas?

¿La información científica y teórica seleccionada permitirá realizar el marco teórico que oriente el proceso de investigación?

¿La guía de juegos tradicionales será la alternativa de solución al problema de investigación?

¿La socialización de la guía de juegos tradicionales permitirá alcanzar compromisos puntuales?

2.6 Matriz Categorial

Tabla 3 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Son actividades placenteras necesarias para el desarrollo cognitivo y afectivo, favorece a la creatividad y fomenta la maduración del individuo.	Prácticas lúdicas	Juegos psicomotores Juegos cognitivos Juegos sociales Juegos afectivos Juegos tradicionales	Favorito Lugar Práctica Uso tecnología Influencia del juego Guía de juegos tradicionales
Es la manera de proceder que tienen las personas u organismos en relación con su entorno y estímulos que perciba del medio.	Comportamiento	Conducta interna Conducta externa	Tiempo- control Comportamientos visibles a todos Influencia del ambiente Desarrollo de habilidades sociales

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación.

3.1.1 Descriptiva:

Permitió dar a conocer la realidad del presente estudio en cuanto a hechos, situaciones, cosas y personas con la recolección de datos con el fin de identificar las prácticas lúdicas de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años.

Se utilizó además las siguientes modalidades investigativas.

3.1.2 De campo:

A través de esta investigación se recolectaron datos desde el lugar dónde se presentó el fenómeno, es decir, en la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, en la Comunidad de Mascarilla.

3.1.3 Documental:

Facilitó la búsqueda de información desde diferentes fuentes como: textos, archivos, informes, tesis e internet que constituyeron documentos de información primaria para fundamentar teórica y científicamente la investigación.

3.1.4 Propositiva:

Orientó a dar una posible solución pertinente y viable al problema de investigación, para lo cual se elaboró la guía de juegos tradicionales para fortalecer conductas positivas en los niños y niñas afroecuatorianos.

3.2 Métodos.

3.2.1 Inductivo- Deductivo:

La utilización de este método permitió analizar aspectos desde lo particular a lo general o desde lo complejo a lo simple del proceso investigativo; posibilitando descubrir, comprender, razonar y sistematizar la información.

3.2.2 Estadístico:

Permitió la recopilación, procesamiento, descripción, agrupación, interpretación y tabulación de datos de la investigación y resumir la información a través de tablas, gráficos y en forma escrita con lo cual se elaboró las conclusiones que pasarán a ser parte importante del informe final.

3.3 Técnicas e Instrumentos.

3.3.1 Encuestas:

Permitió la recolección de datos relevantes sobre la investigación, este instrumento se aplicó a padres, madres de familia, docentes, niños y niñas, como instrumento se utilizó una guía de encuestas.

3.3.2 Observación:

Permitió acercarse a la realidad en los lugares y momentos que fueron posibles, con la facilidad de registrar los datos o manifestaciones observables, como instrumento se utilizó la ficha de observación.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

Tabla 4 Población

Grupo a investigarse	Número	Porcentajes
Estudiantes	70	45.16%
Docentes	13	6.45%
Padres de familia	70	45.16%
Líderes de la Comunidad	3	1.94%
Total	156	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta" Sede 2 Mascarilla.

Elaborado por: Calderón Mariela.

3.4.2 Muestra

La población que se tomó para realizar la investigación está conformada por 156 individuos, no se aplicó la fórmula para calcular la muestra debido a que la población es menor a 200.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultado de la encuesta aplicada a padres de familia, docentes y líderes comunitarios.

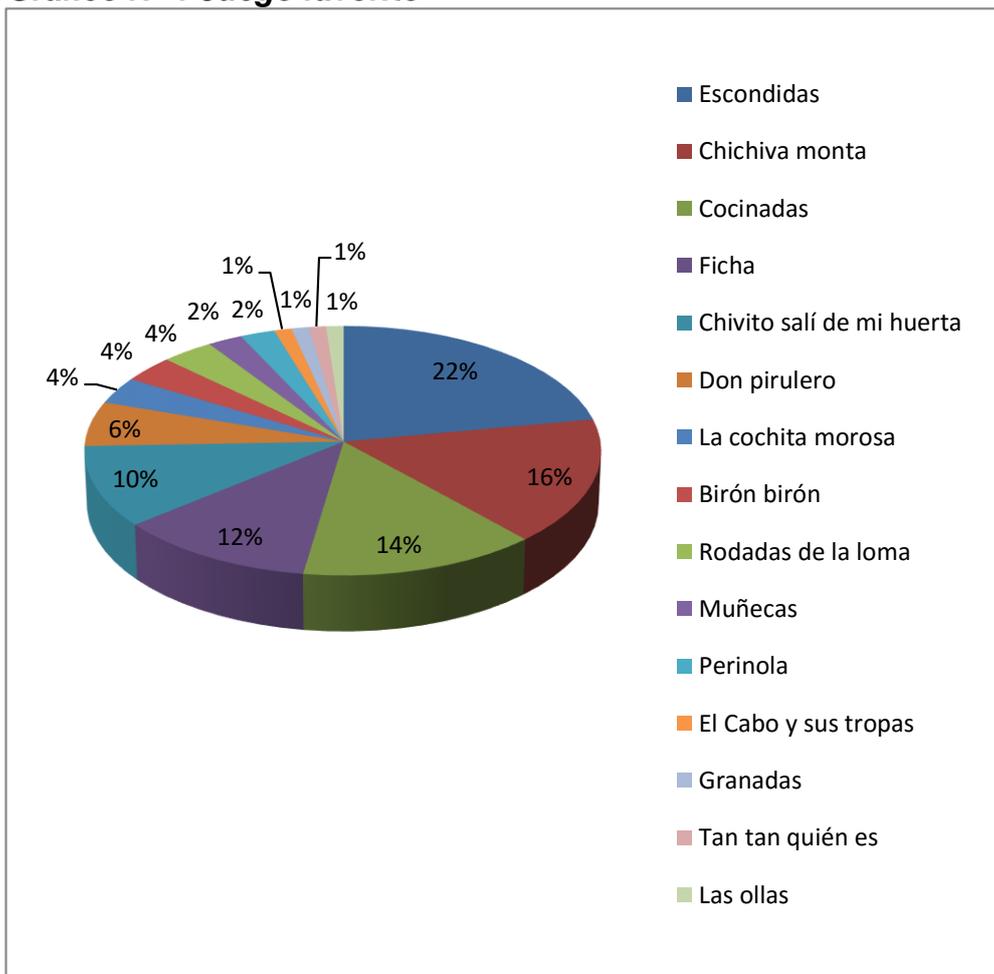
1 ¿Cuál era su juego favorito en la niñez?

Tabla 5 Juego favorito

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Escondidas	19	22,09%
Chichiva monta	14	16,28%
Cocinadas	12	13,95%
Ficha	10	11,63%
Chivito salí de mi huerta	9	10,47%
Don pirulero	5	5,81%
La cochita morosa	3	3,49%
Birón birón	3	3,49%
Rodadas de la loma	3	3,49%
Muñecas	2	2,33%
Perinola	2	2,33%
El Cabo y sus tropas	1	1,16%
Granadas	1	1,16%
Tan tan quién es	1	1,16%
Las ollas	1	1,16%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 1 Juego favorito



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Mediante los resultados obtenidos se puede observar que el juego favorito practicado por los encuestados fue el de las escondidas, otro indicador alto tenemos en el juego denominado Chichiva monta.

Es notorio que las memorias que causan emoción al recordarlas son de aquellos juegos que causaban mayor diversión porque se compartía con amigos y familiares, se ejercían con total libertad, se podía estar en contacto físico (un roce, tope o una cogida de manos) y se expresaba sin recelo los sentimientos y emociones.

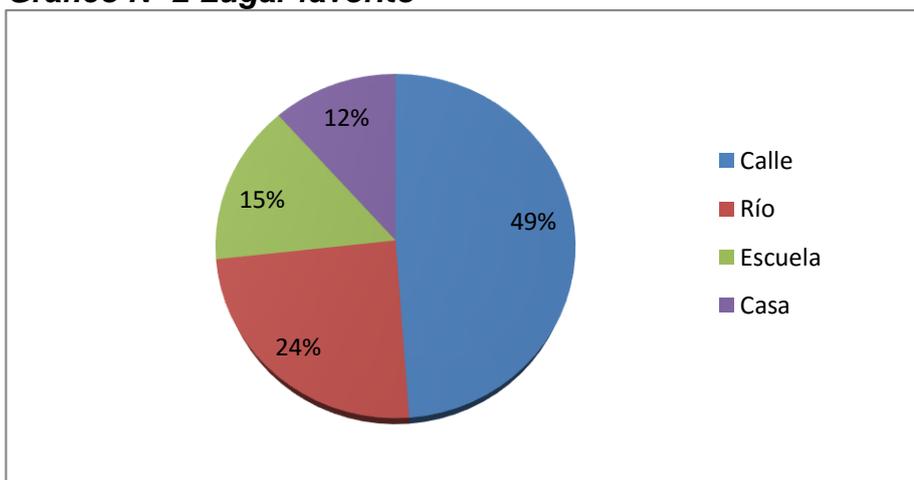
2 ¿Cuál era su lugar favorito para jugar?

Tabla 6 Lugar favorito

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Calle	42	48,84%
Río	21	24,42%
Escuela	13	15,12%
Casa	10	11,63%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 2 Lugar favorito



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayor parte de los encuestados manifestaron que el lugar favorito de esparcimiento y recreación era la calle y un porcentaje menor la casa.

Lo que permite argumentar que el espacio se determina de acuerdo al lugar o entorno donde se encuentran las personas pero también a la forma en la que fueron criados, en este caso fue en el campo.

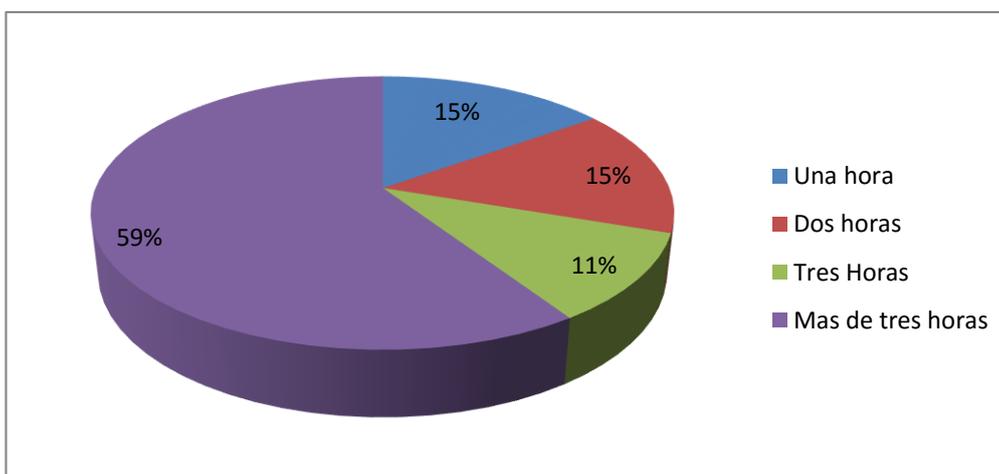
3 ¿Qué tiempo dedicaba al juego en su niñez?

Tabla 7 Tiempo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una hora	13	15,12%
Dos horas	13	15,12%
Tres Horas	9	10,47%
Mas de tres horas	51	59,30%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico Nº 3 Tiempo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Los resultados obtenidos reflejan que la mayor parte de encuestados dedicaban a realizar prácticas lúdicas por más de tres horas, y en un porcentaje menor solo realizaban actividades lúdicas por alrededor de una hora.

Evidencias que permiten argumentar que poder contar con este tiempo para su diversión, permitió desarrollarse con libertad, responsable y espontáneamente, lo que causaba mayor diversión, característica importante del juego.

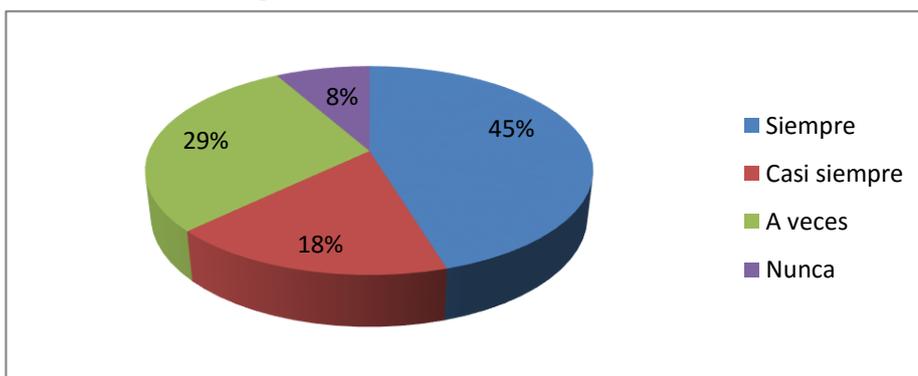
4 ¿En su niñez solía jugar en las noches?

Tabla 8 Juego de noche

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	39	45,35%
Casi siempre	15	17,44%
A veces	25	29,07%
Nunca	7	8,14%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 4 Juego de noche



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de las personas quienes fueron encuestadas manifestaron que jugaban siempre por las noches y en porcentajes menores nunca jugaron.

Se argumenta que el juego por las noches provocaba exaltación y alegría porque se podía aprovechar la oscuridad para contar historias de miedo, para hacer bromas e incluso facilitaba el cortejo hacia la persona que le agradaba.

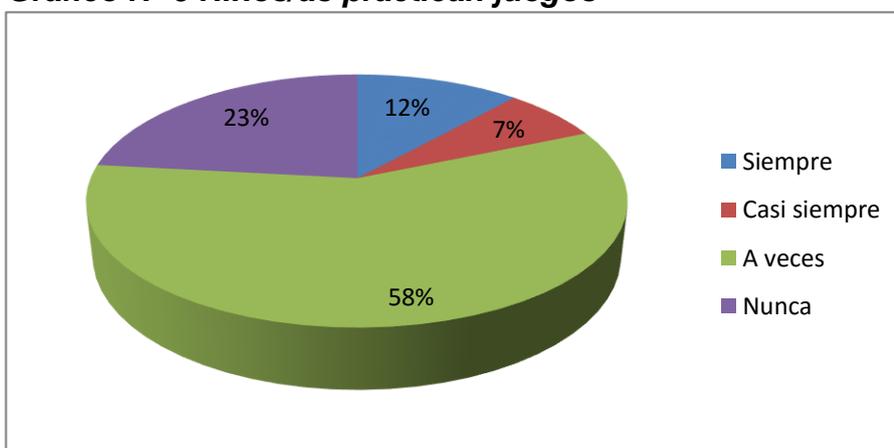
5 ¿Considera que los niños(as) practican los juegos que Ud. practicaba?

Tabla 9 Niños/as practican juegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	11,63%
Casi siempre	6	6,98%
A veces	50	58,14%
Nunca	20	23,26%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico Nº 5 Niños/as practican juegos



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

En los resultados arrojados se puede apreciar que la mayor parte de encuestados consideran que los niños han dejado de practicar ciertos juegos que ellos solían jugar y en un porcentaje menor consideran que han dejado de practicarlos totalmente.

Lo que permite argumentar que los niños(as) se están desarrollando en un entorno donde ha sufrido cambios a nivel social, cultural, educativo y tecnológico, estos cambios conlleva a que niños y niñas tengan preferencias por otros juegos, por ejemplo los videojuegos.

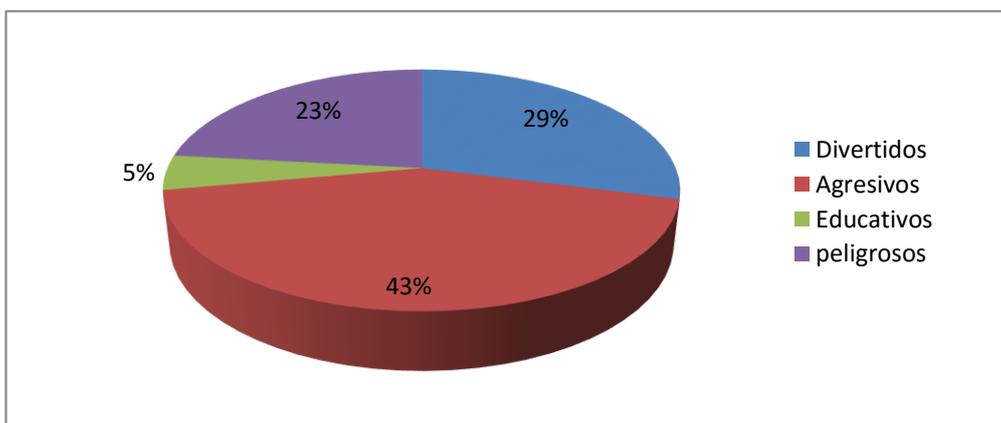
6 Considera Ud. que los juegos que practican los niños y niñas actualmente son:

Tabla 10 Juegos actuales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Divertidos	25	29,07%
Agresivos	37	43,02%
Educativos	4	4,65%
peligrosos	20	23,26%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico Nº 6 Juegos actuales



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayor parte de las personas quienes fueron encuestados manifestaron que los juegos que practican actualmente los niños(as) tienen un alto contenido de agresividad, y en menor porcentaje contenido educativo.

Lo que evidencia que realizan prácticas lúdicas inadecuadas y que están siendo manifestadas por medio de comportamientos negativos como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas para llamar a los demás, causando daños físicos o psicológicos.

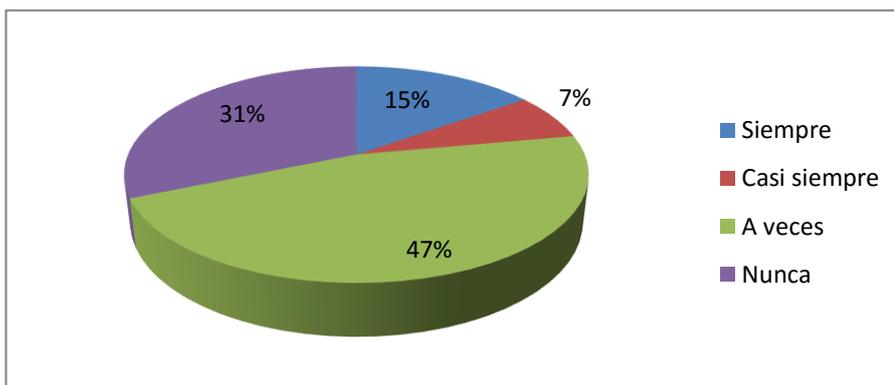
7 ¿Con qué frecuencia controla el tiempo libre que tienen los niños(as)?

Tabla 11 Control tiempo libre

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	15,12%
Casi siempre	6	6,98%
A veces	40	46,51%
Nunca	27	31,40%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 7 Control tiempo libre



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos se puede apreciar que en un mayor porcentaje las personas encuestadas no controlan el tiempo libre de los niños y niñas.

Resultados que permiten argumentar que los padres y madres de familia no tienen conciencia sobre la importancia del control del tiempo libre. Si este proceso fuese llevado a cabo correctamente permitiría garantizar que el niño/a pueda jugar, realizar los deberes escolares y realizar actividades extraescolares como actividades lúdicas. Se trata de que el niño tenga tiempo diversificado para todo, pero tampoco puede ser pasarse toda la tarde jugando sea con los amigos en la calle o en casa con los videojuegos.

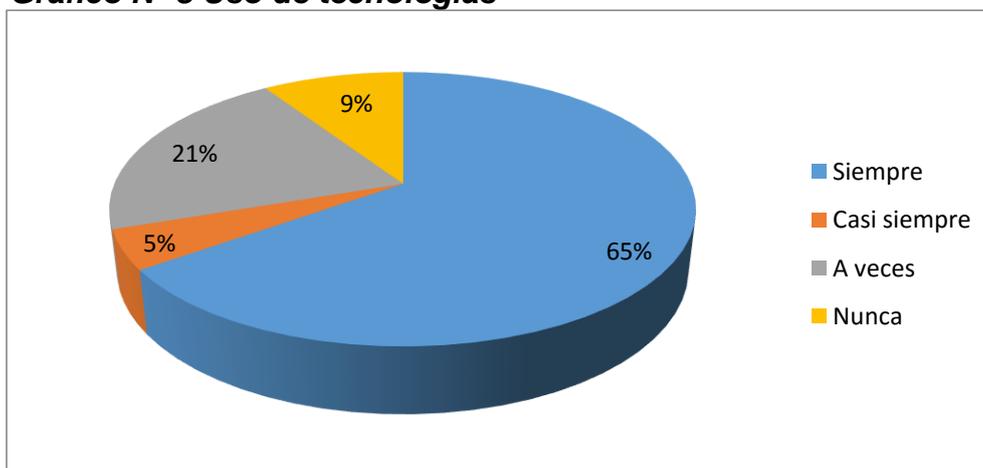
8 ¿Considera Ud. que los niños(as) utilizan correctamente las tecnologías que hoy en día existen?

Tabla 12 Uso de tecnologías

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	56	65,12%
Casi siempre	4	4,65%
A veces	18	20,93%
Nunca	8	9,30%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 8 Uso de tecnologías



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Los resultados arrojaron que la mayor parte de las personas encuestadas consideran que los niños y niñas utilizan correctamente las tecnologías, y en un porcentaje menor que no le dan buen uso a las tecnologías.

Lo que evidencia la existencia de la problemática ya que un mal uso de internet puede provocar riesgos en el desarrollo afectivo y en la formación de los niños y niñas. Los niños y niñas están creciendo en un mundo digital, por lo que la tecnología está integrada en sus vidas.

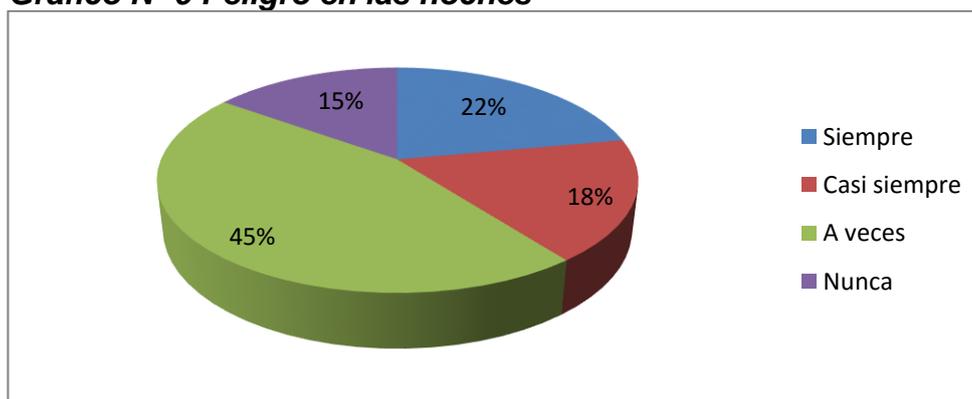
9 ¿Considera que los niños(as) corren peligro jugando por las noches?

Tabla 13 Peligro en las noches

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	22,09%
Casi siempre	15	17,44%
A veces	39	45,35%
Nunca	13	15,12%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 9 Peligro en las noches



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados se puede apreciar que la mayoría de las personas encuestadas consideran que los niños y niñas no corren peligro realizando prácticas lúdicas por las noches y en un menor porcentaje indican que si corren riesgos.

Resultado que guarda relación con la pregunta de control de tiempo libre; lo que permite argumentar que las conductas visibles a todos son las positivas y hacen que los padres no tengan mayor preocupación por las actividades que realizan por las noches, sin embargo estos resultados son cuestionados ya que se debería dar mayor atención por las conductas no visibles a todos debido a que pueden perjudicar en el desarrollo normal del niño.

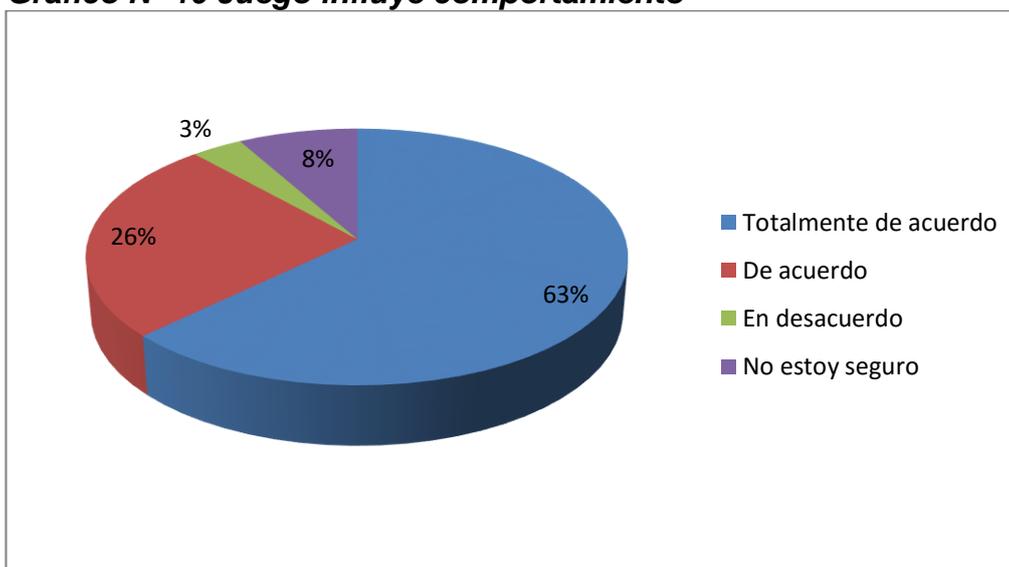
10 Considera Ud. que ¿los juegos que practican los niños (as) influyen en el comportamiento?

Tabla 14 Juego influye comportamiento

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	54	62,79%
De acuerdo	22	25,58%
En desacuerdo	3	3,49%
No estoy seguro	7	8,14%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 10 Juego influye comportamiento



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos la mayoría de las personas quiénes fueron encuestadas están totalmente de acuerdo que los juegos que practican los niños y niñas hoy en día, si influyen en el comportamiento y en un menor porcentaje están en desacuerdo.

El comportamiento de los niños se modifica en relación al tipo, tiempo, compañía, espacios que tienen los niños para jugar, los padres por su experiencia ratifican que los niños si varían sus conductas según sus juegos.

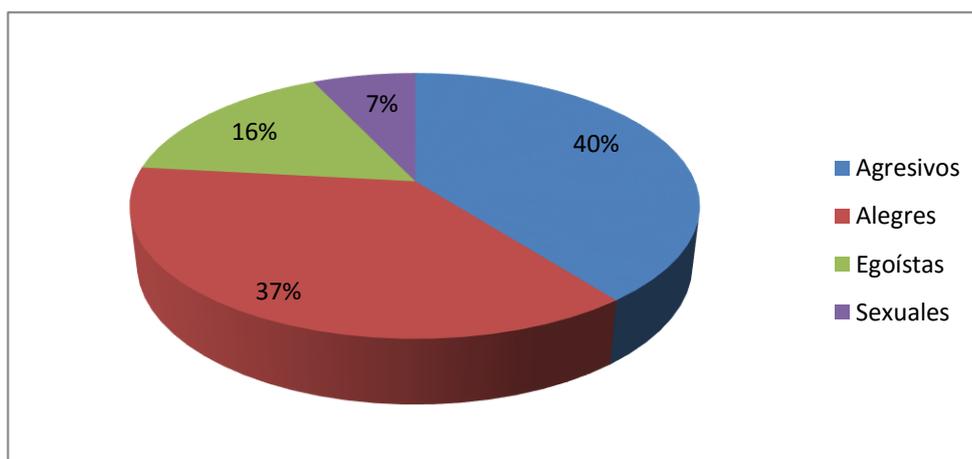
11 ¿En los juegos más comunes que tipos de comportamientos son visibles?

Tabla 15 Comportamientos visibles

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agresivos	34	39,53%
Alegres	32	37,21%
Egoístas	14	16,28%
Sexuales	6	6,98%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 11 Comportamientos visibles



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados las personas quienes fueron encuestadas manifestaron que los comportamientos visibles que demuestran los niños y niñas mientras están jugando son agresivos y en la minoría tienden a tener conductas sexuales. Esta interrogante guarda relación con la interrogante N° 6 y en las dos los juegos son agresivos, lo que indica que los niños y niñas realizan prácticas lúdicas inadecuadas y que se evidencian por medio de conductas negativas observables.

El 7% que corresponde a los comportamientos no visibles a todos es el que causa mayor preocupación debido a que pueden afectar al desarrollo socioafectivo de los niños y niñas.

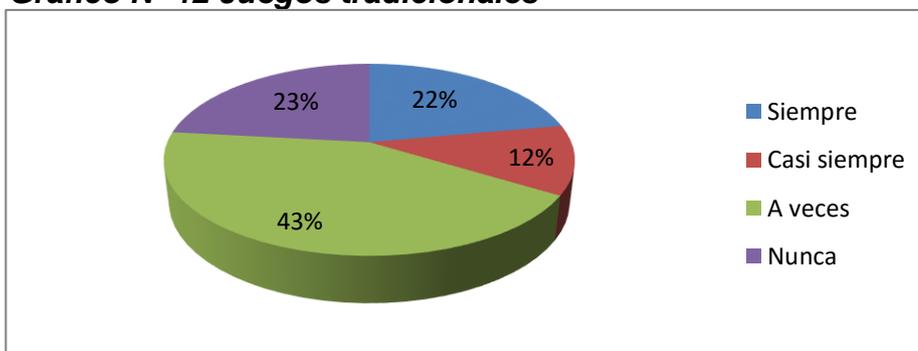
12 ¿Los niños(as) practican los juegos tradicionales propios de la comunidad?

Tabla 16 Juegos tradicionales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	19	22,09%
Casi siempre	10	11,63%
A veces	37	43,02%
Nunca	20	23,26%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 12 Juegos tradicionales



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

En los resultados arrojados se puede apreciar que las personas encuestadas consideran que la práctica por parte de los niños y niñas de juegos tradicionales propios de la comunidad ha disminuido.

Lo que permite argumentar que la poca implementación de juegos durante la hora de recreo u horas académicas y la poca participación de los padres de familia en actividades lúdicas impide que se transmitan los saberes de los juegos tradicionales, provocando que los niños y niñas tengan interés por realizar actividades no propias de la cultura, juegos que pueden ser producto de su imaginación o de los avances tecnológicos.

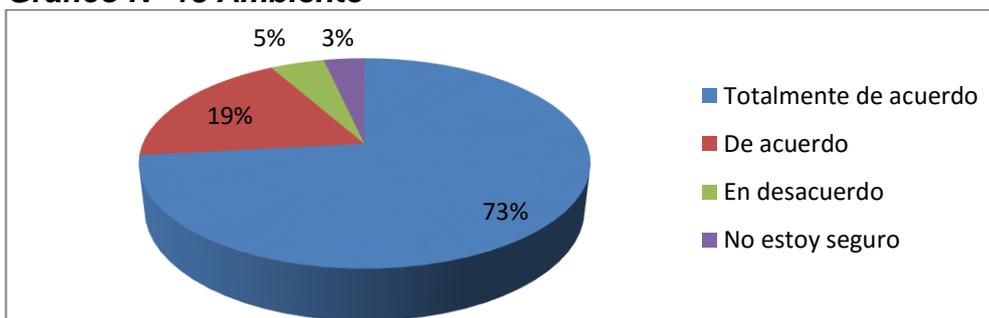
13 ¿Considera Ud. que el ambiente en el que se desarrolla durante la infancia influye en la vida adulta?

Tabla 17 Ambiente

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	63	73,26%
De acuerdo	16	18,60%
En desacuerdo	4	4,65%
No estoy seguro	3	3,49%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 13 Ambiente



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de las personas encuestadas están totalmente de acuerdo que el ambiente en el que se desarrollan durante la infancia influye en la vida adulta.

Lo que permite argumentar que el individuo que se desarrolla durante su infancia en un ambiente que le permita adquirir habilidades sociales e intelectuales, en la vida adulta tendrá un buen desempeño a nivel personal como en el trabajo. Si resulta ser al contrario y se desarrolla en un ambiente donde sufre maltrato, o no tiene condiciones económicas, físicas y educativas, en la vida adulta afectará negativamente su desempeño. El comportamiento está influenciado por la cultura, las actitudes, emociones, los valores y la ética constituyéndose en base fundamental para formación personal.

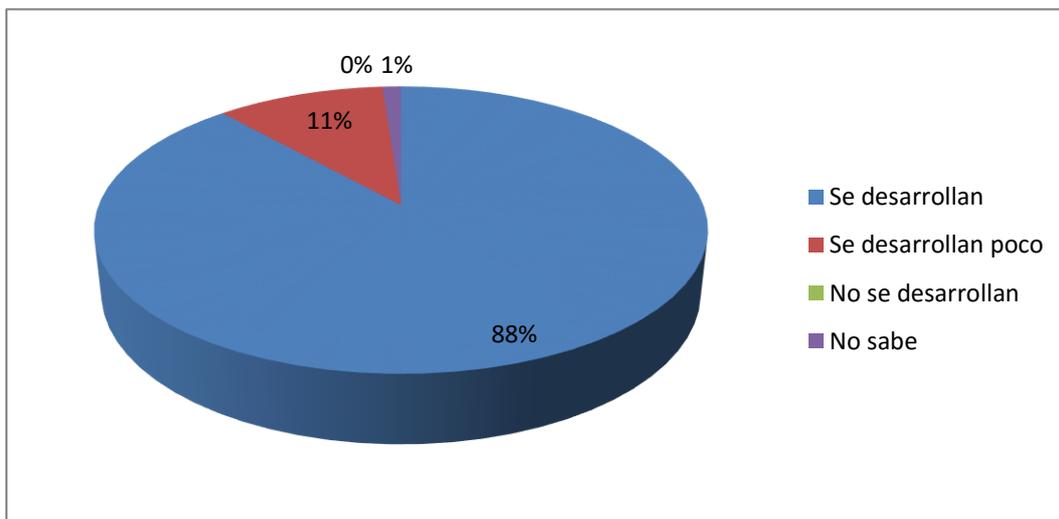
14 ¿Considera que se desarrollan las habilidades sociales en niños que practican el juego?

Tabla 18 Habilidades sociales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Se desarrollan	76	88,37%
Se desarrollan poco	9	10,47%
No se desarrollan	0	0,00%
No sabe	1	1,16%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 14 Habilidades sociales



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Los resultados arrojaron que los encuestados consideran que los niños(as) desarrollan habilidades sociales mediante el juego.

Lo que permite argumentar que los niños mediante el juego aprenden a controlar sus impulsos, a resolver problemas, negociar, pensar con creatividad y trabajar en equipo, adquieren hábitos que incluyen comportamientos, pensamientos o emociones convirtiéndose en parte importante para la convivencia, bienestar social y personal.

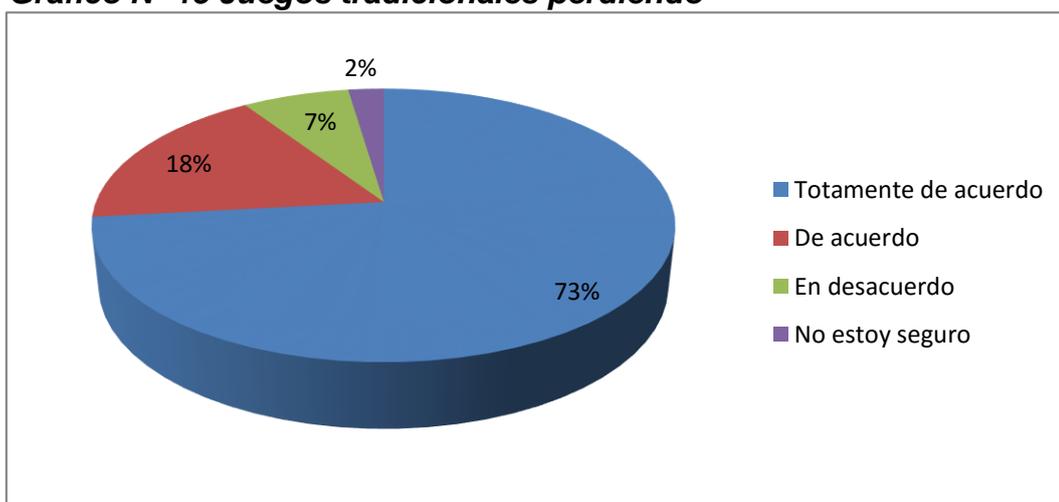
15 ¿Considera que los juegos tradicionales se están perdiendo?

Tabla 19 Juegos tradicionales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	63	73,26%
De acuerdo	15	17,44%
En desacuerdo	6	6,98%
No estoy seguro	2	2,33%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 15 Juegos tradicionales perdiendo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados los encuestados consideran que los juegos tradicionales se están perdiendo, puesto que son pocos los juegos que los niños(as) practican.

Lo que permite argumentar que la sociedad ha sufrido cambios en la que se han ido modificando o perdiendo ciertos juegos tradicionales. Es notorio que algunos juguetes que antes solían ser confeccionados a mano o se obtenían del entorno son reemplazados por juguetes que se obtienen en el mercado o por los juegos de internet, por lo tanto los tradicionales se han perdido o modificado.

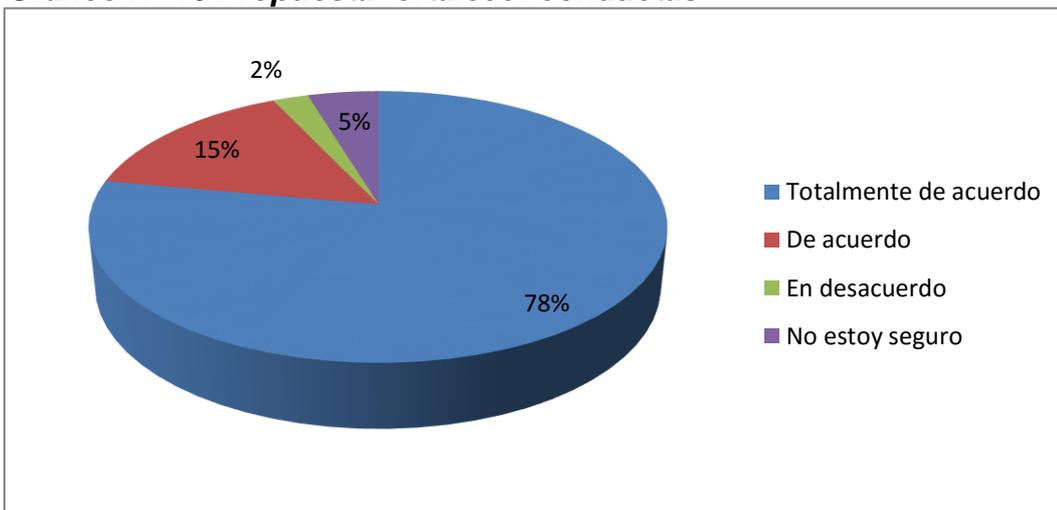
16 ¿Considera factible la implementación de una propuesta encaminada a fortalecer conductas positivas de los niños(as) mediante el juego?

Tabla 20 Propuesta fortalecer conductas

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	67	77,91%
De acuerdo	13	15,12%
En desacuerdo	2	2,33%
No estoy seguro	4	4,65%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 16 Propuesta fortalecer conductas



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados se puede apreciar que las personas encuestadas consideran factible la implementación de una propuesta encaminada a fortalecer conductas positivas en los niños(as).

Los padres de familia, docentes y líderes comunitarios ratifican que vienen observando ciertas conductas negativas que muestran los niños a través de las diferentes prácticas lúdicas. Lo que permite evidenciar la necesidad de elaborar la propuesta.

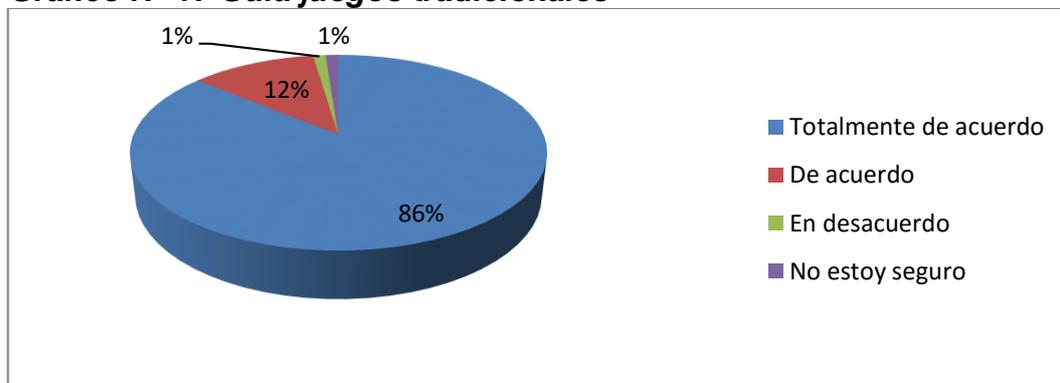
17 ¿Le gustaría conocer una guía de juegos tradicionales de la comunidad?

Tabla 21 Guía juegos tradicionales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	74	86,05%
De acuerdo	10	11,63%
En desacuerdo	1	1,16%
No estoy seguro	1	1,16%
TOTAL	86	100,00%

Fuente: Encuesta a padres de familia, docentes y líderes comunitarios

Gráfico N° 17 Guía juegos tradicionales



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de las personas encuestadas manifestaron el interés que tienen por conocer la guía de juegos tradicionales de la comunidad llegando a estar totalmente de acuerdo.

La guía debe convertirse en una herramienta para trabajar con toda la comunidad educativa.

4.2 Resultado de la encuesta aplicada a niños y niñas de 9 a 11 años de la U.E. "CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA" SEDE 2.

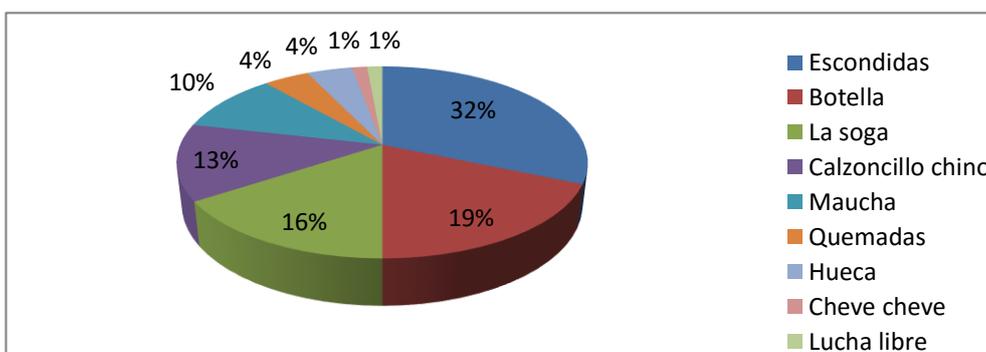
1 ¿Cuál es tu juego favorito?

Tabla 22 Juego favorito

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Escondidas	22	31,43%
Botella	13	18,57%
La sogá	11	15,71%
Calzoncillo chino	9	12,86%
Maucha	7	10,00%
Quemadas	3	4,29%
Hueca	3	4,29%
Cheve cheve	1	1,43%
Lucha libre	1	1,43%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 18 Juego



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Mediante los resultados obtenidos se puede apreciar que el juego favorito practicado por los niños(as) es el de las escondidas, y en porcentajes menores tenemos los juegos de la lucha libre.

Es notorio que los juegos donde se divierten, tienen contacto físico, expresan sus emociones con libertad, muestran mayor interés son los que les produce placer, alegría y son los que estarán por siempre guardados en su memoria.

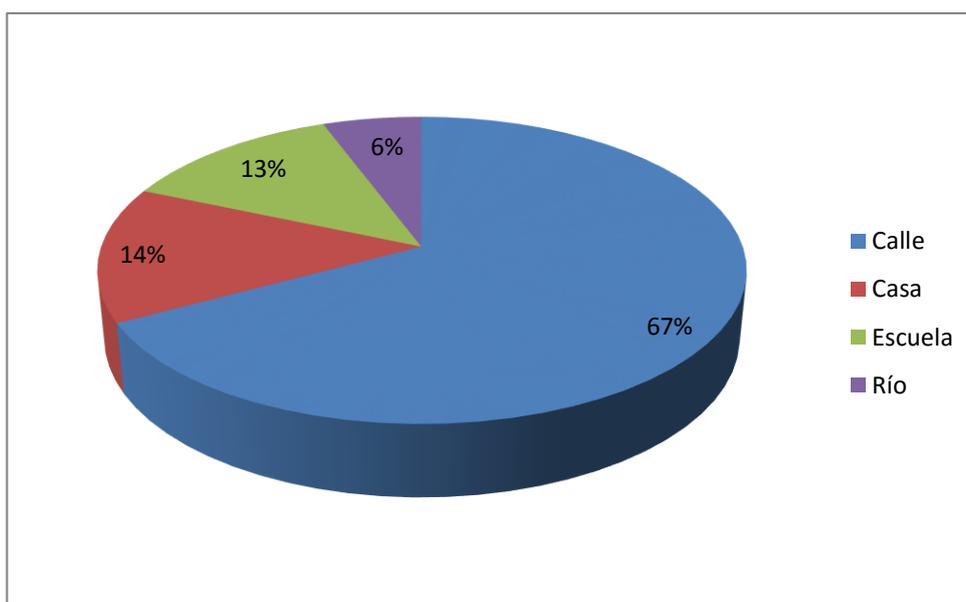
2 ¿Cuál es tu lugar favorito para jugar?

Tabla 23 Lugar

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Calle	47	67,14%
Casa	10	14,29%
Escuela	9	12,86%
Río	4	5,71%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico Nº 19 Lugar



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de los niños y niñas manifestaron que la calle es el lugar preferido para realizar prácticas lúdicas frente a la minoría que indicaron la casa.

Lo que permite argumentar que el espacio se determina de acuerdo al lugar o entorno donde se encuentran las personas pero también a la forma en la que fueron criados, en este caso es en el campo.

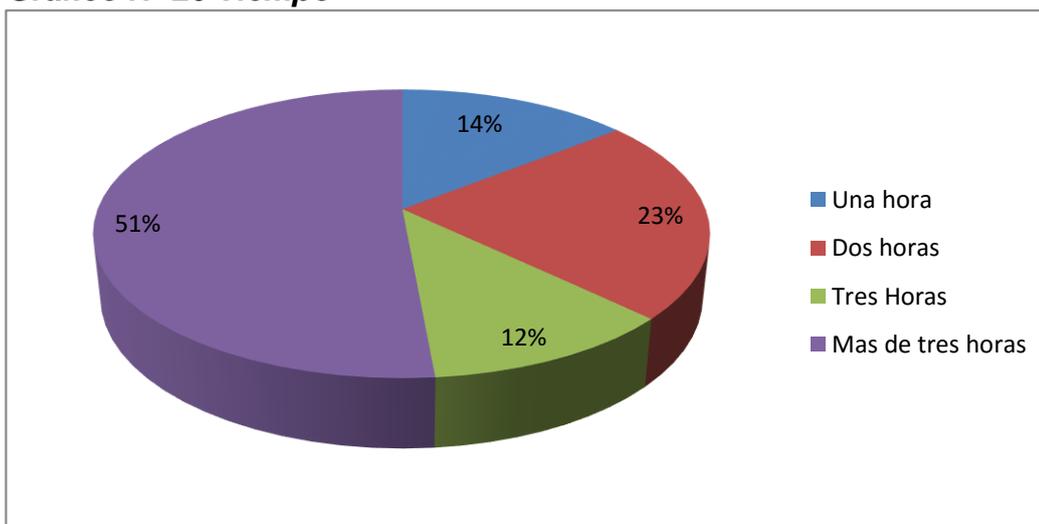
3 ¿Qué tiempo dedicas al juego?

Tabla 24 Tiempo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una hora	10	14,29%
Dos horas	16	22,86%
Tres Horas	8	11,43%
Mas de tres horas	36	51,43%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 20 Tiempo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de niños y niñas encuestados manifestaron que dedican al juego más de tres horas, y en minoría dedican una hora a esta actividad.

Evidencias que permiten argumentar que al poder contar con este tiempo para su diversión, permite a los niños desarrollarse con libertad responsable y espontáneamente, lo que causa mayor diversión, característica importante del juego.

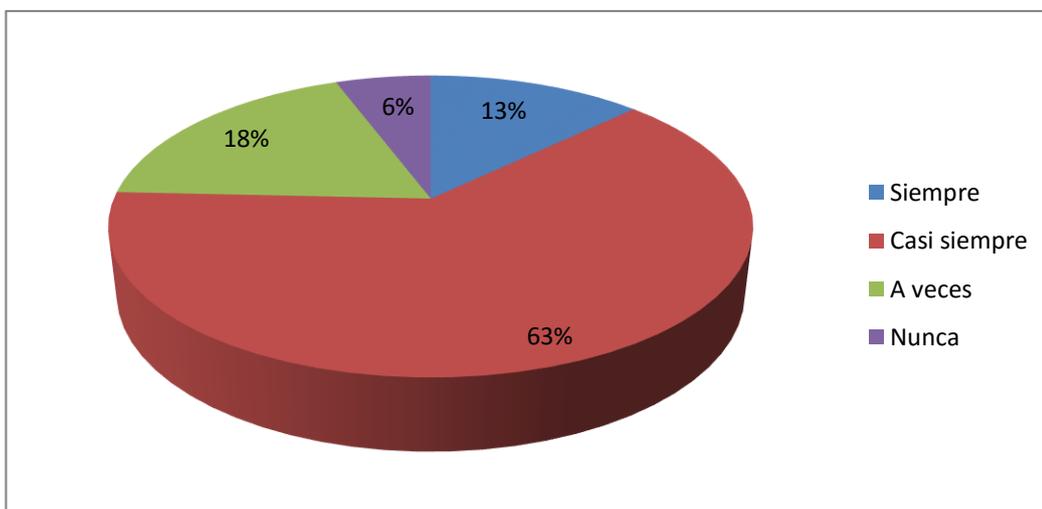
4 ¿Juegas en las noches?

Tabla 25 Juego en la noche

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	12,86%
Casi siempre	44	62,86%
A veces	13	18,57%
Nunca	4	5,71%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 21 Juego en la noche



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de niños y niñas encuestados manifestaron que juegan por las noches y en porcentajes menores nunca.

Lo que indica que hay juegos que son practicados durante la noche, donde los niños(as) muestran su astucia, picardía e ingenio para realizarlos, ya sea corriendo, escondiéndose, o contando historias de miedo.

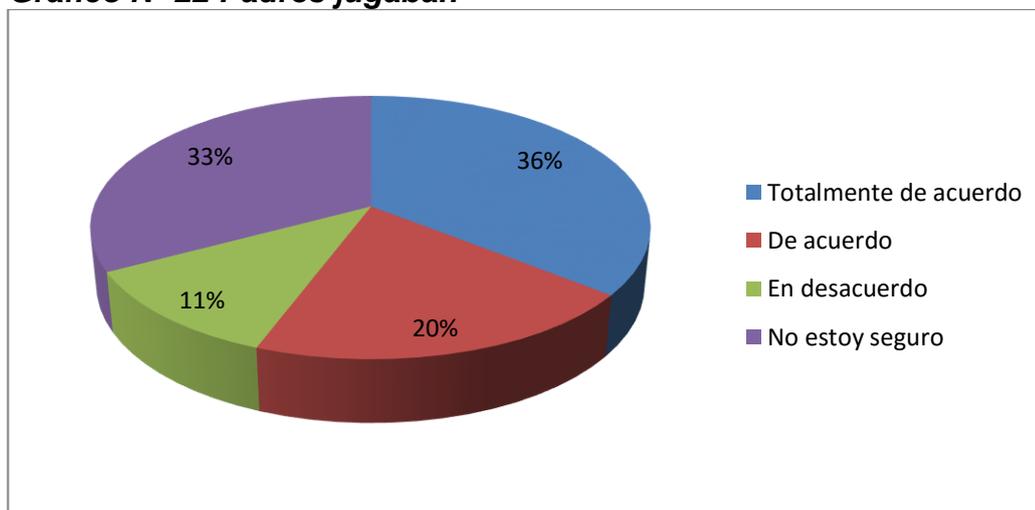
5 ¿Crees que tus padres practicaban los juegos que tu practicas?

Tabla 26 Padres jugaban

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	25	35,71%
De acuerdo	14	20,00%
En desacuerdo	8	11,43%
No estoy seguro	23	32,86%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 22 Padres jugaban



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados la mayoría de los niños(as) están totalmente de acuerdo de que sus padres practicaban los juegos que actualmente practican, otro grupo de niños(as) no están seguros. Evidenciando que la forma de jugar a cambiado con el paso de los años, pero que aún se sigue manteniendo y practicando ciertos juegos tradicionales.

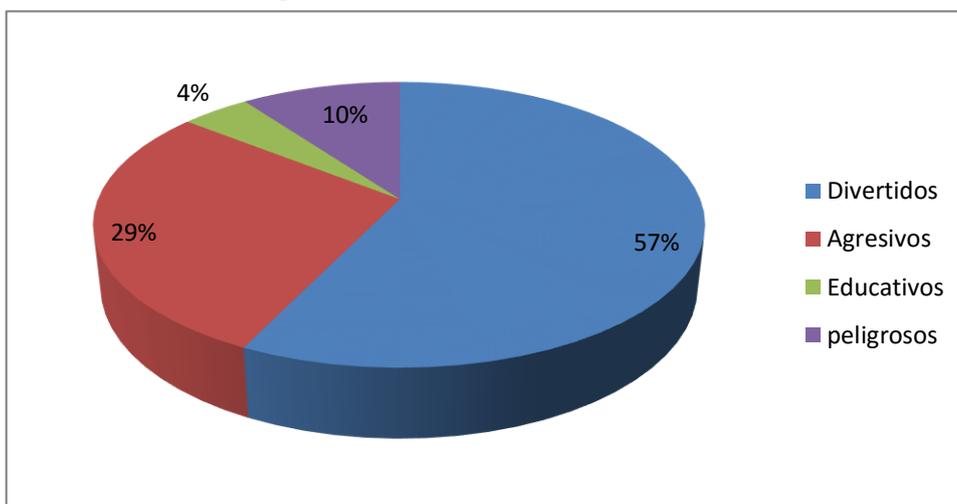
6 Consideras que los juegos que practicas actualmente son:

Tabla 27 Juego actual

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Divertidos	40	57,14%
Agresivos	20	28,57%
Educativos	3	4,29%
peligrosos	7	10,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 23 Juego actual



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados arrojados la mayoría de niños y niñas manifestaron que los juegos que practican son divertidos, en porcentajes menores que tienden a tener juegos peligrosos.

Lo que permite argumentar que una de las características importantes manifiestas durante la infancia es el juego porque produce placer, diversión, alegría, dónde niños y niñas comparten con los demás.

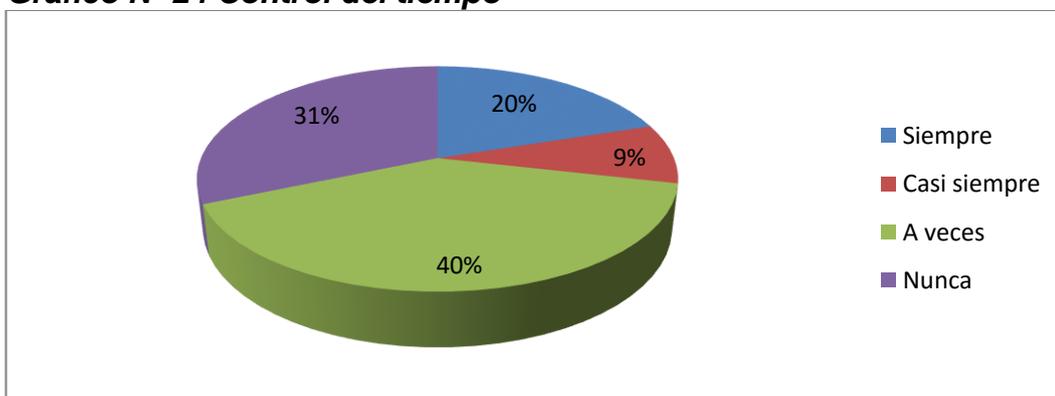
7 ¿Consideras que las personas adultas deben controlar el tiempo que dedicas para jugar?

Tabla 28 Control del tiempo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	20,00%
Casi siempre	6	8,57%
A veces	28	40,00%
Nunca	22	31,43%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 24 Control del tiempo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Los resultados arrojaron que los niños y niñas en su mayoría consideran que los adultos a veces deben controlar su tiempo libre.

Resultados que permiten argumentar que los padres y madres de familia no tienen conciencia sobre la importancia del control del tiempo libre, factor importante para el bienestar tanto físico como psicológico de los niños y niñas. Sin embargo, controlar el tiempo libre no significa que el juego es inhibido, al contrario permite que los niños y niñas realicen actividades lúdicas placenteras, con libertad, espontáneamente y con seguridad.

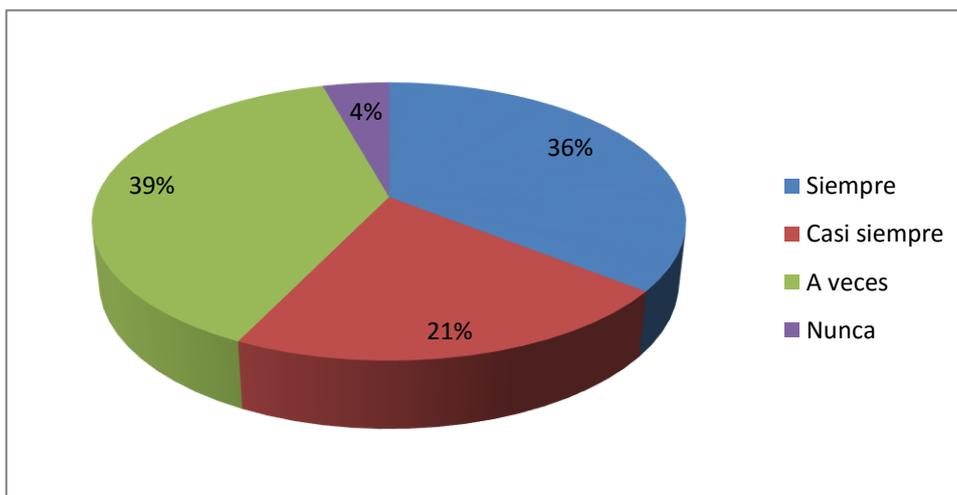
8 ¿Utilizas de forma correcta las tecnologías que hoy en día existen?

Tabla 29 Uso tecnología

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	35,71%
Casi siempre	15	21,43%
A veces	27	38,57%
Nunca	3	4,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 25 Uso tecnología



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados la mayor parte de niños y niñas consideran que utilizan correctamente las tecnologías que hoy en día existen. Los niños y niñas están creciendo en un mundo digital, por lo que la tecnología está integrada en sus vidas.

Es necesario que los adultos supervisen el tiempo que los niños(as) pasan jugando con videojuegos, mirando la televisión o utilizando la computadora y la Internet ya que acceden con mayor facilidad a programas y juegos que no están acorde a su edad.

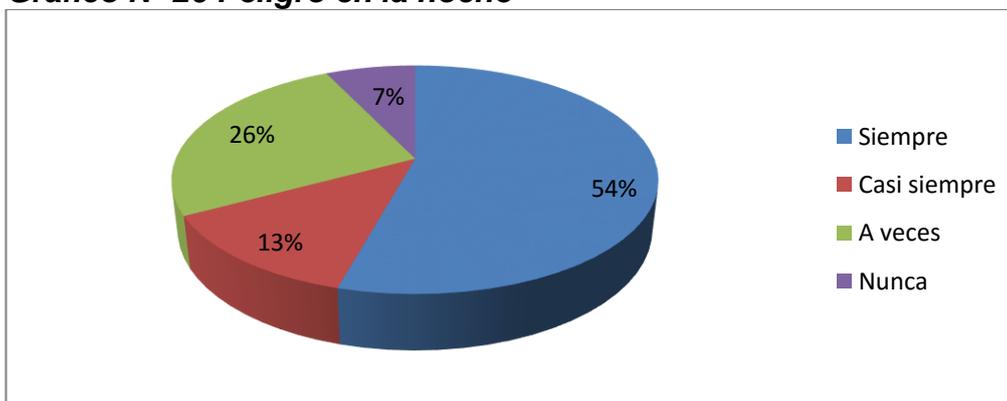
9 ¿Consideras que corres peligro jugando por las noches?

Tabla 30 Peligro en la noche

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	38	54,29%
Casi siempre	9	12,86%
A veces	18	25,71%
Nunca	5	7,14%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 26 Peligro en la noche



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados se puede apreciar que la mayoría de los niños y niñas encuestados consideran que corren peligro realizando prácticas lúdicas por las noches y en un menor porcentaje indican que no corren riesgos.

Con los resultados se vio reflejada la necesidad de protección que tienen y sienten los niños y niñas. Es esencial la supervisión y el acompañamiento de los adultos mientras los niños y niñas pasen jugando por las noches puesto que ellos buscan divertirse y que sus juegos sean a cada momento excitantes y llenos de aventura; lo cual hace que inventen actividades o traten de utilizar objetos que representan peligro para sí mismos o sus compañeros.

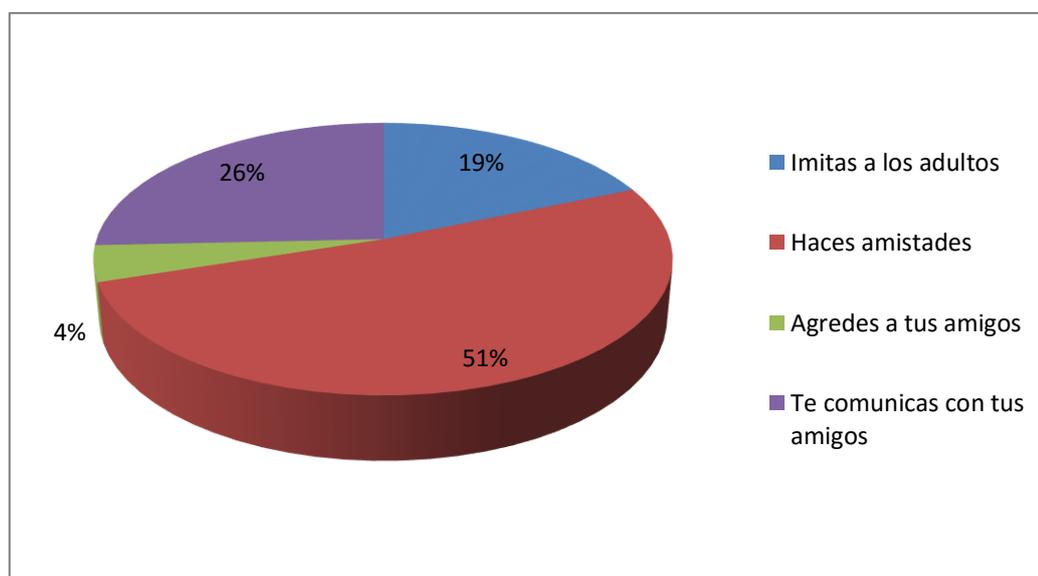
10 ¿Qué comportamiento tienes mientras juegas?

Tabla 31 Comportamiento

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Imitas a los adultos	13	18,57%
Haces amistades	36	51,43%
Agredes a tus amigos	3	4,29%
Te comunicas con tus amigos	18	25,71%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico Nº 27 Comportamiento



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados la mayoría de los niños y niñas consideran que hacen amistades durante el juego y en un porcentaje menor imitan a los adultos.

Evidenciando que mediante el juego expresan sus emociones, sentimientos y pensamientos, además se relacionan con los demás y tienden a imitar a los adultos en cuanto a su conducta, su forma de actuar, las actividades que realizan diariamente, entre otros.

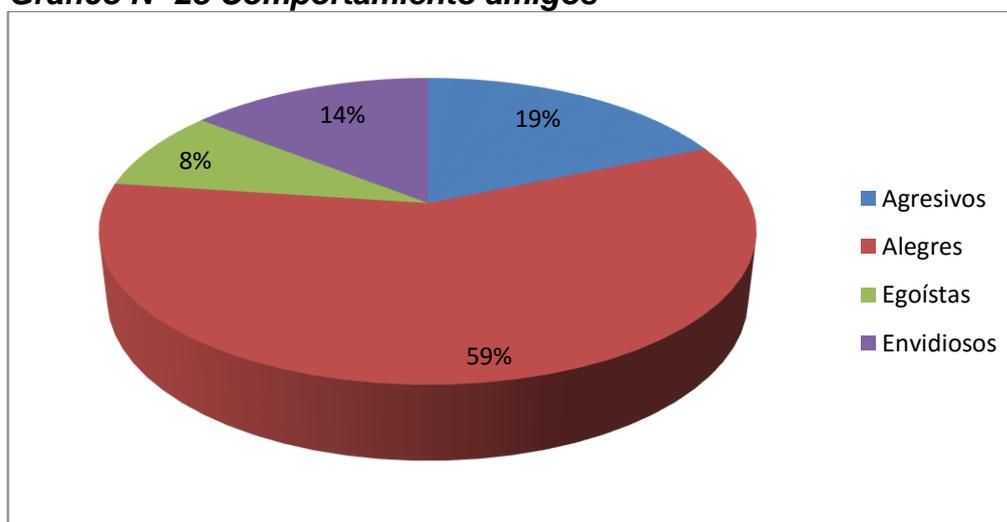
11 ¿Cómo actúan tus amigos mientras juegan?

Tabla 32 Comportamiento amigos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agresivos	13	18,57%
Alegres	41	58,57%
Egoístas	6	8,57%
Envidiosos	10	14,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 28 Comportamiento amigos



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayor parte de niños y niñas consideran que sus amigos y compañeros(as) son divertidos y alegres mientras juegan y un porcentaje menor son agresivos.

Lo que indica que los padres y docentes deben dar mayor importancia a las conductas negativas manifestadas por los niños y niñas ya que pueden llegar a la agresión tanto física como psicológica.

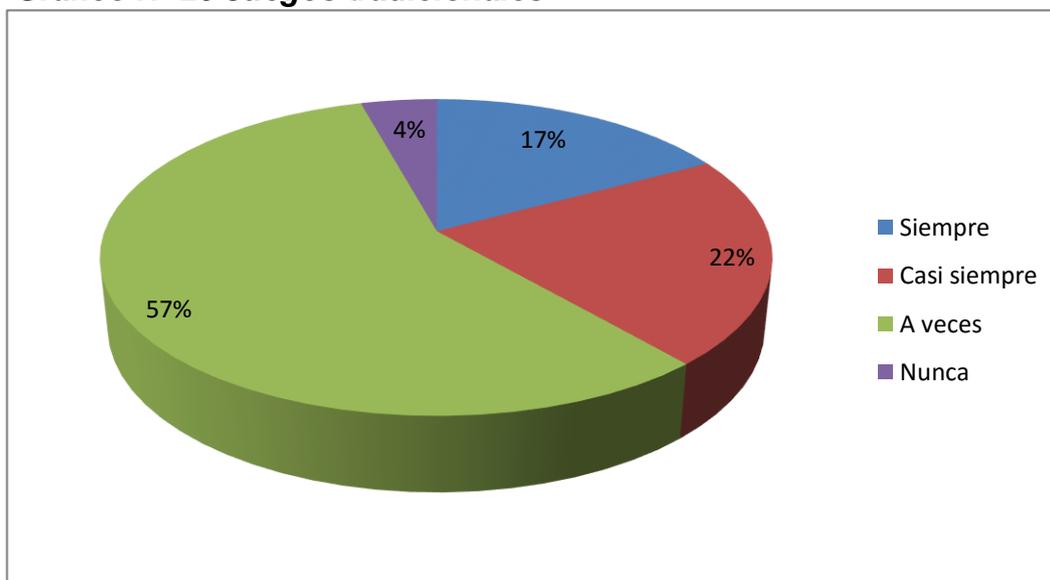
12 ¿Practicas los juegos tradicionales propios de la comunidad?

Tabla 33 Juegos tradicionales

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	12	17,14%
Casi siempre	15	21,43%
A veces	40	57,14%
Nunca	3	4,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 29 Juegos tradicionales



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados arrojados son pocas las veces que los niños y niñas practican los juegos tradicionales propios de la comunidad.

Lo que permite argumentar que la poca participación de los padres de familia en actividades lúdicas impide que se transmitan los saberes de los juegos tradicionales, provocando que los niños y niñas tengan interés por realizar actividades no propias de la cultura, juegos que pueden ser producto de su imaginación o de los avances tecnológicos.

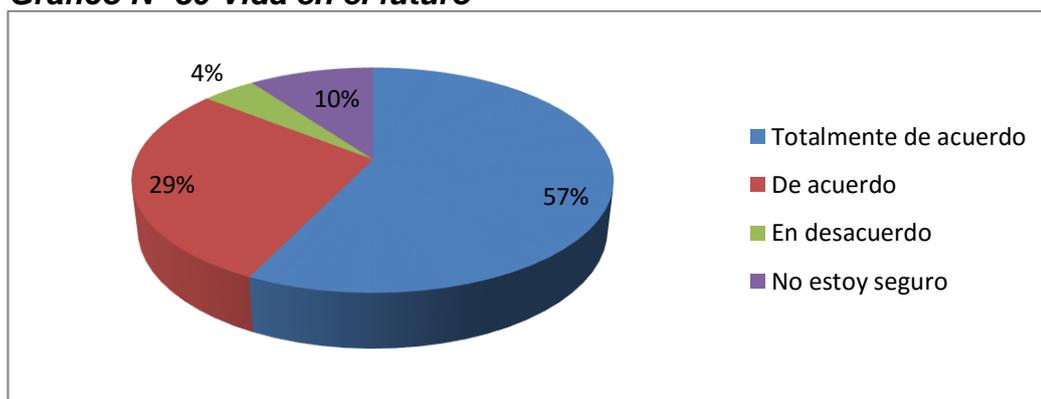
13 ¿Consideras que el ambiente en el que te desarrollas influirá en tu vida en el futuro?

Tabla 34 Vida en el futuro

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	40	57,14%
De acuerdo	20	28,57%
En desacuerdo	3	4,29%
No estoy seguro	7	10,00%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico Nº 30 Vida en el futuro



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos los niños y niñas encuestados están totalmente de acuerdo de que el ambiente en el que se desarrollan si influirá en su vida en el futuro para cuando ya sean adultos.

Lo que permite argumentar que el individuo que se desarrolla durante su infancia en un ambiente que le permita adquirir habilidades sociales e intelectuales, en la vida adulta tendrá un buen desempeño a nivel personal como en el trabajo. Si resulta ser al contrario y se desarrolla en un ambiente donde sufre maltrato, o no tiene condiciones económicas, físicas y educativas, en la vida adulta afectará negativamente su desempeño. El comportamiento está influenciado por la cultura, las actitudes, emociones, los valores y la ética constituyéndose en base fundamental para formación personal.

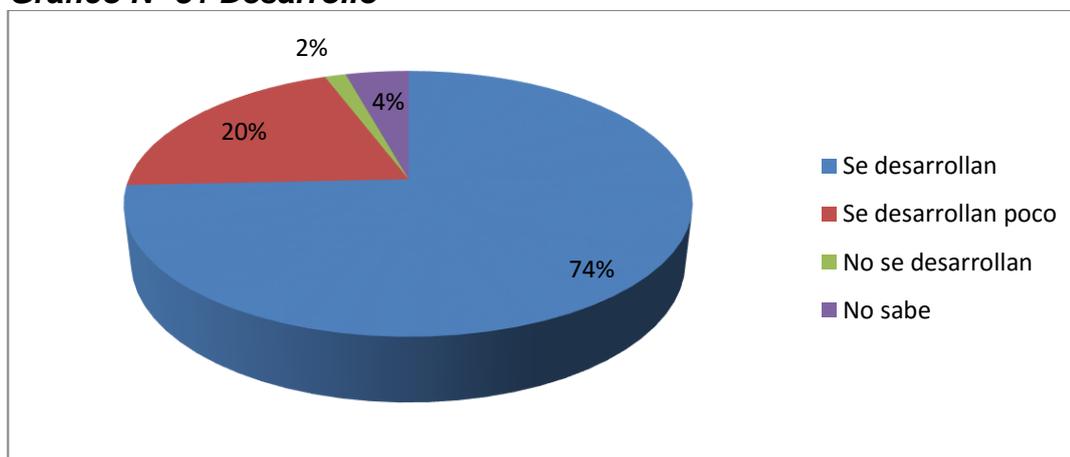
14 ¿Consideras que cada vez que juegas se desarrolla más tu forma de relacionarte con las demás personas?

Tabla 35 Desarrollo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Se desarrollan	52	74,29%
Se desarrollan poco	14	20,00%
No se desarrollan	1	1,43%
No sabe	3	4,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico Nº 31 Desarrollo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de niños y niñas consideran que cada vez que juegan se desarrolla más la forma de relacionarse con las demás personas y en porcentajes menores que no se desarrollan.

Lo que permite argumentar que los niños mediante el juego aprenden a controlar sus impulsos, a resolver problemas, negociar, pensar con creatividad y trabajar en equipo, adquieren hábitos que incluyen comportamientos, pensamientos o emociones permitiéndoles relacionarse con las demás personas y sentirse bien.

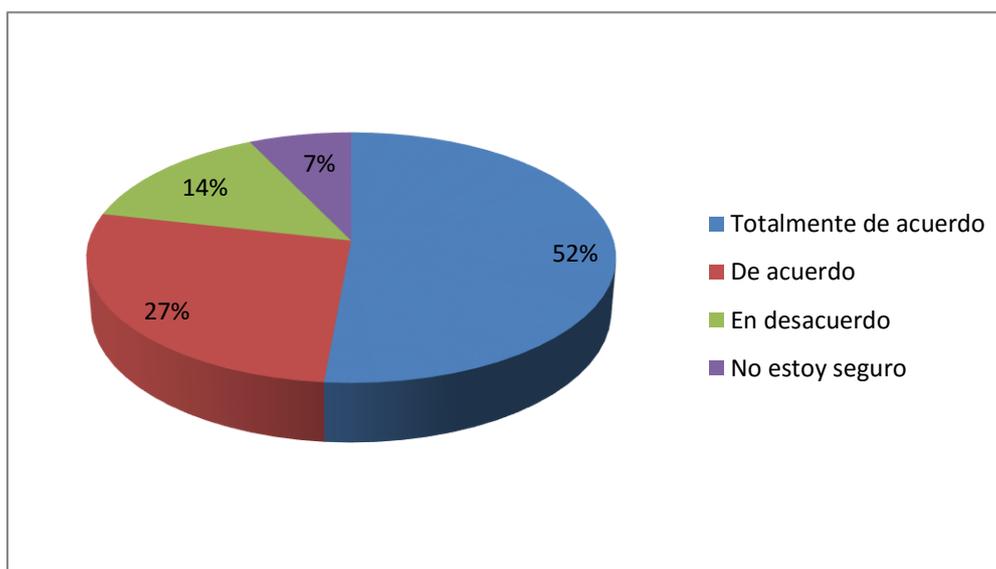
15 ¿Consideras que los juegos tradicionales se están perdiendo?

Tabla 36 Juego tradicional perdiendo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	36	51,43%
De acuerdo	19	27,14%
En desacuerdo	10	14,29%
No estoy seguro	5	7,14%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 32 Juego tradicional perdiendo



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados la mayoría de los niños y niñas consideran que los juegos tradicionales se están perdiendo, puesto que son pocos los juegos que ellos practican.

Lo que permite argumentar que las continuas transformaciones por las que ha atravesado y está atravesando la sociedad, la implantación de juguetes en el mercado, los nuevos recursos tecnológicos como la televisión y videojuegos que están al alcance de todos, ha tenido como consecuencia el olvido y pérdida de juegos tradicionales.

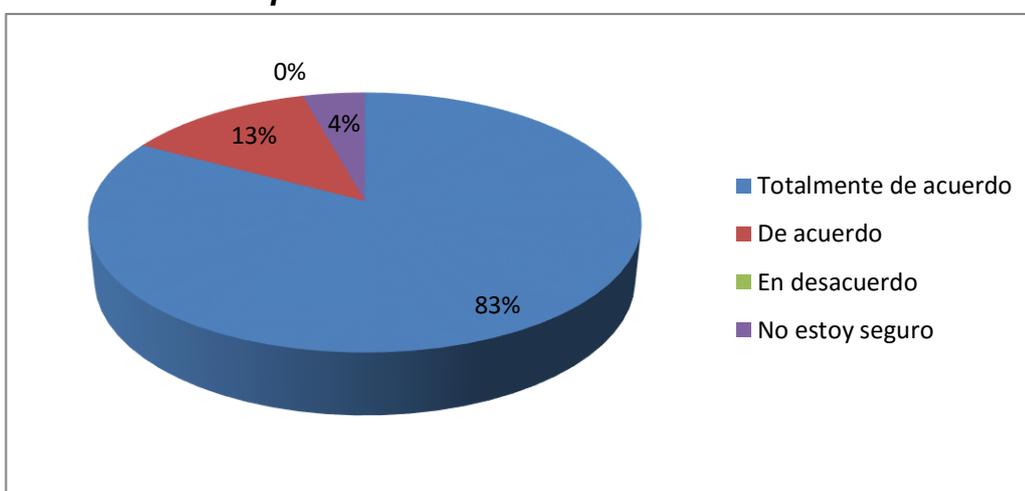
16 ¿Consideras que es importante que se realice una propuesta para fortalecer conductas positivas mediante el juego?

Tabla 37 Propuesta

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	58	82,86%
De acuerdo	9	12,86%
En desacuerdo	0	0,00%
No estoy seguro	3	4,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico Nº 33 Propuesta



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados arrojados se puede apreciar que las personas encuestadas consideran factible la implementación de una propuesta encaminada a fortalecer conductas positivas.

Los niños y niñas ratifican que vienen observando ciertas conductas negativas que muestran sus amigos y compañeros(as) a través de las diferentes prácticas lúdicas. Lo que permite evidenciar la necesidad de elaborar la propuesta.

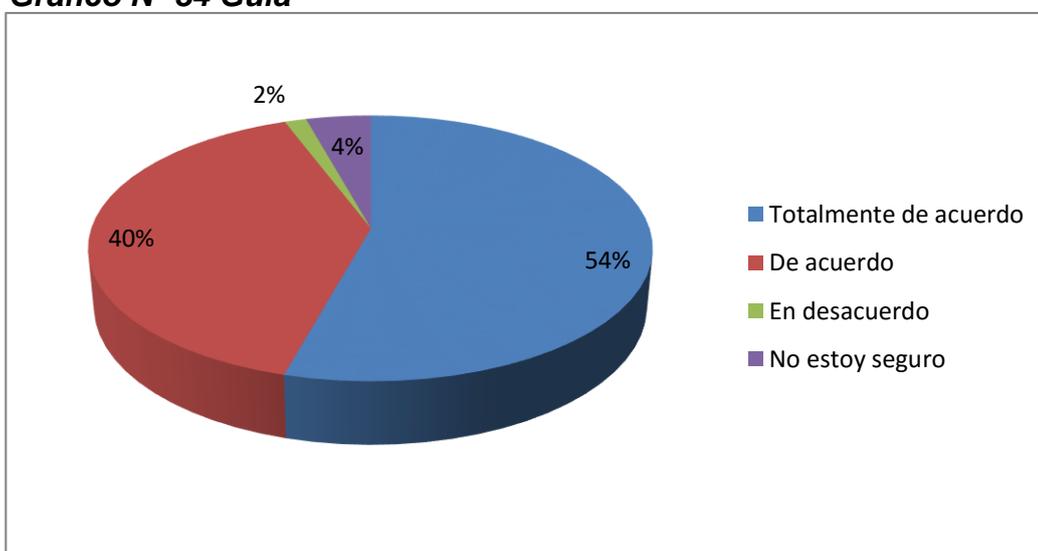
17 ¿Te gustaría conocer una guía sobre los juegos tradicionales de la comunidad?

Tabla 38 Guía

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	38	54,29%
De acuerdo	28	40,00%
En desacuerdo	1	1,43%
No estoy seguro	3	4,29%
TOTAL	70	100,00%

Fuente: Encuesta a niños y niñas la U.E. "Carlos Martínez Acosta" sede 2

Gráfico N° 34 Guía



Elaborado por: Mariela Calderón Acosta

Análisis e Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de las personas encuestadas manifestaron el interés que tienen por conocer la guía de juegos tradicionales de la comunidad llegando a estar totalmente de acuerdo.

La guía debe convertirse en una herramienta para trabajar con toda la comunidad educativa.

4.3 Resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos. ficha de observación.

Este instrumento se aplicó a niños y niñas de 9 a 11 años de la Unidad Educativa Carlos Martínez Acosta sede 2, con el apoyo de los docentes responsables de los grados a los cuales correspondían.

Se observó la poca participación e involucramiento de los educadores durante el recreo, por lo tanto, los niños jugaban a los juegos que conocen que por lo general no todos eran tradicionales, reproducían aquellos juegos de la televisión por ejemplo calle 7, la lucha libre, el zombi, el calzoncillo chino y el más común el fútbol.

Luego de aplicar la guía de juegos tradicionales, los niños y niñas mostraron gran interés y entusiasmo por los juegos, lo que permitió evaluar la acogida. Los niños conocían y practicaban con poca regularidad los mismos.

Se observó que juegos como salta caballete, la tabla, la soga, chivito salí de mi huerta, el trencito, damas y caballeros, el carretón, figuras con greda, entre otros; los niños y niñas no estaban familiarizados y por lo tanto no los practicaban.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los niños y niñas están realizando algunas prácticas lúdicas inadecuadas que están siendo manifestadas por medio de comportamientos negativos tales como: agresividad, ofensas, burlas, rabietas o usar palabras impropias para llamar a los demás, causando daños físicos o psicológicos.
- La información científica y teórica seleccionada facilitó la elaboración de contenidos relacionados a las prácticas lúdicas y comportamiento, de igual manera permitió realizar el análisis, interpretación de datos y comprender mejor la problemática, para llegar a conclusiones y recomendaciones que dan respuesta a los objetivos planteados. Información que aportó a la elaboración y desarrollo de la propuesta.
- La guía de juegos tradicionales es la alternativa viable de solución al problema de investigación, ya que la comunidad educativa no cuenta con una guía o recurso de apoyo que permita fortalecer conductas positivas en los niños y niñas.
- La socialización de la guía de juegos tradicionales se realizó con toda la comunidad educativa y permitió alcanzar compromisos puntuales como la práctica diaria de los juegos contenidos en la misma en beneficio del desarrollo integral de los niños y niñas.

5.2 RECOMENDACIONES

- Concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de las prácticas lúdicas ya que permiten que los niños y niñas desarrollen capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motoras.
- Es necesario que los docentes, padres y madres de familia tengan información científica actualizada para ayudar a que los niños y niñas adquieran hábitos que incluyan comportamientos, pensamientos o emociones, además adquieran las destrezas afectivas, cognitivas y psicomotoras necesarias para su formación.
- Se recomienda a los docentes, niños, niñas, padres y madres de familia aplicar la guía de juegos tradicionales puesto que la interrelación, el respeto, la comunicación, la integración, la psicomotricidad, la salud, el liderazgo, la creatividad se recupera mediante la práctica diaria de los juegos tradicionales, dando solución al problema planteado.
- La comunidad educativa debe dar continuidad socializando la guía de juegos tradicionales ya que enriquece de una u otra forma la manera de pensar, ser, actuar y pasar momentos agradables con los demás.

RESPUESTAS A LAS INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Cuáles son las prácticas lúdicas más frecuentes de los niños y niñas?

Las prácticas lúdicas identificadas donde muestran mayor interés los niños y niñas son aquellas que les produce placer, alegría y diversión porque se comparte con amigos y familiares, se ejercen con total libertad, se puede estar en contacto físico (un roce, tope o una cogida de manos), se expresa sin recelo los sentimientos y emociones. Las mismas que fueron organizadas en la tabla N° 2 descubriendo que guardan relación con los juegos que practicaban sus padres; a diferencia que las prácticas actuales tienen variaciones y tienen un fondo.

2. ¿La información científica y teórica seleccionada permitirá realizar el marco teórico que oriente el proceso de investigación?

La selección de información desde diferentes fuentes como: textos, archivos, informes, tesis e internet que constituyeron documentos de información primaria para fundamentar teórica y científicamente la investigación, facilitó la realización del marco teórico con lo que se redactó los elementos y presupuestos teóricos de varios autores en relación a las prácticas lúdicas y el comportamiento, además permitió analizar e interpretar datos para llegar a conclusiones y recomendaciones que dieron respuesta a los objetivos planteados y también permitió elaborar y desarrollar la propuesta.

3. ¿La guía de juegos tradicionales será la alternativa de solución al problema de investigación?

La guía de juegos tradicionales es una alternativa viable de solución al problema de investigación puesto que permitirá fortalecer conductas positivas en los niños y niñas. Además fomenta valores como el respeto, la amistad, la solidaridad, la honestidad, la responsabilidad entre otros y los

juegos están debidamente estructurados con el fin de que sean fáciles para ponerlos en práctica.

4. ¿La socialización de la guía de juegos tradicionales permitirá alcanzar compromisos puntuales?

La socialización de la guía de juegos tradicionales se realizó con toda la comunidad educativa y permitió alcanzar compromisos puntuales como la práctica diaria de los juegos contenidos en la misma en beneficio del desarrollo integral de los niños y niñas.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título de la Propuesta.

GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER CONDUCTAS POSITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS.

6.2. Justificación e Importancia.

Los juegos tradicionales a lo largo de la historia se han utilizado como un elemento importante en la integración de las familias y de las personas que hacen parte de una comunidad; ya que en estos juegos, los abuelos y padres de familia encontraron una buena manera de inculcar valores muy importantes en el desarrollo de una persona, enseñaban a respetar normas, a organizarse al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprender a hacer amistades, en definitiva, a vivir.

Debido a los cambios constantes por la que atraviesa la sociedad y a la adquisición de nuevos recursos tecnológicos los niños y niñas están dedicando la mayor parte del tiempo libre a practicar juegos de computador, ver la televisión, por lo que han restado espacios para interactuar con sus iguales, perdiendo el interés por realizar juegos tradicionales que por lo general se han modificado o se han perdido.

El medio más adecuado para fortalecer conductas positivas en los estudiantes es a través de la presentación de la guía de juegos tradicionales usando un lenguaje de fácil entendimiento, fotografías y gráficos para garantizar el buen desarrollo de cada uno de los niños y niñas, donde se lleva a los participantes a reflexionar sobre el comportamiento individual y grupal dentro de la comunidad educativa.

Al jugar los niños y niñas exploran y ejercitan sus habilidades físicas o motrices, sus competencias cognitivas y de relación social, idean y reconstruyen situaciones de carácter familiar y social, al mismo tiempo que pueden ensayar de manera libre y espontánea todas sus posibilidades de expresión oral, gráfica, motriz y estética.

El juego durante la etapa escolar representa una de las prácticas que docentes, padres y madres de familia pueden aprovechar orientando el impulso natural que todo niño y niña posee.

Es factible presentar la presente propuesta puesto que resume varios juegos tradicionales que permitirán el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes, las mismas fundamentan el desarrollo integral.

6.3. Fundamentación de la propuesta.

Sobre los juegos tradicionales se ha escrito mucho y todos conocemos algo acerca de ellos tanto a través de lecturas específicas, como gracias a nuestra participación en la vida social y cultural en las comunidades de las que formamos parte.

Cada uno de nosotros atesora en su memoria el modo de jugarlos por el mero hecho de haber participado alguna vez de ellos. Son juegos que poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el sentido del juego. Tienen como particularidad, la posibilidad de combinar distintas coreografías a partir de canciones, diagramas dibujados en el piso o requerir objetos sencillos de uso cotidiano como sogas, elásticos, pelotas, pañuelos y anillos que acompañados de ciertas reglas definen al juego. Las reglas, generalmente están escondidas en esos cantos, diagramas u objetos que los limitan y acompañan.

Estas prácticas no requieren mucho material, no son costosas, se comparten simplemente y pueden practicarse en cualquier momento y lugar. Los juegos tradicionales resultan un campo de mucha riqueza para trabajar con los niños pequeños en el marco de la educación infantil. Sin embargo, esta propuesta tiene como objetivo central fortalecer conductas positivas en los niños y niñas, rescatando los juegos tradicionales y poniéndolos en práctica.

6.4. Objetivos:

6.4.1. General

Fortalecer conductas positivas en niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años, mediante la implementación de la guía de juegos tradicionales.

6.4.2. Específicos

Motivar en los estudiantes la práctica de juegos tradicionales, promoviendo conductas asertivas de convivencia.

Fomentar el desarrollo de juegos tradicionales contenidos en la guía con los niños, niñas, docentes, madres y padres de familia.

6.5. Ubicación sectorial y física

6.5.1 Unidades de observación:

Niños y niñas afroecuatorianos de nueve a once años.

6.5.2 Delimitación espacial:

Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, en la Comunidad de Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi.

6.5.3 Delimitación temporal:

Año lectivo 2014-2015.

6.6. Desarrollo de la Propuesta.

La guía consta de cuatro bloques clasificados de acuerdo a las dimensiones establecidas dentro de la matriz categorial que son: juegos afectivos, juegos psicomotores, juegos cognitivos y juegos sociales.

Cada bloque tiene dos elementos principales que son el contenido informativo y las estrategias. Se encuentran estructurados por 5 juegos tradicionales en los cuales se identifica:

Carátula

Título del bloque

Nombre del juego

Categoría o dimensión a la que pertenece

Objetivo

Número de estudiantes

Tiempo

Materiales

Terreno de juego

Desarrollo del juego

Fotografías

Evaluación

En total son 20 juegos tradicionales, contenidos 5 en cada bloque con la misma estructura.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FECYT**



POR EL CAMINO DE LOS ABUELOS

VALORO Y APRENDO MAS JUEGOS

GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES

**FORTALECIENDO
CONDUCTAS POSITIVAS
EN NIÑOS Y NIÑAS**

**AUTORA: CALDERÓN A. MARIELA
DIRECTOR: MSC. RAMIRO NÚÑEZ**



Ilustración 1
Fuente: La Autora

JUEGOS AFECTIVOS



Ilustración 2
Fuente: La Autora



Ilustración 4
Fuente: La Autora

Ilustración 3
Fuente: La Autora

	<p>Los Juegos afectivos engloban todas las conductas referentes a sentimientos, valores, actitudes, que se manifiestan en la persona como resultado de la práctica lúdica.</p> <p>A través de los juegos afectivos se puede evaluar la forma en como los niños y niñas, reciben, responden, valoran, organizan y caracterizan en su persona los objetivos que se les propone.</p> <p>Estos juegos favorecen el desarrollo afectivo-emocional y buscan que los niños y niñas trabajen en grupo y se relacionen con sus iguales, de este modo el afecto entre los miembros del grupo irá creciendo y sucederán diferentes emociones durante el tiempo que pasen juntos.</p> <p>Al jugar los niños y niñas se solidarizan, cooperan, expresan sus sentimientos y se comunican con los demás.</p>

¿Abuelito en qué nos benefician?



En mucho mijito.



Pero mejor lo explico:

Los Juegos Afectivos traen consigo ciertos beneficios de los cuales se destacan los más importantes:

- ❖ El trabajo en equipo.
- ❖ Los niños y niñas aprenden a perder o ganar.
- ❖ Permite respetar turnos y seguir normas o reglas.
- ❖ La comprensión y aceptación de las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- ❖ La autosuperación.
- ❖ Se adquieren habilidades y se desarrollan destrezas.
- ❖ Desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, y atención.
- ❖ Permite que los niños y niñas reflexionen.

JUEGO Nº 1

¡QUÉ LINDO ES JUGAR EN LA HUERTA!

VEN CONMIGO APRENDER UN JUEGO DIVERTIDO

NOMBRE DEL JUEGO: CHIVITO SALÍ DE MI HUERTA

CATEGORÍA: JUEGO AFECTIVO

➤ **OBJETIVO:** Potenciar la cooperación entre los miembros del grupo.

- Número de jugadores: de 10 en adelante
- Tiempo: 20 minutos
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

➤ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

- Se colocan todos los participantes cogidos de las manos, formando una cadena en círculo.
- Se selecciona dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “**chivito**” y el otro se situará fuera que es el que hará de “**lobo**”.

- El juego consiste en que el lobo tiene que coger al chivito, para ello decimos el siguiente verso:

Lobo: chivito salí de mi huerta

Chivito: lobito no tengo puerta.

Lobo: salí por dónde has entrado

Chivito: entonces abriré 500 puertas

- El chivito tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena.
- Los participantes que forman la cadena, cuando vaya a salir el chivito, trataran de cerrar el círculo porque él tiene que abrir las 500 puertas y una vez que logra escaparse el lobo lo perseguirá hasta agarrarlo y se cambia de pareja.

Ilustración 5

Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 2

¡OH! EL PUENTE SE HA CAÍDO

VEN Y AYÚDAME A SALVAR AL NIÑO/A QUE QUEDÓ ATRAPADO/A

NOMBRE DEL JUEGO: BIRON BIRON

CATEGORÍA: JUEGO AFECTIVO

➤ OBJETIVO: Fortalecer las relaciones interpersonales.

- Número de jugadores: a partir de 6
- Tiempo: ilimitado
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dos de los jugadores escogen secretamente la fruta que les gusta (por ejemplo: pera y manzana) y luego se toman de las manos haciendo un puente.
- El resto de participantes se forman en una fila y empiezan a cruzar el puente al son de la canción:

Birón birón

De donde viene tanta gente

De la casa de San Pedro

Que noticias han traído

Que la casa se ha caído

Mandaremos a componerla
Con que plata y dinero
Con la cascara del huevo
Que pase el rey
Que ha de pasar
Que el hijo del conde
Se ha- se ha- se ha de quedar

- Al terminar la última frase uno de los participantes se queda atrapado en el puente.
- Lo separan del grupo y le preguntan: ¿a dónde quiere ir? Por ejemplo ¿Dónde la pera o la manzana?
- Quien queda atrapado escoge la fruta y se coloca detrás del jugador que tiene el nombre de la fruta, sujetándose de la camisa.
- Finalmente regresan con el grupo y continúan el juego repitiendo la canción.
- Cuando todos los participantes son atrapados y ya escogieron la fruta, quedan dos filas.
- Se sujetan fuertemente midiendo fuerzas entre las dos filas de las frutas, jalando cada cual para su lado tratan de romper la cadena.
- En el punto donde se soltaron empiezan a decir: esa cadena no a valido 3 veces y así termina el juego.

Ilustración 6

Fuente: La Autora



Ilustración 7

Fuente: La Autora



Ilustración 8

Fuente: La Autora



Ilustración 9

Fuente: La Autora



Ilustración 10

Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO N° 3

“COORDINANDO CON MIS MANOS VOY GANANDO”

QUIÉN GANA, QUIÉN PIERDE

NOMBRE DEL JUEGO: MANITAS CALIENTES

CATEGORÍA: JUEGO AFECTIVO

➤ **OBJETIVO:** Fortalecer habilidades y destrezas mediante la interacción.

- Número de jugadores: 2
- Tiempo: 10 minutos
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los dos jugadores dan palmadas con sus manos, coordinando al ritmo de una canción.
- Las palmadas van en distintas direcciones: arriba- abajo al frente y atrás
- Se debe mantener contacto tanto con las manos como contacto visual.
- Quien se desconcentre pierde.

Hay distintas canciones:

1

Soy vampirito soy

Todas las mañanas me levanto a estudiar

Prendo una radio internacional

Pongo una música de lo mas sensacional

Mi casa es un castillo

Mi cama un ataúd

Mi plato favorito es sangre

Queremos comer, queremos comer

Sangre del mercado

Vómito caliente

Y el que repite

El número del frente

Se lo comerá

1 3 5 7 9 11.....

2

Este es

El juego

De la oca

Vamos a ver

Quien se equivoca

20 vecitas

Sin palmitas

O si no

Penitencia

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.....20

Ilustración 11

Fuente: La Autora



Ilustración 12

Fuente: La Autora



Ilustración 13

Fuente: La Autora



Ilustración 14

Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

Si no

Conocías este juego

Te pareció divertida la actividad.

Comprendiste las instrucciones.

Este juego te permitió conocer a tus amigos.

Te gustó participar en estas actividades.

Este juego fomenta la práctica de valores.

JUEGO Nº 4

“MIS MANOS SE VAN CALENTANDO”

VAMOS VIENDO QUIEN SE VA DESCOORDINANDO

NOMBRE DEL JUEGO: AL FON FIN COLORADO
CATEGORÍA: JUEGO AFECTIVO

➤ OBJETIVO: Potenciar actitudes de comunicación y escucha.

- Número de jugadores: de 5 en adelante
- Tiempo: 10 minutos
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes forman un círculo y se ponen de acuerdo quién y por qué lado comenzará.
- Se coloca la mano derecha sobre la mano izquierda del que está a lado.
- Quién empieza el juego da una palmada al que está a lado y todos empiezan a decir:

Al fon fin

Fon fin colorado

Al fon fin colorín

Academia de safaris

Fas fes fis fos

Y cuando diga fus el de a lado tiene que estar atento para retirar su mano y hacer que pierda, si no falla el juego continúa.





EVALUACIÓN

Si No

Conocías este juego

Te pareció divertida la actividad.

Comprendiste las instrucciones.

Este juego te permitió conocer a tus amigos.

Te gustó participar en estas actividades.

Este juego fomenta la práctica de valores.

JUEGO Nº 5

“PRIMERO LAS DAMAS”

JUNTOS VAMOS RESPETANDO

NOMBRE DEL JUEGO: DAMAS Y CABALLEROS

CATEGORÍA: JUEGO AFECTIVO

➤ OBJETIVO: Generar lazos de amistad

- Número de jugadores: de 5 parejas en adelante
- Tiempo: 30 minutos
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los participantes forman dos filas una de hombres y otra de mujeres.
- El juego empieza las damas, la primera de la fila pronuncia al oído el nombre de cada uno de la fila de los hombres.
- El primero de la fila de hombres se dirige hacia una de las mujeres para saber si es el elegido.

- Si es el elegido se separan de las filas; pero si no lo es, la mujer da la espalda en rechazo.
- Así sucesivamente hasta que quede una pareja.
- Todos las parejas hacen una corte de honor, alzando sus brazos.
- La pareja que quedó al final, tiene que pasar por debajo.
- Mientras pasan por debajo quienes hacen la corte de honor bajar los brazos tratando de topar a sus compañeros.
- Para continuar el juego cambian el turno, a los hombres les corresponde empezar.





Ilustración 18
Fuente: La Autora



Ilustración 19
Fuente: La Autora



Ilustración 20
Fuente: La Autora



Ilustración 21
Fuente: La Autora



Ilustración 22
Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

	Si	No
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGOS COGNITIVOS





	<p>Los Juegos Cognitivos tienen que ver con el desarrollo intelectual lo que permite que los niños y niñas asuman papeles que implican diferentes grados de cooperación, rivalidad y resolución de conflictos entre los jugadores o equipos tomando decisiones asertivas.</p> <p>La práctica de estos juegos origina y desarrolla la creatividad representando así lo que perciben de la realidad. Fácilmente se puede observar que mediante los juegos cognitivos los niños y niñas manifiestan valores, actitudes, finalidades e incluso ideologías.</p> <p>De manera general se puede decir que las actividades más desarrolladas por los niños y niñas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo. Identificar personas que lo rodean, o materiales. Pensar y comunicar lo que desea hacer. Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.



Los Juegos Cognitivos traen consigo ciertos beneficios de los cuales se destacan los más importantes:

- ❖ Potencia la creatividad.
- ❖ Facilita el juego compartido.
- ❖ Aumenta la capacidad de concentración.
- ❖ Facilita la comprensión y razonamiento espacial.
- ❖ La autosuperación.
- ❖ Se adquieren habilidades y se desarrollan destrezas.
- ❖ Desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, y atención.
- ❖ Permite que los niños y niñas reflexionen.

JUEGO Nº 1

“CREANDO, JUGANDO ME VOY IMAGINANDO,”

NOS DIVERTIREMOS MUCHO

NOMBRE DEL JUEGO: FIGURAS CON GREDA

CATEGORÍA: JUEGO COGNITIVO

➤ **OBJETIVO:** Desarrollar la creatividad y Fomentar la originalidad.

- Número de estudiantes: no hay limitaciones
- Tiempo: ilimitado
- Materiales: greda
- Terreno de juego: el patio

➤ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

- Los participantes colocan la greda en un espacio determinado de preferencia que sea amplio al aire libre.
- Luego vacían agua de acuerdo a la cantidad de greda que tengan.
- Con sus manos empiezan a formar figuritas.



Ilustración 25
Fuente: La Autora



Ilustración 26
Fuente: La Autora



Ilustración 27
Fuente: La Autora



Ilustración 28
Fuente: La Autora



Ilustración 29
Fuente: La Autora



Ilustración 30
Fuente: La Autora



Ilustración 31
Fuente: La Autora



Ilustración 32
Fuente: La Autora



Ilustración 33
Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

Si no

Conocías este juego

Te pareció divertida la actividad.

Comprendiste las instrucciones.

Este juego te permitió conocer a tus amigos.

Te gustó participar en estas actividades.

Este juego fomenta la práctica de valores.

JUEGO Nº 2

“PIENSA, PIENSA Y ADIVINARÁS”

ADIVIDEMOS JUNTOS, SERÁ DIVERTIDO

NOMBRE DEL JUEGO: LAS GRANADAS.

CATEGORÍA: JUEGO COGNITIVO

➤ **OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo.

- Número de estudiantes: de 6 en adelante
- Tiempo: ilimitado
- Materiales: recursos humanos
- Terreno de juego: el patio

➤ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

- Del grupo de jugadores un participante decide ser el que va adivinar y se separa del grupo.
- Los demás se colocan en el polo opuesto y se ponen de acuerdo que oficio es el que va a ser representado mediante mímicas.
- Los jugadores se van acercando poco a poco donde el adivinador, para lo cual cantamos lo siguiente:

Grupo: aquí venimos

Adivinador: de dónde vienen

Grupo: de las granadas

Adivinador: que oficio traen

Grupo: lo demuestra con la mímica para que lo adivine.

- El participante tiene que adivinar el oficio que sus compañeros representan con señas, y una vez adivinado el juego el grupo sale corriendo para que el adivinador intente atraparlos, si el adivinador atrapa a un jugador pues entonces tenemos dos adivinadores y así sucesivamente. Continuará el juego.
- El juego se termina cuando lo deseen los participantes.



Ilustración 36

Fuente: La Autora



Ilustración 37

Fuente: La Autora



Ilustración 38

Fuente: La Autora



Ilustración 39

Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 3

“CON RAPIDEZ, YO GANARÉ”

¡QUIEN SE SIENTA PRIMERO EN LA SILLA!

NOMBRE DEL JUEGO: EL BAILE DE LA SILLA

CATEGORÍA: JUEGO COGNITIVO

➤ **OBJETIVO:** Fomentar la participación en un grupo para conseguir una meta común.

- Número de estudiantes: de 2 en adelante
- Tiempo: ilimitado
- Materiales: sillas
- Terreno de juego: el patio

➤ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

- Se colocan las sillas en fila alternando el frente.
- Se baila alrededor de las sillas al ritmo de una música.
- Una persona que no participe pone pausa a la canción y al momento que deja de sonar la canción los participantes tratan de sentarse ganando una silla.

- Una persona siempre pierde porque se pone menos una silla según el número de jugadores. Así sucesivamente se van quitando las sillas hasta que queda un ganador.
- El ganador es la persona que puso más atención



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 4

“CON MIS DOS DEDITOS VOY APUNTANDO”

MUCHOS BOLICHES IRÉ GANANDO

NOMBRE DEL JUEGO: BOLICHE CON TINGE O SIN TINGE

CATEGORÍA: JUEGO COGNITIVO

- **OBJETIVO:** Favorecer la confianza en el grupo y en sí mismo

- Número de jugadores: de 2 a 6
- Tiempo: 30 minutos
- Materiales: boliches
- Terreno de juego: el patio (arenoso)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se hace un círculo en el suelo.
- Los jugadores colocan sus boliches dentro del círculo y sólo se quedan con uno.
- Toman una distancia y trazan una línea como referencia.
- Desde la línea respetando turnos lanzan los boliches lo más cercano al círculo.

- El participante que esté mas cerca es quién empieza el juego, sujeta el boliche con sus dedos índice y pulgar de su mano izquierda y hace el tinge con sus dedos de la mano derecha para sacar del círculo boliches y ganarlos.
- Si falla continúa el que está próximo al círculo y así sucesivamente.





EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 5

“CON MIS DEDITOS VOY CREANDO”

¡QUÉ BONITO ES IMAGINAR!

NOMBRE DEL JUEGO: LA RED

CATEGORIA: JUEGO COGNITIVO

➤ **OBJETIVO:** Fomentar la tolerancia a través de la creatividad.

- Número de jugadores: de 2 a 5
- Tiempo: 10 minutos
- Materiales: piola
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se une los dos extremos del pedazo de piola y se hace un nudo.
- Se coloca la piola ente los dedos y se va entrelazando usando todos los dedos de las manos.
- Se crea la red de 2 o de cuatro.
- Cada uno de los participantes utiliza su ingenio y creatividad para ganar.

Ilustración 44

Fuente: La Autora



Ilustración 45

Fuente: La Autora



Ilustración 46

Fuente: La Autora





Ilustración 47
Fuente: La Autora



Ilustración 48
Fuente: La Autora

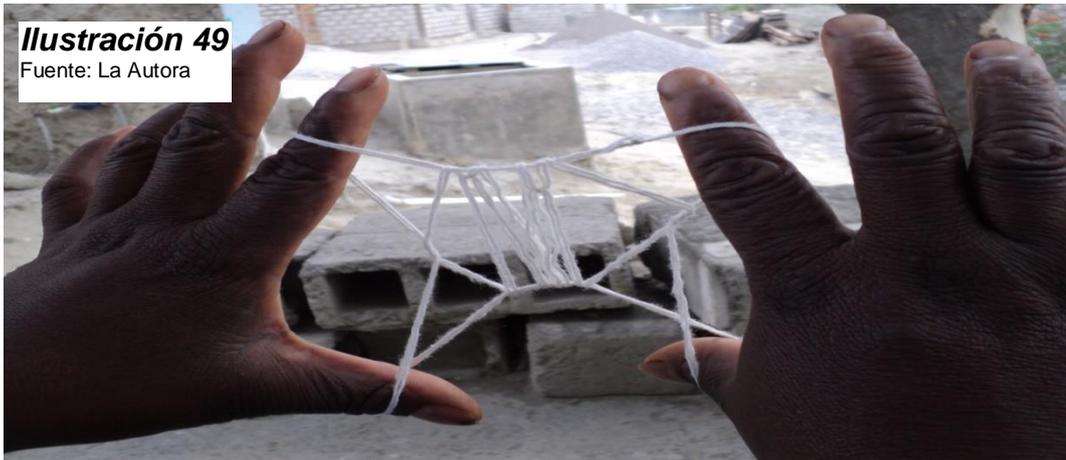


Ilustración 49
Fuente: La Autora

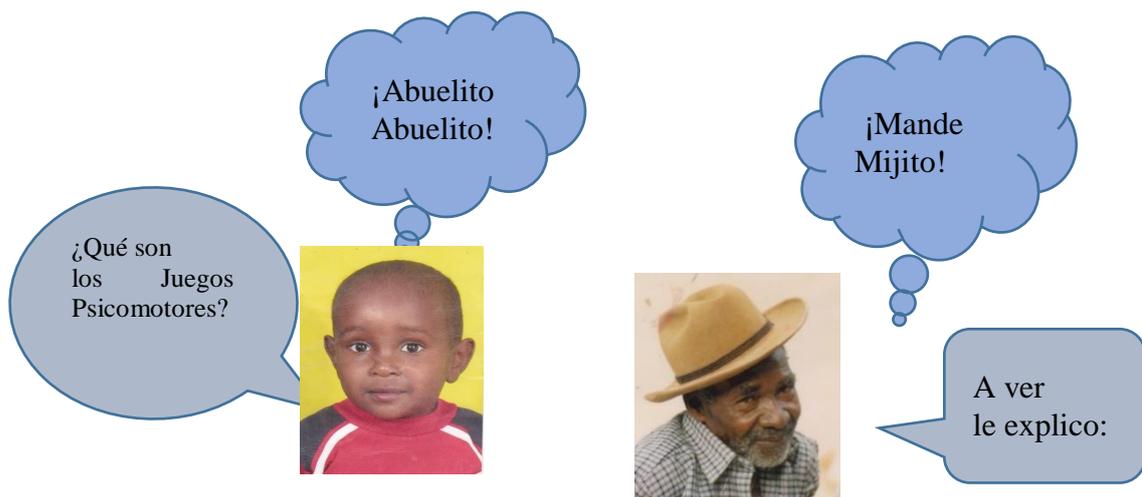
EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

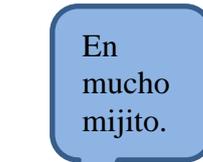
JUEGOS

PSICOMOTORES





	<p>Los Juegos Psicomotores son propios del estadio sensoriomotor y consisten en repetir una y otra vez una acción, permitiendo a los niños y niñas centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Realizando prácticas lúdicas se conocen a sí mismo y establecen diferencias respecto a otras personas y objetos. La práctica de estos juegos pueden ser realizados con objetos o sin objetos por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades donde se puede manipular y explorar a través de los sentidos las cualidades de los objetos: Morder, chupar, lanzar, golpear, agitar entre otros. • Actividades donde se desarrollan nociones espaciales a través de los movimientos: Arrastrarse, caminar, balancearse, gatear entre otros. • Actividades que favorecen la interacción con otras personas: conversar, sonreír, mirar, entre otros.



Los Juegos Psicomotores traen consigo ciertos beneficios de los cuales se destacan los más importantes:

- ❖ El desarrollo sensorial.
- ❖ La coordinación de los movimientos y desplazamientos.
- ❖ El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- ❖ La comprensión del mundo que nos rodea.
- ❖ La autosuperación.
- ❖ La coordinación óculo- manual.
- ❖ Capacidad de reacción frente a estímulos.

JUEGO Nº 1

“RODANDO SIN MIEDO, VOY BAJANDO”

¡A VER! QUIÉN SE ATREVE PRIMERO

NOMBRE DEL JUEGO: RODADA DE LA LOMA.

CATEGORÍA: JUEGO PSICOMOTOR

- **OBJETIVO:** desarrollar habilidades y destrezas con la participación activa.

- Número de jugadores: individual o grupal
- Tiempo: 20 minutos
- Materiales: cartón o plástico
- Terreno de juego: la loma

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Todos los participantes escalan la loma.
- Cuando están arriba se ponen de acuerdo en los turnos.
- Se sientan en el cartón o plástico y se sujetan de los filos.
- Bajan rodando, manteniendo el equilibrio para no caerse.
- El juego lo terminan cuando están cansados de subir y bajar en la loma.



Ilustración 51
Fuente: La Autora



Ilustración 53
Fuente: La Autora



Ilustración 52
Fuente: La Autora



Ilustración 54
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

Si No

Conocías este juego

Te pareció divertida la actividad.

Comprendiste las instrucciones.

Este juego te permitió conocer a tus amigos.

Te gustó participar en estas actividades.

Este juego fomenta la práctica de valores.

JUEGO N° 2

“QUÉ ALEGRÍA ESTOY COGIENDO PASAJEROS”

PI PI PITA MI CARRITO

NOMBRE DEL JUEGO: EL CARRETON

CATEGORÍA: JUEGO COGNITIVO

➤ **OBJETIVO:** Fomentar la colaboración entre los miembros del grupo.

- Número de estudiantes: de 6 en adelante
- Tiempo: ilimitado
- Materiales: carrizo, llantas de carro de juguete, tapas
- Terreno de juego: el patio

➤ **DESARROLLO DEL JUEGO:**

- Los participantes hacen el carretón o piden ayuda a un Adulto.
- Trazan una línea como referencia que sea el terminal donde recogen a los pasajeros.
- Los choferes compiten para coger el mayor número de pasajeros.
- Otra modalidad es quién gana sin llevar pasajeros.



Ilustración 55

Fuente: La Autora



Ilustración 56

Fuente: La Autora



Ilustración 57
Fuente: La Autora



Ilustración 58
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

	Si	No
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 3

“SALTANDO, BRINCANDO, VOY COORDINANDO”

JUGANDO ME DIVIERTO

NOMBRE DEL JUEGO: SALTA CABALLETE.

CATEGORÍA: JUEGO PSICOMOTOR

- **OBJETIVO:** desarrollar habilidades y destrezas, aplicando juegos para desarrollar la motricidad fina y gruesa.

- Número de jugadores: de 3 o 4 personas.
- Tiempo: 20 minutos
- Materiales: 3 metros de elástico amarrado en sus extremos
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dos de los participantes se sitúan frente a frente en el interior del elástico, la cual se coloca a la altura de los tobillos.
- El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos.
- En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de quien sujete el elástico.

- A medida que avanza el juego se va incrementando la dificultad, es decir el elástico pasa de los tobillos a las rodillas, los muslos, la cintura, axilas, cuello y por último, se sujeta con las manos extendidas sobre la cabeza.
- El elástico se pisa con un pie, con los dos, se salta, se sujeta con el dedo, se realiza con la cabeza, etc. También la que salta dice el discurso:

Al principio

Salto caballete

Media luna

Luna entera para adentro

Y para afuera.

Al final cuando están con los

brazos arriba

Los días de la semana son 7 completitos:

lunes, martes, miércoles, jueves, viernes

sábado y domingo.



Ilustración 59
Fuente: La Autora



Ilustración 60
Fuente: La Autora



Ilustración 61
Fuente: La Autora





EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 4

PASANDO LA CACHA PARA HACER MI CASITA

TE INVITO A JUGAR LA FICHA

NOMBRE DEL JUEGO: LA FICHA

CATEGORÍA: JUEGO PSICOMOTOR

➤ **OBJETIVO:** Fomentar la tolerancia.

- Número de jugadores: de 2 a 5
- Tiempo: 50 minutos
- Materiales: cacha (piedra plana-redonda)
- Terreno de juego: el patio (arenoso)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se dibuja 6 pares de cuadros seguidos en el suelo.
- Todos los participantes se ponen de acuerdo en seleccionar quién va a empezar.
- La cacha se arroja al primer cuadro, saltando en un solo pie sin pisar donde está la cacha, se completa la primera vuelta.
- Luego se arroja la cacha al segundo cuadro con el procedimiento anterior y así sucesivamente hasta pasar por todos los cuadros.

- En la segunda vuelta la cacha se va arrojando y trasladando cuadro por cuadro en un solo pie hasta completar toda la vuelta.
- Se pierde el turno si se llega a pisar las rayas con el pie o si la cacha queda en medio de la raya.
- Si se llega a completar las dos vueltas pueden elegir cualquier cuadro para construir su casa que le servirá de descanso en lo posterior del juego y que no puede ser pisado por los demás participantes.
- El jugador que complete mas casas es el ganador.

Ilustración 66
Fuente: La Autora



Ilustración 67
Fuente: La Autora



Ilustración 68
Fuente: La Autora





Ilustración 69
Fuente: La Autora



Ilustración 70
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 5

“SALTA, SALTA SIN PARAR”

BRINQUEMOS JUNTOS PARA NO ENREDARNOS

NOMBRE DEL JUEGO: LA SOGA

CATEGORÍA: JUEGO PSICOMOTOR

- **OBJETIVO:** Desarrollar destrezas y habilidades mejorando la capacidad de reacción.

- Número de jugadores: de 3 en adelante
- Tiempo: 30 minutos
- Materiales: sogas
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Dos de los participantes sostienen cada extremo de la sogas.
- Baten la sogas mientras que los demás tienen que dar un salto para entrar y seguir brincando al ritmo de una canción.
- En el momento en el que se enreda en la sogas pierde el turno y tiene que batir.

1

Monja, viuda

Soltera, casada, enamorada

¿Cuántos hijos quieres tener?

12345.....

2

Osito, osito

Date la vuelta

Mira al cielo

Topa el suelo

Sacate el sombrero

Pega un brinco

Y sal afuera

A la 1

A las 2

Y a las 3





EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGOS

SOCIALES



Ilustración 73

Fuente: La Autora



	<p>Los Juegos Sociales permiten el desarrollo integral, debido a que se suman todas las áreas del desarrollo infantil como: área psicomotora, afectiva y cognitiva.</p> <p>A través de estas prácticas lúdicas los niños y niñas ejercen la libertad de expresión y es así que adquieren una concepción de autoafirmación. Autoconcepto, autoestima, equilibrio personal, la vulnerabilidad ante situaciones en las que ha de mostrar su competencia.</p> <p>La interacción que inicia mientras juega, pues permite a los niños y niñas percibir a los demás como colaboradores o rivales y sus expectativas en relación con su forma de actuar dentro del grupo aumentan.</p> <p>En general estos juegos suscitan situaciones de interacción tales como: enfrentamiento, autoritarismo, subordinación, colaboración, ayuda mutua, atención a las necesidades ajenas, cooperación, entre otros.</p>



Los Juegos Sociales traen consigo ciertos beneficios de los cuales se destacan los más importantes:

- ❖ Fomentan valores de convivencia.
- ❖ Fortalecen las relaciones interpersonales
- ❖ Permite a los niños y niñas comprender y asimilar el entorno que les rodea.
- ❖ Desarrollan el lenguaje, puesto que se verbaliza mientras se está jugando.
- ❖ Facilita la comprensión y razonamiento lógico.
- ❖ La autosuperación.
- ❖ Se adquieren habilidades y se desarrollan destrezas.
- ❖ Aprender y aplicar conocimientos sobre los roles y reglas establecidas en la sociedad adulta.
- ❖ Permite que los niños y niñas reflexionen.

JUEGO Nº 1

“MANDA LEJOS CON LA TABLA”

ES HORA DE LANZAR LA PELOTA

NOMBRE DEL JUEGO: LA TABLA

CATEGORÍA: JUEGO INTEGRAL.

➤ OBJETIVO: Fomentar la confianza entre los miembros del grupo.

- Número de estudiantes: a partir de 6 personas.
- Tiempo: 20 minutos
- Materiales: 20 tapas de botellas de cerveza, pelota, una tiza de color.
- Terreno de juego: el patio

➤ DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se traza un círculo sobre la arena o se marca en el Suelo con tiza y se lo divide en dos partes.
- Se coloca las tapas todas en un solo lado sea el Izquierdo o derecho.
- Se juega con una pelota pequeña, se forman dos
- equipos con varias/os jugadoras y jugadores cada uno: el que corre y el que quema.

- El que quema escoge a un jugador quién los cubre con la tabla mandando la pelota lejos; ubica 10 tapas en el otro lado y las coloca una sobre otra construyendo una torre, los integrantes del equipo que corre, uno a uno deben lanzar la pelota para quemar al otro equipo y evitar que lleguen a la meta que consiste en formar dos torres con las latas, cuando lo logran gritan “estrella”.
- Si uno de ellos grita antes de completar las torres, se quemará todo el equipo.
- Los que queman pueden eliminar a otro si los van topando con la pelota, una vez que eliminan a sus rivales, les toca correr a ellos.



Ilustración 74
Fuente: La Autora



Ilustración 75
Fuente: La Autora



Ilustración 76
Fuente: La Autora



Ilustración 77
Fuente: La Autora



Ilustración 78
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 2

¡UFF! ME HE MARIADO CON TANTA VUELTA

JUGUEMOS CON EL TROMPO

NOMBRE DEL JUEGO: EL TROMPO

CATEGORÍA: JUEGO SOCIAL

➤ **OBJETIVO:** fomentar el espíritu competitivo, la voluntad y la creatividad.

- Número de jugadores: a partir de 2 en adelante o individual
- Tiempo: 20 minutos
- Materiales: trompo de madera
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se hace un círculo en el suelo.
- Envolver la piola alrededor del trompo.
- Lanzar el trompo y tratar de picar dentro del círculo.
- Si no pica adentro, el jugador paga colocando su trompo dentro del círculo.

- Para continuar el juego los demás jugadores tratan de sacar el o los trompos y picar dentro del círculo.
- Los jugadores suelen ser creativos haciendo bailar el trompo en la palma de sus manos o en la piola.





Ilustración 80
Fuente: La Autora



Ilustración 81
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 3

¡ATINANDO ATINANDO A MUCHOS GANARÁS!

VEN Y DIVIÉRTETE JUGANDO CON LAS BOLAS

NOMBRE DEL JUEGO: LAS BOLAS

CATEGORÍA: JUEGO SOCIAL

➤ **OBJETIVO:** Favorecer la colaboración y comunicación.

- Número de jugadores: a partir de 3 en adelante
- Tiempo: 50 minutos
- Materiales: bolas de vidrio
- Terreno de juego: el patio (arenoso)

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se hace 5 hoyos tomando una distancia formando un pentágono 
- Todos los participantes se ponen de acuerdo en seleccionar un hoyo para que sea nombrado venenoso (porque es de allí que tiene que tratar de pegarle a la bola de su compañero(a).
- Los jugadores toman distancia y trazan una línea.

- Lanzar la bola de vidrio lo más cerca posible a uno de los hoyos.
- El jugador que haya lanzado cerca al hoyo empieza el juego introduciendo la bola en los hoyos hasta llegar al venenoso para pegarle a las otras bolas cercanas.
- Si el primer jugador falla, le sigue el que esté próximo a él y así sucesivamente.



Ilustración 82
Fuente: La Autora

Ilustración 83
Fuente: La Autora



Ilustración 84
Fuente: La Autora

Ilustración 85

Fuente: La Autora



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO Nº 4

¿QUIÉN HIZO QUEMAR EL PAN?

AYÚDAME A ENCONTRARLO

NOMBRE DEL JUEGO: EL PAN QUEMADO

CATEGORÍA: JUEGO SOCIAL

➤ **OBJETIVO:** Promover lazos de amistad y cooperación.

- Número de jugadores: de 10 en adelante
- Tiempo: 50 minutos
- Materiales: recurso humano
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Los jugadores forman una media luna cogidos de la mano.
- El que está al inicio del extremo derecho comienza el juego preguntando, a lo que los demás le responderán.

Jugador extremo derecho: ¿Cuántos panes hay en el horno?

Grupo: 21 quemados

Jugador extremo derecho: ¿Quién los quemó?

Grupo: el difunto que se murió

- El jugador del extremo derecho dirige a los demás pasando entre el primero y segundo del extremo izquierdo, por debajo de sus manos tomadas, mientras van cantando:

Que se reprenda
que se reprenda por ladrón
Hasta que se haga chicharrón.

- De tal forma que el segundo del extremo izquierdo queda totalmente cruzado de brazos, mirando hacia atrás, sin soltar sus manos de los participantes que están a su lado.
- Así sucesivamente continúan cantando hasta que todos queden en la misma posición que el segundo del extremo izquierdo.
- Todos los participantes midiendo fuerzas tiran cada uno para su lado.
- Gana el extremo que tenga mas participantes de su lado.



Ilustración 86
Fuente: La Autora



Ilustración 88
Fuente: La Autora



Ilustración 87
Fuente: La Autora



Ilustración 89
Fuente: La Autora

EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

JUEGO N° 5

“COMPARTIENDO, COMPARTIENDO VOY APRENDIENDO”

COCINANDO EN FAMILIA

NOMBRE DEL JUEGO: LAS COCINADAS
CATEGORÍA: JUEGO SOCIAL

➤ **OBJETIVO:** Promover lazos de amistad y cooperación.

- Número de jugadores: de 2 en adelante
- Tiempo: 30 minutos
- Materiales: material reciclable del entorno.
- Terreno de juego: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se reúnen en grupo y se ponen de acuerdo que materiales utilizar.
- Usan la imaginación o ponen en práctica lo que aprenden y ven dentro del hogar.



EVALUACIÓN

	Si	no
Conocías este juego		
Te pareció divertida la actividad.		
Comprendiste las instrucciones.		
Este juego te permitió conocer a tus amigos.		
Te gustó participar en estas actividades.		
Este juego fomenta la práctica de valores.		

6.7. Impactos

La propuesta es pertinente en el momento actual y en el contexto donde se desarrolla, porque es de fácil interpretación para los niños y también dejó un mensaje muy productivo en los padres de familia. Además es confiable, puesto que se logró el propósito que se esperaba con la aplicación de la misma.

6.7.1. Educativo

Mantener y potenciar las habilidades del juego en el aula tendrá gran impacto porque los niños y niñas crecerán con seguridad en un ambiente sano y feliz. Se evidenció un cambio de comportamiento en los niños y niñas, puesto que existe una mejor predisposición a actividades académicas

6.7.2 Social

La mejor opción de la infancia para alcanzar una adecuada formación es con seguridad en un ambiente familiar y un entorno social agradable. La incorporación de juegos tradicionales reforzará la identidad cultural de nuestras raíces; el respeto y valoración del legado del pasado histórico local.

6.8. Difusión

La guía fue presentada y socializada a niños, niñas, madres, padres de familia y docentes de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” sede dos y a líderes de la comunidad de mascarilla, Cantón Mira. Provincia del Carchi.

BIBLIOGRAFÍA

1. Aguilar, G. (2009). *Problemas en la conducta y emociones en el niño normal*. México: Trillas.
2. Ander-Egg, E. (2012). *Diccionario de psicología*. Brujas.
3. Bartolomé, R. (1993). *Educador infantil*. Madrid: Editorial Interamericana-McGraw-Hill.
4. Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Tercera edición*. Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
5. Canda, F. (2009). *Diccionario de pedagogía y psicología*. Cultural.
6. Castro, F. (2007). *"Módulo de Psicopedagogía General"*. Buenos Aires: Trillas, S.A.
7. Chalá, J. (2006). *Chota Profundo*. Quito: Abya-Yala.
8. Clonninger, S. (2003). *"Fundamentos de Psicología de la Personalidad"*. Barcelona: Rialp, S.A.
9. Coon, D., & Mitterer, J. (2012). *Introducción a la psicología: el acceso a la mente y la conducta*. México: Cengage Learning Editores, S.A. de C.V.
10. Cultural. (2000). *Nueva pedagogía y psicología infantil: la infancia, Tomo II*. Madrid: Cultural.

11. Darío, P., & Blanco, A. (2006). *La Teoría Sociocultural y la Psicología Social Actual*. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
12. Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: s.e.
13. Escobar, B. (1987). *Psicología general*. Ecuador: Copyright.
14. Fernández, I. (1999). *Prevención de la violencia y resolución de conflictos: el clima escolar como factor de calidad*. Madrid: Narcea.
15. Franklin, E. B., & Krieger de Mario, J. (2012). *Comportamiento organizacional*. México: Pearson Educación.
16. Frías, C. (2003). *Guía para estimular el desarrollo infantil: complemento didáctico de estimulación*. México: Trillas.
17. Frías, C. (2012). *Guía para estimular el desarrollo infantil: juegos ejercicios y psicomotricidad*. México: Trillas.
18. Gáfaró, A. (2008). *El desarrollo del niño de 4 a 12 años*. Bogotá: Gamma.
19. García, C. (2011). *Diccionario temático de psicología*. Trillas.
20. García, E. (2009). *La psicología de Vygotsky en la enseñanza preescolar*. México: Trillas.
21. Grace, C. (2001). *Desarrollo Psicológico*. Barcelona.
22. Grupo Océano. (2006). *Psicología infantil: asesor de padres*. Barcelona: Trillas.

23. Hughes, F. (2006). *El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. México: Trillas.
24. Jiménez María. (2008). *Plan de difusión de los juegos populares y tradicionales de la ciudad de Quito como elementos de atracción turística*. Quito.
25. Marfil, R. (2010). *Manual del educador: recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI*. Barcelona: Párramon.
26. Montenegro, M. (2013). *Guía práctica para la presentación de documentos escritos según normas APA*. Ibarra: s.e.
27. Muriel, S. (2012). *Comportamientos alarmantes: infantiles y juveniles*. México: Lexus.
28. Navarro, J. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Madrid: Pirámide.
29. Ortega, R. (2003). *Teorías psicológicas*. México: Trillas.
30. Pardo, B. (2005). *Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con niños*. Lexus.
31. Ponce, C., & Burbano, M. (2005). *Desarrollo Humano*. BUenos Aires: Manantial 1ª edición.
32. Propper, F. (2007). *La era de los super niños: infancia y dibujos animados*. Alfagrama.
33. Ramo, Z., & Cruz, M. (1997). *La convivencia y la disciplina en los centros educativos. Normas y procedimientos*. Madrid: Escuela Española.

34. Requena, M. D., & Jiménez, M. (2003). Metodología del juego: la observación del juego. España: Gráficas VARONA, S.A.
35. Rûssel, A. (1985). *El juego de los niños: fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona: Herder.
36. Sarlé, P. (2013). *"Lo Importante es Jugar"*. España: Homo Sapiens Ediciones.
37. Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar: Cómo entra el juego en la escuela*. Homo Sapiens Ediciones.
38. Serradell, A. (2011). *Salud infantil. Padres 10: psicología infantil*. Barcelona: OCEANO.
39. Trejo, O., & Llaca, P. (2012). *Juegos y experimentos como la base educativa de la infancia*. México: Lexus.
40. Trillas, J., Cano, E., Carretero, M., Escofet, A., Fairstein, G., Fernández, J., . . . Solá, P. (2007). El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI. Barcelona: Graó, de IRIF, S.L.
41. Watkins, Chris, & Wagner, P. (1991). *La disciplina escolar: propuesta de trabajo en el marco global del centro*. Barcelona: Paidós.
42. Yelon, S., & Weinstein, G. (2008). *La psicología en el aula*. México: Trillas.

REFERENCIAS DEL SITIO WEB

1. CODAE. (2010). *corporación de desarrollo afro ecuatoriano*. Recuperado el 15 de Octubre de 2015, de http://www.codae.gob.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=156&Itemid=114
2. GEPU. (Junio de 2014). <http://dl.dropboxusercontent.com/u/108029680/Revista%20de%20Psicologia%20C3%ADa%20GEPU%205%20%281%29.pdf>. Recuperado el 8 de Noviembre de 2014, de <http://www.revistadepsicologiagepu.es.tl/>
3. <http://buenastareas.com/ensayos/Teor%C3%Da-Humanista-Del-Aprendizaje/1054667.html>
4. <http://pedagogiacomtemporanea-preescolar.blogspot.com>
5. <http://teoria-humanista3.blospot.com/>
6. <http://teoriasdeaprendizajeconstructivista.blospot.com/2011/06/aplicaciones-de-su-teoria.html>
7. <http://www.psicologia-online.com/pir/el-paradigma-del-condicionamiento-clasico.html>
8. *www.psicologiaonline.com*. (13 de Julio de 2013). Recuperado el 15 de Octubre de 2014, de <http://www.psicologia-online.com/pir/el-paradigma-del-condicionamiento-clasico.html>

9. *www.psicologiaonline.com*. (2 de Octubre de 2013). Recuperado el 15 de Noviembre de 2014, de <http://www.psicologia-online.com/apuntes-de-psicologia/doc/44/condicionamiento-operante.html>

10. *www.turismo.gob.ec*. (30 de Octubre de 2014). *www.turismo.gob.ec/noticias*. Recuperado el 21 de Agosto de 2015, de <http://www.turismo.gob.ec/los-juegos-tradicionales-aun-se-practican-en-el-dia-de-los-difuntos/?s=juegos+tradicionales>

ANEXOS

ANEXO 1: Formulario del diagnóstico

FODA

Fortalezas

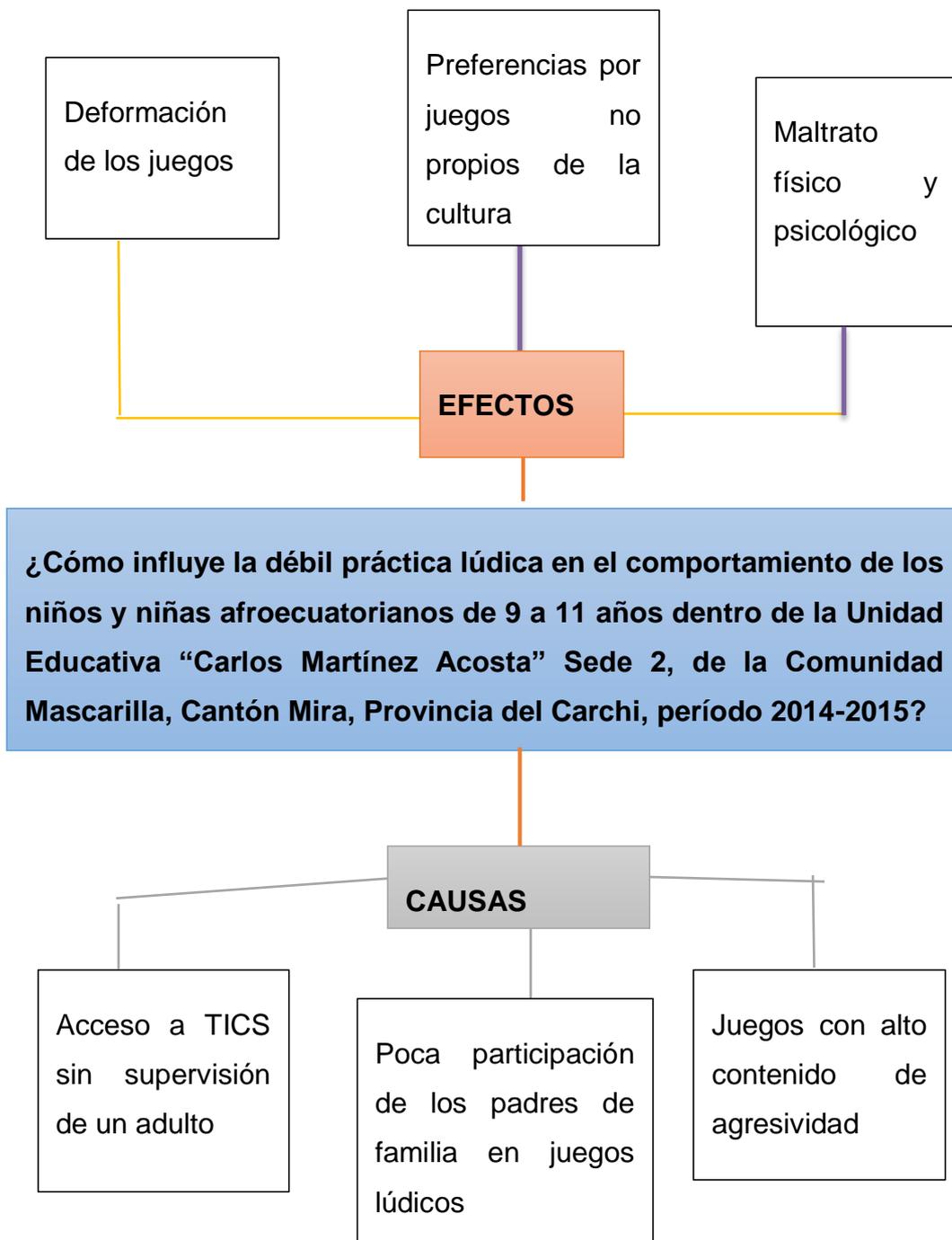
- Manifestaciones culturales a través de la música, danza, juegos, gastronomía y vestimenta.
- Valores culturales.
- Fuentes de información dentro de la institución y en la comunidad.

Debilidades

- Inhibición por parte de los informantes.

Nota.- (al ser un problema social existe colaboración de la comunidad educativa e interés por parte de ella por lo que la debilidad de mayor importancia es que los informantes se inhiban).

ANEXO 2: Árbol de Problemas



ANEXO 3 Matriz de Coherencia:

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye la débil práctica lúdica en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años dentro de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, de la Comunidad Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi, período 2014-2015? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la incidencia que tienen las prácticas lúdicas en el comportamiento de los niños y niñas afroecuatorianos de 9 a 11 años de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta” Sede 2, de la Comunidad Mascarilla, Cantón Mira, Provincia del Carchi, período 2014-2015.
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son las prácticas lúdicas más frecuentes de los niños y niñas? 2. ¿La información científica y teórica seleccionada permitirá realizar el marco teórico que 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las prácticas lúdicas más frecuentes de los niños y niñas y organizarlas. 2. Seleccionar la información científica y teórica que permita realizar el marco teórico que oriente el

<p>orienta el proceso de investigación?</p> <p>3. ¿La guía de juegos tradicionales será la alternativa de solución al problema de investigación?</p> <p>4. ¿La socialización de la guía de juegos tradicionales permitirá alcanzar compromisos puntuales?</p>	<p>proceso de investigación.</p> <p>3. Plantear una guía de juegos tradicionales adecuada encaminada a fortalecer conductas saludables mediante la práctica diaria de actividades lúdicas que permitan fortalecer habilidades y destrezas de los niños y niñas.</p> <p>4. Socializar la guía de juegos tradicionales con la comunidad educativa.</p>
---	--

ANEXO 4 Encuestas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y O.V



**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA, DOCENTES Y
LÍDERES COMUNITARIOS**

Sexo: F () M ()

Edad ()

Objetivo: Recopilar información para determinar las prácticas lúdicas y su influencia en el comportamiento de los niños y niñas.

Instrucciones:

- 1.- Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario.
- 2.- Marque con una X en la casilla la respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

1 ¿Cuál era su juego favorito en la niñez?

2 ¿Cuál era su lugar favorito para jugar?

Casa () Escuela () Calle () Río ()

3 ¿Qué tiempo dedicaba al juego en su niñez?

Una hora () Dos horas () Tres horas () Mas de tres horas ()

4 ¿En su niñez solía jugar en las noches?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

5 ¿Considera que los niños(as) practican los juegos que Ud. practicaba?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

6 Considera Ud. que los juegos que practican los niños y niñas actualmente son:

Divertidos () Agresivos () Educativos () Peligrosos ()

7 ¿Con qué frecuencia controla el tiempo libre que tienen los niños(as)?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

8 ¿Considera Ud. que los niños(as) utilizan correctamente las tecnologías que hoy en día existen?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

9 ¿Considera que los niños(as) corren peligro jugando por las noches?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

10 Considera Ud. que ¿los juegos que practican los niños (as) influyen en el comportamiento?

Totalmente de acuerdo () De acuerdo () En desacuerdo () no estoy seguro ()

11 ¿En los juegos más comunes que tipos de comportamientos son visibles?

Agresivos () Alegres () Egoístas () Sexuales ()

12 ¿Los niños(as) practican los juegos tradicionales propios de la comunidad?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

13 ¿Considera Ud. que el ambiente en el que se desarrolla durante la infancia influye en la vida adulta?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

14 ¿considera que se desarrollan las habilidades sociales en niños que practican el juego?

Se desarrollan ()

Se desarrollan poco ()

No se desarrollan ()

No sabe ()

15 ¿Considera que los juegos tradicionales se están perdiendo?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

16 ¿Considera factible la implementación de una propuesta encaminada a fortalecer las conductas positivas de los niños(as) mediante el juego?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

17 ¿Le gustaría conocer una guía sobre los juegos tradicionales de la comunidad?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y O.V



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA U.E “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA” SEDE 2

Sexo: F () M ()

Edad ()

Objetivo: Recopilar información para determinar las prácticas lúdicas y su influencia en el comportamiento de los niños y niñas.

Instrucciones:

- 1.- Leer detenidamente los aspectos del presente cuestionario.
- 2.- Marcar con una X solo en una casilla la respuesta que tenga mayor relación con tu criterio.

1 ¿Cuál es tu juego favorito?

2 ¿Cuál es tu lugar favorito para jugar?

Casa ()

Escuela ()

Calle ()

Río ()

3 ¿Qué tiempo dedicas al juego?

Una hora () Dos horas () Tres horas () Mas de tres horas ()

4 ¿Juegas en las noches?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

5 ¿Crees que tus padres practicaban los juegos que tu practicas?

Totalmente de acuerdo () De acuerdo ()

En desacuerdo () No estoy seguro ()

6 Consideras que los juegos que practicas actualmente son:

Divertidos () Agresivos () Educativos () Peligrosos ()

7 ¿Consideras que las personas adultas deben controlar el tiempo que dedicas para jugar?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

8 ¿Utilizas de forma correcta las tecnologías que hoy en día existen?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

9 ¿Consideras que corres peligro jugando por las noches?

Siempre () Muchas veces () Algunas veces () Nunca ()

10 ¿Qué comportamiento tienes mientras juegas?

Imitas a los adultos () Agredes a tus compañeros ()

Haces amistades () Te comunicas con tus amigos ()

11 ¿Cómo actúan tus amigos mientras juegan?

Agresivos () Alegres () Egoístas () Envidiosos ()

12 ¿Practicas los juegos tradicionales propios de la comunidad?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

13 ¿Consideras que el ambiente en el que te desarrollas influirá en tu vida en el futuro?

Totalmente de acuerdo () De acuerdo ()

En desacuerdo () No estoy seguro ()

14 ¿Consideras que cada vez que juegas se desarrolla más tu forma de relacionarte con las demás personas?

Se desarrolla ()

Se desarrolla poco ()

No se desarrolla ()

No sabe ()

15 ¿Consideras que los juegos tradicionales se están perdiendo?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

16 ¿Consideras que es importante que se realice una propuesta para fortalecer conductas positivas mediante el juego?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

No estoy seguro ()

17 ¿Te gustaría conocer una guía sobre los juegos tradicionales de la comunidad?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En

desacuerdo ()

No estoy seguro ()

FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN	
	ITEMS
1	Espacios donde desarrollan prácticas lúdicas
2	Docentes se involucran en los juegos de los niños
3	Niños y niñas practican juegos de la comunidad
4	Niños y niñas respetan las normas y reglas de la institución
5	Los niños y niñas tienden a ser agresivos en algunos juegos
6	Comportamiento de los niños y niñas mientras juegan
7	Cambios durante el desarrollo de la propuesta
8	Padres y madres de familia se involucran en actividades lúdicas con sus hijos
9	Niños y niñas muestran interés por aprender
10	Disciplina de los niños y niñas

ANEXO 5: Certificaciones

UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA
SEDE 2 MASCARILLA

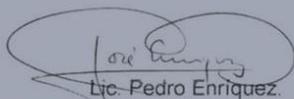
Mascarilla 22 de junio de 2015

Yo, José Pedro Enríquez con CI. 0401286927 en calidad de coordinador de la UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MARTINEZ ACOSTA SEDE 2 MASCARILLA.

Certifico:

Que la Srta. Calderón Acosta Mariela Margarita con CI.100362756-7 socializó con los estudiantes de 9 a 11 años, padres de familia y docentes de aula, la propuesta de su trabajo de grado. "GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER CONDUCTAS POSITIVAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 a 11 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA" SEDE 2 DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI" instrumento que cumple con los parámetros de viabilidad para su ejecución.

Puede hacer uso de este certificado en fines de validación, para su trabajo de grado.



Lic. Pedro Enríquez.

COORDINADOR UECMA. MASCARILLA.

CI: 0401286927

TELF: 062562187

ANEXO 6 Fotografías



Fuente: Encuesta a líder comunitaria



Fuente: Encuesta a padres y madres de familia



Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. Carlos Martínez Acosta Sede 2



Fuente: Encuesta a niños y niñas de la U.E. Carlos Martínez Acosta Sede 2



Fuente: Niños y niñas practicando juegos tradicionales

AUTORÍA

Yo, **Mariela Margarita Calderón Acosta**, portador de la cédula de ciudadanía número 100362756-7, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito **PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA" SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015** de mi autoría que no ha sido previamente presentado para ningún grado ni calificación profesional y que he consultado e investigado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



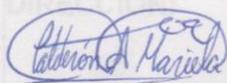
Mariela Margarita Calderón Acosta

C.C 100362756-7.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **MARIELA MARGARITA CALDERÓN ACOSTA**, con cédula de ciudadanía N° **100362756-7** manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4,5 y 6, en calidad de autor del trabajo de grado denominado. PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA" SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015 Que ha sido desarrollado para optar por el título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento y en el momento que hago entrega del trabajo final impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.



Mariela Margarita Calderón Acosta

C.C 100362756-7

En la ciudad de Ibarra, 16 de Diciembre del 2015



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100362756-7	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Mariela Margarita Calderón Acosta	
DIRECCIÓN:		Panamericana Norte Km 35 Comunidad El Chota Sector Barrio Frío Parroquia Ambuquí Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura	
EMAIL:		calderonmarioly@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MOVIL:	0994052071

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA” SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015
AUTORA:	Calderón Acosta Mariela Margarita
FECHA: AA-MM-DD	16-Diciembre-2015
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL
ASESOR DIRECTOR:	/ Msc. Núñez Gómez Galo Ramiro

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Mariela Margarita Calderón Acosta con cédula de ciudadanía N° 100362756-7 en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la

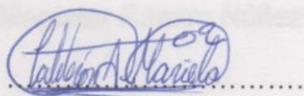
educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que son las titulares de los derechos patrimoniales, por lo que asumen la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrán en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

En la ciudad de Ibarra el 16 de Diciembre del 2015

LA AUTORA:



Calderón Acosta Mariela Margarita

100362756-7

Facultado por resolución de Consejo Universitario

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FECYT

AUTORIZACIÓN PARA DIFUSIÓN DE IMÁGENES

Con el fin de poder difundir y publicar las experiencias exitosas del desarrollo de la Guía de Juegos Tradicionales que contengan fotografías con imágenes de niños y niñas que aparecen en el trabajo de grado titulado: "PRÁCTICAS LÚDICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AFROECUATORIANOS DE 9 A 11 AÑOS Y SU INFLUENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DENTRO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA, SEDE 2, DE LA COMUNIDAD DE MASCARILLA, CANTÓN MIRA, PROVINCIA DEL CARCHI, PERÍODO 2014-2015"; de autoría de la señorita Calderón Acosta Mariela Margarita y bajo la tutoría del Magíster Ramiro Núñez:

Solicito a los padres, madres de familia o representante legal de los niños y niñas la AUTORIZACIÓN PARA LA DIFUSIÓN DE IMÁGENES, puesto que serán subidas al portal web de la Universidad Técnica del Norte.

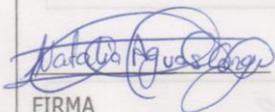
Calderón Mariela

Estudiante de Psicología Educativa y O.V

100362756-7

AUTORIZACIÓN DE IMAGEN PARA MENOR DE EDAD

Yo, Natalia Aguas Congo con
cédula de identidad N°: 1002618005 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Thaanna Calderón Aguas.



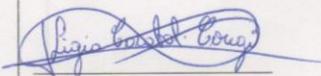
FIRMA

Yo, Aidee Gracia con
cédula de identidad N°: 14164457-1-1 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Genesis Losa.



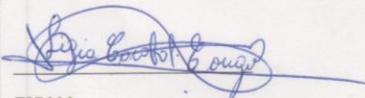
FIRMA

Yo, Ligia Carabali con
cédula de identidad N°: 100233123-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Sarahi Calderón



FIRMA

Yo, Ligia Carabali con
cédula de identidad N°: 100233123-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jelissa Calderón

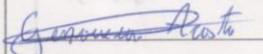


FIRMA

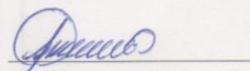
Yo, Esbeth Marcel Landazuri Lara con
cédula de identidad N°: 1003400759 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Alexi Daniel Carabali Landazuri.


FIRMA

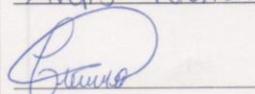
Yo, Genoveva Ediza Acosta Congo con
cédula de identidad N°: 100285456-5 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Horizon Calderin Acosta.


FIRMA

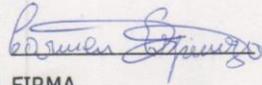
Yo, Luis Carabali con
cédula de identidad N°: 1001680212 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Haley Carabali.


FIRMA

Yo, Solanda Carabali con
cédula de identidad N°: 100269730-6 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Arelis Patricia Carabali Carabali.

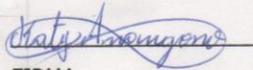

FIRMA

Yo, Bramen Espinoza Lara con
cédula de identidad N°: 010088782-4 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Bethzi Magneli Viveros Espinoza.



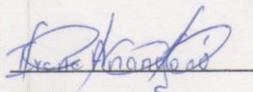
FIRMA

Yo, Katy Gabriela Anangono Caicedo con
cédula de identidad N°: 100305502-9 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Danshely Gissel Viveros.



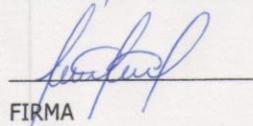
FIRMA

Yo, Tiene Mariamela Anangono Caicedo con
cédula de identidad N°: 900398744-3 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Ademaris Viveros.



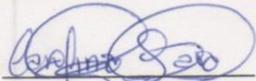
FIRMA

Yo, Cristina Elizabeth Escobedo Gudenio con
cédula de identidad N°: 100302195-1 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Shaylin Miranda.



FIRMA

Yo, Wendy Carolina Lara Acosta con
cédula de identidad N°: 1003671227 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Iuonne Lara.



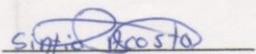
FIRMA

Yo, Wendy Carolina Lara Acosta con
cédula de identidad N°: 1003671227 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jhaide Lara.



FIRMA

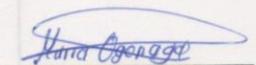
Yo, Synthia Yajaira Acosta Padilla con
cédula de identidad N°: 100393298-8 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jonathon Chala.



FIRMA

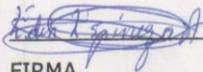
Yo, MARIA OROPAGA OROPAGA con
cédula de identidad N°: 100181956-2 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

MARIA TERESA LAPOZORA OROPAGA.



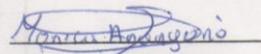
FIRMA

Yo, Edin Wullan Espinoza Acosta con
cédula de identidad N°: 100233301-9 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jheisel Lizalva Padilla Espinoza.



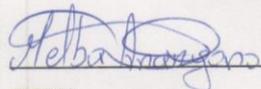
FIRMA

Yo, Monica Mercedes Anangono Acosta con
cédula de identidad N°: 100257610-4 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Kevin Alexander Viveros Anangono.



FIRMA

Yo, Melba Lilibian Anangono Gaicedo con
cédula de identidad N°: 100289372-1 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Bianka Elid Mina Anangono.



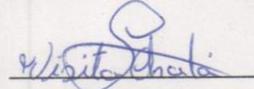
FIRMA

Yo, Soara Angelita Mada Mendiz con
cédula de identidad N°: 100240357-2 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Danny Jassca Espinosa Minda.



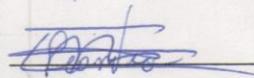
FIRMA

Yo, Vivita Mercedes Ghala con
cédula de identidad N°: 100229869-1 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Marleth Méndez Ghala.



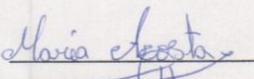
FIRMA

Yo, Orly Leandro Lara Viveros con
cédula de identidad N°: 100352727-0 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Orly Nixander Lara Calderón.



FIRMA

Yo, Acosta Arce Maria del Pilar con
cédula de identidad N°: 100196675-1 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Chalá Acosta Paterson Mateo.



FIRMA

Yo, Marcela Alexandra Viveros Morales con
cédula de identidad N°: 100359755-9 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

Jadenis Anangón.



FIRMA

Yo, Lisbeth Paola Manteca Carcelén con
cédula de identidad N°: 100383789-9 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Dancy Manteca.

Lisbeth Manteca

FIRMA

Yo, ROSA WILHENA CARCELEN LEON con
cédula de identidad N°: 100191019-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
YILAN DARIEH MINA CARCELEN.

Rosa Wilhena Carcelen Leon

FIRMA

Yo, Kenia Danitza Carcelén Carcelén con
cédula de identidad N°: 100353445-8 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Franklin Said Mina

Kenia Danitza Carcelén Carcelén

FIRMA

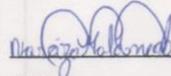
Yo, Jehny Bevita Congo Acosta con
cédula de identidad N°: 100353445-8 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Franklin Nicolas Chala Congo

Jehny Bevita Congo Acosta

FIRMA

Yo, Narciza Maldonado con
cédula de identidad N°: 100353176-4 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

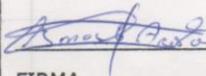
Alexander Calderin



FIRMA

Yo, Imes Espinoza Acosta con
cédula de identidad N°: 100229720-6 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

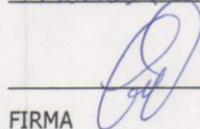
Karen Lara



FIRMA

Yo, José Luis Acosta Arcé con
cédula de identidad N°: 100276198-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

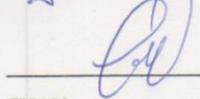
Jhulissa Acosta



FIRMA

Yo, José Luis Acosta Arcé con
cédula de identidad N°: 100276198-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

Gerardi Acosta



FIRMA

Yo, Mario Marlene Uiveros Sanebez con
cédula de identidad N°: 100146975-6 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jhuvith Lara.


FIRMA

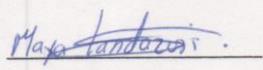
Yo, Fernanda Vanessa Calderón Acosta con
cédula de identidad N°: 100269733-0 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Mickel Ariel Maldonado Calderón.


FIRMA

Yo, Grey Angélica Maldonado Acosta con
cédula de identidad N°: _____ apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jair Arley Calderón Maldonado.


FIRMA

Yo, Solmayra Alejandra Landazuri Maldonado con
cédula de identidad N°: _____ apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Leiner Andrés Calderón Landazuri.


FIRMA

Yo, Beatriz Abigail Colorado Gonzalez con
cédula de identidad N°: 0400883484 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Sarela Dalila Minda Colorado.

Beatriz Colorado

FIRMA

Yo, Blanca Siliana Congo Villaluz con
cédula de identidad N°: 040139073-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Jacqueline Odalis Gudiño Congo.

Blanca Congo

FIRMA

Yo, Blanca Siliana Congo Villaluz con
cédula de identidad N°: 040139073-7 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Dayeli Haniel Gudiño Congo.

Blanca Congo

FIRMA

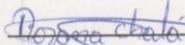
Yo, Milton Efran Viveros Espinoza con
cédula de identidad N°: 100244877-0 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Anayeli Fernanda Viveros Carceden.

Milton Viveros

FIRMA

Yo, Rosana Chala con
cédula de identidad N°: 098 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

Kleyres Chala



FIRMA

Yo, Mayra Diaz con
cédula de identidad N°: 100278277-3 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

Maylin Gudino

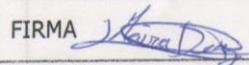
FIRMA



Yo, Mayra Diaz con
cédula de identidad N°: 100278277-3 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

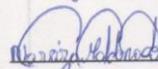
José Julián Gudino

FIRMA



Yo, Narciso Maldonado con
cédula de identidad N°: 160353126-4 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija

Diego Stefano Calderon

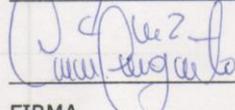


FIRMA

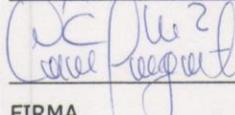
Yo, Selanda Alexandra Carabali Caicedo con
cédula de identidad N°: 100269730-6 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Geremy Alejandro Carabali.


FIRMA

Yo, César Augusto Acosta Arce con
cédula de identidad N°: 100300105-2 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Darley André Acosta Maldonado.


FIRMA

Yo, César Augusto Acosta Arce con
cédula de identidad N°: 100300105-2 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Keyla Julieth Acosta Maldonado.


FIRMA

Yo, María Lorena Carcelén Caicedo con
cédula de identidad N°: 100260477-3 apoderado (padre, madre
o representante) autorizo el uso de la imagen fotografiada de mi hijo/hija
Milagros Aguas.


FIRMA

AUTORIZACIÓN DE IMAGEN PARA MAYOR DE EDAD

Yo, Viky Joseth Carabalí Gudino
con cédula de identidad N° 100352695-9 autorizo el uso de mi imagen.

Viky Carabalí
FIRMA

Yo, Fernando Calderon Carcelen
con cédula de identidad N° 1001248614 autorizo el uso de mi imagen.

Fernando Calderon
FIRMA

Yo, Martina Lucia Calderon Andranzo
con cédula de identidad N° 2400497015 autorizo el uso de mi imagen.

Martina Lucia Calderon
FIRMA

Yo, Thalencia Margarita Acosta Caicedo
con cédula de identidad N° 100164294-9 autorizo el uso de mi imagen.

Thalencia Margarita Acosta
FIRMA