



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA

“LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 28 DE SEPTIEMBRE DE LA CIUDAD DE IBARRA, PERÍODO 2013-2014”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Ortega Mugmal Rosa Celina

DIRECTORA:

Msc. Cevallos Campaña Alicia

Ibarra, 2015

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada 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 Directora del Trabajo de Grado Titulado: “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”. Trabajo realizado por el señora egresada Ortega Mugmal Rosa Celina, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente.

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



Msc .Alicia Cevallos Campaña
DIRECTORA

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado al ser más grandioso que existe, Dios por darme la vida, fortaleza, y sobre todo por guiarme e iluminarme por el camino del saber.

A mi madre con sus bendiciones, su apoyo moral e incondicional que me supo brindar en los momentos que más necesite.

A mis hijos VERÓNICA, YULISA, KEVIN, quienes son mi mayor pilar y fuerza para realizar mi más anhelado sueño, y por soportar mi ausencia durante el tiempo que dedique a la elaboración de este proyecto.

A GABY que es la fuente de inspiración para alcanzar mi objetivo propuesto.

Y a todas las personas que estuvieron cerca de mí apoyándome moralmente.

ROSY

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida y fortaleza necesaria para con dedicación y esmero poder culminar este trabajo de investigación.

Mi gratitud especial a la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, institución de gran reconocimiento, por abrirme las puertas y permitir adquirir valiosos conocimientos para mi formación académica.

A mis apreciados Maestros de todos los Módulos, por sus sabios consejos y conocimientos que me supieron compartir sin egoísmo para formarme como una profesional. Un especial agradecimiento a la Msc. Alicia Cevallos, Directora de Trabajo de Grado como también a la Msc. Lucia Pinto Facilitadora de trabajo de Grado I y II quienes supieron guiarme con paciencia y dedicación, gracias por brindarme valiosas sugerencias en el asesoramiento del Trabajo de Grado.

Además un agradecimiento profundo a la Escuela “28 de Septiembre” al Sr director Lcdo. Gustavo Farinango que me brindó la oportunidad y todas las facilidades para realizar este trabajo de investigación, a las maestras de Primero de básica por el espacio brindado a mis peticiones ya que fue la base primordial para la realización de este trabajo, a los padres de familia por demostrar su gran espíritu de colaboración a los niños niñas que son la sonrisa del mañana.

ROSY

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA ¡Error!

Marcador no definido.

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE CUADROS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
INTRODUCCIÓN.....	xiii

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.4.1. Unidades de Observación	5
1.4.2. Delimitación Espacial	5
1.4.3. Delimitación Temporal	5
1.5.2. Objetivos Específicos	6
1.5. JUSTIFICACIÓN	6
1.6. FACTIBILIDAD	7

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.1.1. Fundamentación Científica	9
2.1.2. Fundamentación Filosófica.....	11
2.1.3. Fundamentación Epistemológica.....	12
2.1.4. Fundamentación Psicológica.....	13

2.1.5	Fundamentación Pedagógica	14
2.1.6	Fundamentación Sociológica.....	15
2.1.7	Fundamentación Axiológica.....	15
2.1.8	Fundamentación Legal	16
2.1.9	Actividades Lúdicas.....	17
2.1.10	El Juego desde la Perspectiva Teórica.....	18
2.1.11	Los Rasgos Propios del Juego	18
2.1.12	Definición de Juego	19
2.1.13	Componentes del Juego.....	19
2.1.14	Tipos de Juegos	20
2.1.15	Tipos de Juego Según la Capacidad que Desarrollan	21
2.1.16	El Juego en la Infancia	24
2.1.17	El Juego Parte de la Vida Cotidiana	25
2.1.18	Importancia del Juego en la Educación	25
2.1.19	El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje ..	26
2.1.20	La Importancia del Juego en el Proceso Educativo	27
2.1.21	Juego y Aprendizaje	27
2.1.22	Juegos y Habilidades Operatorias	28
2.1.23	Los Beneficios de Jugar Para el Desarrollo del Cerebro de los Niños	29
2.1.24	El Patio de Recreo en el Preescolar: Un Espacio de Socialización Diferencial de Niñas y Niños.....	30
2.1.25	La Socialización del Niño y de la Niña en el Preescolar.....	32
2.1.26	El Proceso de Socialización en los Niños	34
2.1.27	Bases Cognitivas de la Relación	35
2.1.28	Familia, Socialización	36
2.1.29	Habilidades sociales en los niños	36
2.1.30	Interacción Verbal y Socialización	40
2.1.31	El Proceso de Construcción de la Identidad Colectiva.....	41
2.1.32	Desarrollo Socio Afectivo en la Infancia.....	42
2.1.33	Conductas por Sociales.....	42
2.1.34	Niveles de Complejidad de las Relaciones Infantiles	43
2.2	POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	45
2.3	GLOSARIO DE TÉRMINOS	47
2.4.	INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	49

2.5	MATRIZ CATEGORIAL	50
CAPÍTULO III		51
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	51
3.1.1.	Investigación Bibliográfica	51
3.1.2.	Investigación de Campo	51
3.1.3.	Investigación Descriptiva	51
3.1.4.	Investigación Propositiva	52
3.2	MÉTODOS	52
3.2.1.	Método Inductivo	52
3.2.2.	Método Deductivo.....	53
3.2.3.	Método Analítico.....	53
3.2.4	Método Sintético.....	53
3.2.5	Método Estadístico	53
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	54
3.4	POBLACIÓN	54
CAPÍTULO IV		55
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	55
4.1	RESULTADOS DE ENCUESTA A DOCENTES	56
	FICHA DE OBSERVACIÓN.....	76
CAPÍTULO V		79
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
5.1.	Conclusiones.....	79
5.2	Recomendaciones.....	80
5.3.	RESPUESTA A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	80
CAPÍTULO VI.....		83
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	83
6.1	TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	83
6.2	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	83
6.3	FUNDAMENTACIÓN.....	84
6.4	OBJETIVOS	90

6.4.1	Objetivo General.....	90
6.4.2	Objetivos Específicos	90
6.5	UBICACIÓN SECTORIAL	91
6.6	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	91
6.7	IMPACTOS.....	138
6.7.1	Impacto Pedagógico.....	138
6.7.2	Impacto Psicológico.....	138
6.7.3	Impacto Social.....	138
6.7.4	Impacto Metodológico.....	139
6.7.1	Impacto Recreativo.....	139
6.8	DIFUSIÓN	139
6.9	BIBLIOGRAFÍA.....	140
Anexos	143

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1	Población.....	54
Cuadro N°2	Es importante para usted el juego.....	56
Cuadro N°3	Actividad lúdica en el proceso	57
Cuadro N°4	Beneficios que brinda la lúdica.....	58
Cuadro N°5	Tipos de juegos	59
Cuadro N°6	Socialización de los niños y las niñas.....	60
Cuadro N°7	Actividad lúdica dentro del proceso de socialización.....	61
Cuadro N°8	Aplicar la actividad lúdica	62
Cuadro N°9	Lugar destinado a realizar actividades lúdicas	63
Cuadro N° 10	Estrategias lúdicas y procesos	64
Cuadro N°11	Guía didáctica sobre actividades lúdicas.....	65
Cuadro N°12	Actividad lúdica en la educación de sus hijos.....	66
Cuadro N°13	Juega usted con sus hijos	67
Cuadro N°14	Permite que sus hijos jueguen	68
Cuadro N°15	Existe espacios recreativos	69
Cuadro N°16	Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan.....	70
Cuadro N°17	Ayuda a sus hijos en las tareas.....	71
Cuadro N°18	Importante en el proceso de socialización.....	72
Cuadro N°19	Estrategias	73
Cuadro N° 20	Su hijo se integra con facilidad.....	74
Cuadro N°21	Guía didáctica sobre actividades lúdicas.....	75
Cuadro N°22	Ficha de Observación	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1	Es importante para usted el juego	56
Gráfico N°2	Actividad lúdica en el proceso	57
Gráfico N°3	Beneficios que brinda la lúdica	58
Gráfico N°4	Tipos de juegos	59
Gráfico N°5	Socialización de los niños y las niñas.....	60
Gráfico N°6	Actividad lúdica dentro del proceso de socialización ...	61
Gráfico N°7	Aplicar la actividad lúdica	62
Gráfico N°8	Lugar destinado a realizar actividades lúdicas	63
Gráfico N°9	Estrategias lúdicas y procesos	64
Gráfico N°10	Guía didáctica sobre actividades lúdicas.....	65
Gráfico N°11	Actividad lúdica en la educación de sus hijos.....	66
Gráfico N°12	Juega usted con sus hijos	67
Gráfico N°13	Permite que sus hijos jueguen.....	68
Gráfico N°14	Existe espacios recreativos	69
Gráfico N°15	Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan	70
Gráfico N°16	Ayuda a sus hijos en las tareas	71
Gráfico N°17	Importante en el proceso de socialización.....	72
Gráfico N°18	Estrategias.....	73
Gráfico N°19	Su hijo se integra con facilidad	74
Gráfico N°20	Guía didáctica sobre actividades lúdicas.....	75
Gráfico N°21	Ficha de Observación	77

RESUMEN

La presente investigación se refirió a “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, periodo 2013 – 2014”. Este trabajo de grado tuvo como propósito diagnosticar el tipo de juego que utilizan las maestras para impartir las clases en las diferentes áreas del conocimiento, para la elaboración de la justificación se explicó las razones porque se realizó esta investigación acerca de la lúdica como estrategia pedagógica. Para la elaboración del marco teórico se obtuvo la información de acuerdo a las categorías independiente y dependiente las mismas que se ha investigado en libros, revistas, internet. Luego se procedió a desarrollar la parte metodológica, que se refiere a los tipos de investigación, bibliográfica, de campo, descriptiva, propositiva, que han servido para guiar el proceso de investigación, también se utilizó, la técnica de la encuesta aplicada a los docentes y señores padres de familia niños de la institución, luego de obtener los resultados se procedió a representar gráficamente, analizando e interpretando cada una de las preguntas realizadas mismas que servirán para redactar las conclusiones y recomendaciones, siendo estos resultados los que direccionen para elaborar la Guía didáctica que contiene actividades lúdicas, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, este es un recurso que ayudó a estimular la socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, pero fue empleado en forma rudimentaria sin seguir una planificación únicamente solo como motivación al inicio del proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo cual se recomienda la lectura y análisis de la guía didáctica de la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de socialización en los niños de primer año de educación diaria para la aplicación en la tarea diaria

ABSTRACT

The present investigation is about a pedagogical game strategy and its influence on the process of socialization in children of September 28 Basic Education School Ibarra city, in the 2013-2014 academic period." This work served as a diagnostic grade main purpose of the type of game used by teachers to teach in different areas of knowledge, the development of justification clarified the reasons why this research was carried out as a pedagogical game strategy. To develop the theoretical framework information according to the independent and dependent categories with the same being investigated and obtained from books, magazines, and on the internet. Then the development of the methodological part was started , thus referring to the types of research, literature, field, descriptive, propositional, that have served to guide the research process, the technique of the survey of teachers parents and gentlemen children of the institution was also used, after obtaining the results we proceeded to graph, analyze and interpret each of the questions that will enable them to draft conclusions and recommendations, with the results that was routed to develop the didactic Guide containing fun activities to strengthen the teaching-learning process, this is a resource that helped stimulate socialization in children in First-Year Basic Education, but was employed in rudimentary form without following a schedule only as motivation early in the process of learning. Therefore the reading and analysis of the tutorial of games as a teaching strategy in the process of socialization in primary children education, with its daily application being recommended in the daily task.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene una serie de actividades lúdicas desarrolladas en forma pedagógica encaminadas a ayudar a los niños y niñas a aprender a convivir en sociedad, estableciendo hábitos de respeto, solidaridad, ayuda mutua y confianza en las personas que les rodean; aprender a resolver sus propios problemas partiendo de las experiencias vividas, sin temor, con creatividad y libertad. Lo lúdico en los niños y niñas es innato porque nace del aprendizaje experiencial, de la auto-exploración del espacio y el medio creando sentido a la vida, lleno de fantasía, creatividad y libertad.

En el primer año de educación básica la lúdica permite estimular el desarrollo cognitivo, intelectual y emocional; fortalecer los valores, estimular la integración; reforzar el aprendizaje en forma amena, activa y placentera; promover el cumplimiento de instrucciones, normas y reglas sociales; estimular la creatividad; ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del niño o niña como parte de un grupo diferente al familiar, lo cual conlleva a la formación ciudadana y espíritu social. Además los juegos contribuyen a ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos nuevos que se conviertan en significativos y perduren a lo largo de su vida.

El trabajo de investigación estuvo estructurado de seis capítulos:

Capítulo I, EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN, comprende los antecedentes, es decir los trabajos anteriores sobre la presente investigación: el planteamiento, formulación del problema, la delimitación comprendida por unidades de observación, delimitación espacial y temporal, objetivo general y específicos que puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo de la investigación y finalmente la justificación es

aquella que determina y explica los aportes y la solución que se va a dar al problema.

Capítulo II, MARCO TEÓRICO, comprendió la fundamentación teórica, basándose en explicaciones psicológicas, pedagógicas y legales del tema, además se desarrollaron contenidos sobre las variables determinadas en la presente investigación, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, interrogantes de investigación. Matriz categorial.

Capítulo III, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, en este capítulo se describió la metodología dentro de lo cual se mencionó los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.

Capítulo IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, comprendió la descripción de los resultados de las encuestas aplicadas a docentes y padres de familia; también la ficha de observación realizada a niños y niñas de la escuela de Educación Básica “28 de Septiembre” con el fin de obtener datos sobre la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de socialización de los estudiantes del primer año de educación básica de esta institución.

Capítulo V, Comprende las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** en base de los objetivos específicos y soluciones a los problemas encontrados.

Capítulo VI, PROPUESTA ALTERNATIVA, Se elaboró una guía didáctica de la lúdica, se concluye con bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

En el Ecuador en los primeros años de educación de los niños y niñas, en tiempos antiguos, se ha trabajado el juego como un proceso didáctico, luego se transformó en una técnica, aplicándolo solo en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semi dirigidos.

El juego fue un motor motivante en niñas y niños, las actividades lúdicas mejoraron el aprendizaje en todas las áreas y motivaron en su socialización y relación con su entorno

Además, la educación a nivel general arrastró varias falencias, en el año dos mil seis ocupábamos el penúltimo lugar en cuanto a calidad educativa a nivel de Latino América; no obstante en los últimos años se ha visto una ligera mejoría debido a que el gobierno ha invertido más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestras y maestros; sin embargo la realidad es que nos falta mucho para alcanzar la calidad educativa para competir con otros países.

“El actual currículo de educación ecuatoriano propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todas y todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia. La niña y el niño a partir del juego, entre otros aspectos, se expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros

pares y adultos, crea e interactúa con el medio. La lúdica involucra a la niña o el niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social. (Ministerio de Educación, 2010, p.45)

Es decir que dentro de la labor diaria en educación el juego fue la actividad básica para realizar todo proceso de aprendizaje, se buscó alternativas encaminadas a la distracción, recreación y esparcimiento, que ayudaron al niño a obtener nociones perdurables básicas para continuar con su proceso de educación.

El 9 de octubre de 1917, fue fundada la Escuela "28 de Septiembre" por el señor Juan Miguel Muñoz en calidad de Director de estudios de la provincia de Imbabura, la primera institución educativa fiscal, laica en el sector urbano del cantón Ibarra, fue creada para dar cabida a niños que provenían del sector humilde y trabajador.

Desde su inauguración han pasado por sus aulas grandes personalidades, que han formado parte de gobiernos locales, nacionales, pintores, escultores, poetas y escritores, destacando y enalteciendo el nombre de esta prestigiosa institución.

Actualmente alberga a más de 800 estudiantes, incorporándose hace dos años los primeros y octavos años para formarse como Escuela de Educación Básica.

Al establecimiento acuden a educarse niños del sector periférico de la ciudad como: Azaya, Yahuarcocha , Alpachaca, Pugacho, Santa Rosa, La Florida entre otros, que por disposición del Ministerio han sido ubicados a petición de sus padres, los estudiantes en su mayoría son de escasos recursos económicos, sus padres son vendedores ambulantes, en las tardes los niños ayudan a sus padres en esta labor olvidándose del derecho a jugar para crecer emocionalmente sanos y fuertes; en otros

casos los niños desde muy temprana edad colaboran con las tareas agrícolas o a la crianza de animales, sin tener la oportunidad de jugar con sus amigos o vecinos de su edad para aprender a compartir y desarrollar su capacidad de socialización.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La lúdica como parte primordial del progreso armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina, mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una cualidad, una tendencia del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una representación de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios diarios en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que originan acciones simbólicas e imaginarias como el juego. Las actividades lúdicas ofrecen al niño/a la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar las acciones socializadoras en situaciones reales, de ser creativo y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse, ante un grupo social.

Los maestros y padres consideraron al juego como una actividad carente de significación, esta afirmación se vuelve un problema porque los docentes estuvieron mentalizados en metodologías tradicionales, que lo único que tiene valor didáctico son los conocimientos; los padres en cambio consideran al juego como un pasatiempo sin utilidad.

Los avances y cambios verdaderos en el campo educativo se pudo observar cuando todos quienes intervienen en la tarea educativa habrán las mentes e incorporen en el proceso de formación del niño al juego como una estrategia de aprendizaje dentro y fuera de las aulas, despertó en él la curiosidad, creatividad, fantasía, el compartir experiencias, interactuar con su entorno y emocionalmente a expresar sentimientos.

El desconocimiento de estrategias lúdicas por parte de las y los docentes de los primeros años es evidente, se observó que siguen con los mismos juegos de años atrás, iguales canciones, forma de enseñanza similar, asumiendo la función únicamente de cuidado, relajamiento y adaptación al medio escolar , lo ideal fue que se utilizó instrumentos tecnológicos, se introdujo al niño a crear sus propias canciones, sus juegos, a utilizar material de reciclaje para fabricar juguetes didácticos, los cuales se les puede dar uso en todas las áreas.

Ante la presencia de un elevado porcentaje de familias tradicionales con normas rígidas, padres autoritarios que gritan y castigan frecuentemente a sus hijos, constituyen un factor preponderante en el desarrollo de la socialización, es necesario trabajar con los padres incentivándolos a qué juegue con el niño.

Actualmente los niños y las niñas pasan horas estáticos frente a un computador, televisión o video juegos, que provocan en él tensiones, angustias, sufrimientos, sentimientos que se guardaron en su cerebro provocando alteraciones nerviosas; en cambio por medio de actividades lúdicas los estudiantes pudieron liberar sus tensiones, distraerse, y llenarse de emociones positivas como alegría, solidaridad hacia sus amigos de juego.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la lúdica como estrategia pedagógica influye en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de Observación

Las unidades de observación fueron los docentes, padres de familia, niños de la escuela “28 de Septiembre”.

1.4.2 Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrolló en la Escuela “28 de Septiembre”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación Temporal

El Trabajo de grado se realizó en el año lectivo 2013 - 2014.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

- Determinar cómo influye la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el tipo de juegos que utilizan las maestras en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre”.
- Determinar el nivel de desarrollo de la integración social de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre”.
- Proponer un recurso metodológico de actividades lúdicas mediante selección pedagógica para cimentar la socialización de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela “28 de Septiembre”.

1.5. JUSTIFICACIÓN

El juego dentro de la tarea didáctica posibilitó la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolló sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilitó el desarrollo motor, permitió construir relaciones sociales a través de la asimilación de roles y la práctica de las distintas reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que fueron dando fuerza al yo para la consolidación de su personalidad. Por otra parte, indujeron la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo. Los científicos afirmaron que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquirieron conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Socialmente a partir del primer año de educación básica, el juego implicó altos grados de significación, si se consideraron que a través de él, se interiorizó, construyó valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y en la sociedad en que se desenvuelve, por tal motivo es una estrategia fundamental dentro del proceso de educación del niño en esta etapa en la que el aprendizaje desarrolla con mayor énfasis es la asimilación y repetición.

Por lo tanto el compromiso de las instituciones educativas es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial, con apoyo de los y las docentes, sin olvidar que los objetivos y tareas de la educación no se puede lograr, ni resolver con explicaciones y exposiciones largas y confusas; el niño aprenderá significativamente manipulando, haciendo, construyendo y jugando. El niño por medio de la lúdica integra sus aspectos bio-sico-social, convirtiéndose en una manera natural de asimilar conocimientos, desarrollar destrezas en forma placentera, creadora, elaborará situaciones conflictivas y para buscar soluciones.

La Universidad Técnica del Norte por medio de esta investigación tuvo la posibilidad de enriquecer su material bibliográfico y técnico, puesto que el presente trabajo presentó un conjunto de estrategias activas, novedosas que permitieron la interactividad de los procesos de aprendizaje.

1.6. FACTIBILIDAD

El presente trabajo investigativo fue factible de realizar debido a que se contó con la colaboración de toda la comunidad educativa de la Escuela “28 de Septiembre”, los recursos materiales necesarios adquiridos en forma oportuna y económicamente la investigadora aportó con lo indispensable.

La Universidad Técnica del Norte como ente gestor de conocimientos ha contribuido a mejorar la calidad de aprendizaje de los niños de la escuela "28 de Septiembre".

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación Científica

El juego en el primer año de educación básica fue una alternativa para favorecer la socialización en niños y niñas. La Lúdica como una estrategia fue una metodología de enseñanza de carácter participativa y de diálogo impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales e incorporación de valores, que actualmente impulsa el Ministerio de Educación contemplado en el principio del Buen Vivir.

A los 5, años el niño va entrando en una etapa de curiosidad, se inicia la descentración, comienza a establecer vínculos afectivos, sentimientos de pertenencia a un grupo surgiendo las primeras amistades, es así que el juego simbólico se va haciendo cada vez más colectivo, asociativo, organizado, aparecen las reglas y los conflictos por ganancias y derrotas es evidente, en este momento es importante la intervención educativa para enseñar al estudiante a convivir en paz y armonía.

“Una actividad placentera con un fin en sí misma El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades

**productivas y laborales fueron evolucionando.”
(González Millán, 2007, p 5)**

Es decir que al niño le produce placer, gusto, el jugar por tal motivo el docente debe aprovechar este recurso para desarrollar el proceso de socialización.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observó con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos, el hombre llega a ser una institución cultural.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo- que en la vida corriente. (Ríos. M.2009.p.67)

El juego favoreció en los niños y las niñas las relaciones interpersonales, tuvieron que sujetarse a un conjunto de reglas que le permitieron un desarrollo social, el niño aprendió a obedecer normas, a competir para ganar o perder asimilando estos sentimientos con naturalidad.

2.1.2. Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

Es necesario preparar a los niños y niñas para que sean capaces de pensar por sí mismos a fin de que puedan renovar creativamente la sociedad en la que viven, que desarrollen y ejerciten la capacidad de razonar, pensamiento creativo, descubran alternativas y logren aptitudes como la cooperación, la confianza, la autovaloración, la atención, y el respeto hacia el punto de vista de los demás.

“Jugar es poder ensayar de manera informal y poco seria; y obliga a ser creativo, inventar, improvisar y descubrir nuevos caminos. Es una oportunidad para encontrar nuevas posibilidades inconcebibles, alocadas, riesgosas, que solamente se descubren jugando, cuando se está dispuesto a eludir la lógica.” (Eugen. Fink, (2005, p 5)

Es decir que el niño por medio de la lúdica desarrolló su creatividad, aprendió a convivir con las personas que le rodean, va buscando respuestas metódicas, desarrollando valores éticos y morales siendo justo, solidario y honrado, valores que son impulsados por la Filosofía.

El juego contribuyó a que los niños y niñas aprendan a filosofar cuando hacen preguntas para encontrar por qué de ciertas situaciones, generando dudas que les obliguen a pensar y resolver problemas, por lo tanto, la educación debe proyectarse a formar personas capaces de desafiar y provocar situaciones generadoras de un cambio social.

2.1.3 Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista.

El constructivismo es una teoría del conocimiento e indica que el aprendizaje es esencialmente activo. Un niño/a de los centros investigados que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el niño/a, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no sólo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices". (Coll C. Martín. 2007, p.15)

El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad. Para la concepción constructivista aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender. Parte también de un consenso ya bastante asentado en relación al carácter activo del aprendizaje, lo que lleva a aceptar que este es fruto de una construcción personal, pero en la que no interviene sólo el sujeto que aprende; los otros significados, los agentes culturales, son piezas imprescindibles para esa construcción personal.

2.1.4 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La Lúdica fomentó entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, relacionándose con los sentimientos de placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, en cualquier momento sea en educación formal o informal, esta actividad es necesario desarrollarla para que se convierta en cualidad y hábito, creando un ambiente de confianza, seguridad y libertad de los pensamiento liberando lo que siente internamente y relacionándole con su medio exterior satisfaciendo necesidades de curiosidades emociones y necesidades en la interacción con otros sujetos.

“La lúdica como capacidad se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano”. (Donald Winnicott, 2006.p.34)

Es decir que toda persona siente diversas emociones, inclusive el adulto con esta actividad vuelve a ser niño sin preocupaciones, se libera de tensiones, se relaja, olvida los problemas y se llena de energía positiva, ayuda a autoexpresarse y autoexplorar a sí mismo.

“Un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabe pensar. El niño mediante el juego construye su pensamiento. El juego es una actividad para aprender creativamente. La diversión viene de las cosas, la alegría del interior de uno mismo”.

2.1.5 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implicó que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; vulnerando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. (Jiménez 2005 pág. 42.)

Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Es decir que la lúdica debió ser planificada tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvió de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea efectivo

2.1.6 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio Crítica

En su consideración de las visiones actuales la pedagogía propone un modelo complejo que “especifica relaciones entre sus elementos; el enseñante, el aula u otro contexto, el contenido, la visión del aprendizaje y aprender a aprender. Este modelo destaca la creación de comunidades de aprendizaje donde el conocimiento se construye de una manera activa y donde, en ocasiones, el aprendizaje se centra en el aprendizaje mismo.

La pedagogía supone una visión (teórica, conjunto de creencias) de la sociedad, de la naturaleza humana, del conocimiento y de la producción, en relación con los fines educativos, más la inserción de unos términos y unas reglas sobre los medios prácticos y mundanos de su realización. (Daniels, 2004, pág. 19)

La pedagogía es tan importante para el desarrollo de las funciones psicológicas del ser humano, es esencial que los teóricos, los investigadores empíricos y los profesionales puedan disponer de un modelo válido de su gama y sus posibilidades. La principal aportación de Vygotsky manifestó un interés en el desarrollo sociocultural definida de una manera más amplia, dedico la mayor parte de su tiempo a centrarse en una definición operacional un tanto limitada de lo “social” en sus investigaciones de desarrollo individual.

2.1.7 Fundamentación Axiológica

Teoría de Valores

Cada uno de estos valores es un conjunto abstracto de conceptos que pueden ser difíciles de entender para algunos niños. Más aún; incluso

aunque puedan definir el valor en sí, pueden no tener las habilidades necesarias para poner en práctica. Por esta razón hemos identificado cada valor con comportamientos que puedan ser observados: de manera que cada niño pueda aprender cómo hacer lo que se le pide.

En cuanto a la sociedad, hemos perdido el arte de la reflexión, la capacidad de pensar profunda y seriamente sobre temas importantes. En su lugar, a través del brillo y la atracción que ejercen los medios de comunicación, hemos aprendido a sentir solamente lo que los demás están sintiendo al experimentar como propias las experiencias que otros viven ante nuestros ojos. (Unucell, 2005, pág. 13)

Actualmente, hablar sobre la virtud, los valores y el carácter está a la vanguardia del movimiento para el cambio social. Sin embargo, es importante comprender que estos rasgos deben ser enseñados en vez de simplemente hablar de ellos. Para convertirse en un buen profesor de comportamiento, o de cualquier otra asignatura, los padres deben seguir los siguientes pasos básicos.

2.1.8 Fundamentación Legal

Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) Manifiesta que:

Art. 37.- Derecho a la Educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Art. 64.- Deberes.- Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política Impone a los ciudadanos,

en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

- Respetar a la Patria y sus símbolos.
- Conocer la realidad del país, cultivar la identidad nacional y respetar su pluriculturalidad; ejercer y defender efectivamente sus derechos y garantías.
- Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás.
- Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia.
- Cumplir sus responsabilidades relativas a la educación.
- Actuar con honestidad y responsabilidad en el hogar y en todas las etapas del proceso educativo. (p.30),

Literal d y g.- Este derecho demanda de un sistema educativo que garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Los docentes, padres de familia y autoridades deben encaminar acciones para que brinden a los niños una educación de calidad con calidez.

2.1.9 Actividades Lúdicas

“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 cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa” (García A. , 2009, pág. 12)

2.1.10 El Juego desde la Perspectiva Teórica

La diversión, la alegría, la exploración de las propias posibilidades y la relación con los demás se mantienen, para quienes participan en la actividad lúdica, al margen de definiciones y categorías. Lo importante para quien juega es el juego mismo. En consecuencia, desde esta perspectiva, no resulta funcional establecer una definición que permita categorizar inequívocamente una conducta como lúdica. (Omeñaca, 2005, pág. 7)

2.1.11 Los Rasgos Propios del Juego

Son muchos los estudios que, desde campos como la antropología, la psicología o el mundo de la educación, han optado por buscar los rasgos distintivos de la actividad lúdica como paso previo a su explicación y a la exploración de sus posibilidades.

“Se considera también que el juego es una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentido, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional” .
(Omeñaca, 2005, pág. 7)

- El juego es fuente de energía júbilo y placer
- El juego constituye un fin en sí mismo
- El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido
- El juego propicia el aprendizaje
- El juego es una forma de expresión
- El juego implica participación activa
- El juego posee puntos de encuentro con las “conductas serias”
- El juego constituye un mundo de aporte (Omeñaca, 2005, pág. 7)

2.1.12 Definición de Juego

“El placer es un componente inseparable del juego, si el pequeño no experimenta placer realizando una actividad, esta actividad no es un juego, sino un ejercicio, una tarea o una obligación” (Ferland, 2005, pág. 25).

2.1.13 Componentes del Juego

2.1.13.1 Componente Afectivo

“Como es el pequeño el que decide la historia de los personajes, necesita de su espontaneidad y sus iniciativas, y de ello obtiene un sentimiento de dominio. También experimenta el placer de obrar y cuando no es así deja rápidamente ese juego que ya no le dice nada”. (Ferland, 2005, pág. 24).

No solo decide lo que hacen los personajes sino que también les presta sentimientos, y al hacerlo, les está prestando sus emociones: ejemplo el granjero está enfadado, el cordero esta triste

2.1.13.2 Componente Social

Con este material de juego el niño puede jugar solo. Sin embargo, cuando algún compañero participa de su actividad, es la ocasión para él compartir, de comunicar, de tener en cuenta a los otros. Juntos, imaginan un escenario de juego, inventan una historia y representan su papel. Esta actividad le permite aprender a relacionarse con los otros (Ferland, 2005, pág. 25).

2.1.14 Tipos de Juegos

Según Piaget clasifica los tipos de juegos relacionándolos con las etapas del desarrollo madurativo.

2.1.14.1 Juego de Ejercicio y Sensorio Motor: se dan durante el desarrollo sensorio motor, son juegos de entrenamiento, repetición y experimentación de sensaciones corporales. Los niños repiten una y otra vez el mismo juego con los objetos o con las otras personas, pueden promover un pie o la cabeza varias veces seguidas por el simple placer de moverla, reírse sin parar cuando un adulto le rasca la barriga, o prender y soltar durante un tiempo el mismo objeto (García, 2009, pág. 89).

2.1.14.2 Juego Simbólico: son los juegos de “hacer como si”, por imitación diferida, través de los cuales los niños empiezan a representarse los objetos, animales o las personas que no están presentes. Se juega a representar acciones, a los papas, a los maestros a los médicos, y un cubo de madera ahora es un coche o el palo de una escoba se convierte en un caballo (García, 2009, pág. 89).

2.1.14.3 Juego de Reglas: los juegos tienen sus normas, que hay que comprender e interiorizar. En torno a los 6 o 7 años los niños comienzan a entender que las reglas no son una imposición fija y externa, sino que los jugadores llegan a acuerdos respecto a las normas y que estas no se pueden infringir (García, 2009, pág. 89).

2.1.15 Tipos de Juego Según la Capacidad que Desarrollan

2.1.15.1 Juegos Psicomotrices: “los juegos psicomotrices son los que desarrollan capacidades motoras por medio del movimiento y la acción corporal. Los juegos psicomotores ayudan a mejorar las capacidades tónicas, emocionales y físicas, como el tono, la lateralidad, la coordinación, el equilibrio, la orientación y la estructuración espacial, el ajuste emocional, el conocimiento corporal y los sentimientos” (García, 2009, pág. 90).

2.1.15.2 Juegos Cognitivos: “son los juegos que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas. Son por, ejemplo, los juegos de construcción, de experimentación, de memoria, de expresión lingüística, de preguntas” (García, 2009, pág. 90).

2.1.15.3 Juegos Sociales: “son todos aquellos que se realizan en grupos, ya sean pequeños o grandes. Consideramos dentro de esta tipología de juegos sociales los juegos de reglas, la ficción o cooperativos” (García, 2009, pág. 90).

2.1.15.4 Juegos Afectivos – Emocionales: “son juegos con una carga de emoción y sentimientos muy importantes, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de rol o los juegos dramáticos” (García, 2009, pág. 90).

2.1.15.5 El Juego en la Educación de Niños y Niñas de Nivel Preescolar

El juego es un proceso complejo que permite a los niños y a las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independiente y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

El juego es, además, un elemento fundamental para la integración social porque requiere que sus participantes interactúen y, de esta forma, contribuyen plenamente a la socialización de las personas. Es, así mismo, un medio ideal para la integración, porque es una actividad libre y cada uno y cada una puede desempeñar el papel que quiera en función de sus “preferencias” y limitaciones, representando la base de la socialización a estas edades (García & Ayaso, 2008).

Desde el punto de vista psicológico, el juego además de ser una actividad placentera, permite el desarrollo y aprendizaje en los factores cognoscitivo, motivacional y afectivo-social como lo señalan Ortega y Lozano.

El niño y la niña expresan una enorme gama de sentimientos a través de los juegos que, a su vez, son un vehículo muy primordial en esta edad de socialización y constituye un campo de práctica para el aprendizaje de las habilidades sociales (consideradas como los valores: la tolerancia, la bondad, el respeto, la comunicación, la amistad, la cooperación entre otros), las cuales son aprendidas en el entorno y van a formar parte de nuestra personalidad y se manifestarán en la buena convivencia, o no, con los/as otros/as (sus familiares, amigos/as, profesores/as) (García & Ayaso, 2008).

Debido a la importancia de los juegos, se puede poner en práctica el comprender el papel de los niños y las niñas, es un medio natural para

ampliar la capacidad de empatía hacia los/as demás. Así mismo, el niño o la niña pueden aprender a disfrutar de la continua interacción con otros y otras, aprender a controlar la agresión y a seguir normas de convivencia. Las ideas de los/as compañeros/as de juego, le dan la oportunidad de ejercer el control de la propia impulsividad. Por ello, se concibe el juego como una actividad, además de espontánea y libre, como favorecedora del desarrollo, la maduración y el pensamiento creativo de quien lo realiza.

“Por medio del juego, los niños y las niñas comienzan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse para que se dé la interacción dentro del juego” (García & Ayaso, 2008).

Aunque la escuela, y en particular las docentes, han dejado bastante de lado el juego y los espacios de los que disponían, por ser bastante reducidos, se ha observado la naturalidad con la que los niños y niñas aprenden y dominan los ámbitos del conocer y del saber hacer, complejos y profundos, mediante situaciones de juego espontáneas y cargadas de sentido cultural. Además, uno de los dominios más importantes para el desarrollo humano, como lo es el lenguaje, se adquiere a través de la interacción formal, muchas veces lúdica, entre niños y niñas y los adultos y adultas en todos los ambientes (García & Ayaso, 2008).

Jugar es parte fundamental del desarrollo humano, la alegría de vivir y el aprendizaje continuo, así como crear y usar juguetes requiere imaginación, conocimientos, habilidades y muchas otras capacidades.

2.1.16 El Juego en la Infancia

“Los juguetes potencian y desarrollan la fantasía, la creatividad, la exploración y el descubrimiento, la imaginación, la abstracción y el planeamiento. Además, desencadenan aprendizajes en el área cognitiva, las destrezas, actitudes y afectos y, muy en especial, en adquirir y aplicar valores”. (Zorrilla, 2008).

Sin duda, son fundamentales en la adquisición de competencias. Son, a la vez, básicos para desarrollar y aprender roles; en especial, los de género. Otras características les agregan valor en el psico y en el neuro diagnóstico, se incluyen ser elementos socializadores, vehículos de expresión de sueños, y frustraciones herramientas indispensables para el desarrollo psicomotor fino y grueso. Por si todo ello sin duda favorecen la interacción del niño con sus padres y profesores.

“La gran cantidad de roles que se les adscribe hace pensar que es necesario que un niño tenga varios juguetes. Sin embargo, también se puede pensar que un número excesivo de ellos pudiese -por su abundancia- disminuir su valor en el concepto infantil” (Zorrilla, 2008).

Muchos tipos de juguetes fomentan más la competencia que la cooperación y el individualismo, más que el altruismo y la integración. Estos dos últimos, deseables en el fomento del desarrollo infantil, pueden ser sobrepasados por la realidad, en la que no es infrecuente que el estímulo se centre en la competencia y el individualismo (Zorrilla, 2008).

2.1.17 El Juego Parte de la Vida Cotidiana

La importancia del juego se imbrica con nuestra historia personal: incluso la falta de espacios de juego en la infancia y adultez repercute de algún modo en nuestra vida. El juego (por acción o por omisión; por presencia o por ausencia) es una parte fundamental de la vida cotidiana. Su importancia y centralidad puede ser usada, diacrónicamente, para interpretar dinámicas e interacciones de grupos específicos en un momento particular de la vida y la historia social.

“Los juegos dicen tanto de quienes juegan como del espacio-tiempo en que se desarrollan. La preocupación por el juego trasciende las fronteras disciplinarias para insertarse en el entramado de prácticas que materializan y, a su vez, crean representaciones sociales” (Duek, 2012, pág. 650).

2.1.18 Importancia del Juego en la Educación

A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua...

El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas" Estos investigadores resaltan la enorme influencia que ejerce el juego sobre el desarrollo del niñ@, a través de un aprendizaje espontáneo y poder suficiente para provocar nuevas habilidades y conocimientos (Philco, 2009).

2.1.19 El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. (Chacón, 2008).

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas

se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión (Chacón, 2008).

2.1.20 La Importancia del Juego en el Proceso Educativo

“El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (Chapouille, 2007).

“El Pensamiento Lateral se concibe como un Pensamiento Creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los que hoy somos educadores, no tenemos en cuenta las ventajas que ofrece el juego como técnica de aprendizaje”: (Chapouille, 2007).

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc. (Chapouille, 2007)

2.1.21 Juego y Aprendizaje

Durante mucho tiempo, se ha confundido “enseñar” con “transmitir”; en ese contexto, el alumno era un agente pasivo del aprendizaje, y el profesor, un transmisor no necesariamente presente en las necesidades

del alumno. Se aseguraba que todo aprendizaje se producía por repetición y los alumnos que no aprendían eran responsables de esa deficiencia, por tanto, merecedores del castigo de la reprobación.

La idea de una enseñanza suscitada por el interés del alumno ha acabado transformando el sentido de lo que se entiende por material pedagógico y cada estudiante, con independencia de su edad, se ha convertido en un reto para la competencia del profesor, el interés del aprendizaje ha pasado a ser fuerza que dirige el proceso del aprendizaje, sus experiencias y descubrimientos, el motor de su progreso y el profesor un generador de situaciones estimuladoras y eficaces. (Antunes, 2006, pág. 31).

En ese contexto, el juego gana espacio como instrumento ideal del aprendizaje, en la medida que propone un estímulo al interés del alumno que, como todos los pequeños animales, le encanta jugar, principalmente solo, y desarrollan niveles distintos de su experiencia personal y social.

El juego le ayuda a construir sus nuevos conocimientos, desarrolla y enriquece su personalidad, simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje.

2.1.22 Juegos y Habilidades Operatorias

En todo juego hay un material pedagógico. En general, el elemento que separa a un juego pedagógico de otro carácter solo lúdico es que los juegos pedagógicos se desarrollan con la intención explícita de provocar un aprendizaje significativo, estimula la construcción de un

nuevo conocimiento y, de modo principal, suscitar el desarrollo de una habilidad operatoria. (Antunes, 2006, pág. 33).

Se entiende por habilidad operatoria una aptitud o capacidad cognitiva y apreciativa específica, que hace posible la comprensión y la intervención del individuo en los fenómenos sociales y culturales, que le ayuda a crear conexiones. Así quien compara dos cosas y establece patrones de identidad y de diferencias está demostrado el uso de una habilidad, del mismo modo que la persona observa, relata, clasifica, critica y resume, realiza muchas acciones.

2.1.23 Los Beneficios de Jugar Para el Desarrollo del Cerebro de los Niños

El tiempo invertido jugando es más importante que el pasado en la escuela de cara a la maduración de nuestro cerebro durante la infancia a los seres humanos nos encanta jugar. A los perros, gatos, osos, pájaros y otros muchos animales también. Los científicos llevan tiempo investigando sobre el origen del juego y el papel que tiene en el desarrollo del cerebro. Uno de los especialistas que más se ha dedicado al tema es Jaak Panksepp, de la Universidad Estatal de Washington. (Zuberoa, 2014)

Como experimentar con el cerebro de los niños no es posible, Panksepp ha trabajado con ratas de laboratorio y ha descubierto que no sólo les encanta jugar, sino que emiten una especie de divertida carcajada cuando les hacen cosquillas.

En su afán por localizar qué áreas del encéfalo tienen que ver con esta actividad, en un experimento, el científico eliminó a un grupo de ratas la corteza cerebral, la región más externa y evolutivamente “moderna” del

cerebro, y se dio cuenta de que seguían jugando. Dedujo que el juego tendría que ver con una zona más profunda del cerebro, más “antigua” y compartida con otras muchas especies animales. (Zuberoa, 2014)

La teoría de Panksepp, jugar provoca cambios duraderos en zonas del cerebro utilizado para pensar y para desarrollar las habilidades sociales y la capacidad de interactuar con otros individuos.

Estas observaciones en el cerebro de ratas de laboratorio no implican que ocurra lo mismo en el cerebro de un niño, pero los científicos creen que el juego tiene un papel similar en casi todas las especies porque, por ejemplo, ya sea en ratas, en monos o en humanos, el juego requiere la participación de varios individuos.

2.1.24 El Patio de Recreo en el Preescolar: Un Espacio de Socialización Diferencial de Niñas y Niños

La educación como un fenómeno complejo y diverso, en el que el ser humano es (o debiera) ser el centro, es una relación entre y con las personas, con la naturaleza y con el mundo. Por eso, en estos tiempos que corren, educar significa tener presente, por una parte, la singularidad y la diversidad de los seres humanos y, por otra, la necesidad/obligación de educar para la igualdad social, la equidad de género y la pertenencia planetaria.

Lo que significa, en última instancia, educar para la vida, vale decir, aprender a vivir y a convivir y ello implica, fundamentar la educación, tal y como señala la UNESCO, en 4 pilares: aprender a ser, aprender a conocer, aprender a actuar y aprender a vivir juntos. Pilares que permiten trascender la tradicional formación, información, transmisión y acopio de conocimientos (muchas veces descontextualizados y desactualizados)

para desarrollar y activar el descubrimiento y transformación de la experiencia de ser persona con derechos en relación con el mundo, la transformación de sí mismo/a y lo que se va aprendiendo, ya que el ser humano es capaz de actuar sobre su ambiente y modificar su entorno en relación con el mundo que le rodea, que busca experiencias a través de su capacidad de aprendizaje, exploración, descubrimiento, asombro, curiosidad y múltiples preguntas.

Estos procesos y experiencias de aprendizaje pueden ser facilitadas, estimuladas o, por el contrario, limitadas, reprimidas o bloqueadas por el/la docente, dependiendo de su concepción del ser humano y de las formas de relacionarse, así como del significado del acto educativo, del conocimiento y comprensión del sujeto que se está educando (García & Ayaso, 2008).

Dentro de esta concepción, basada en un enfoque socioeducativo centrado en la persona con derechos, la tarea es educar comprendiendo a los niños y a las niñas en cuanto personas, más allá de sus diferenciaciones por sexo, etnia, religión, nacionalidad, condición social, física, religión, procedencia, etc. y acorde a su nivel de desarrollo psicológico.

Esto implica conocer, comprender y orientar sus potencialidades, capacidades, necesidades e intereses, sus experiencias vitales y significativas, así como las características propias de cada uno y cada una en el contexto sociocultural que le rodea, conocer sus cambios y etapas por las que pasa durante su desarrollo evolutivo.

En este sentido, cobra importancia la incorporación de la perspectiva teórico-crítica de género en la educación, ya que al aportar una mirada diferente de las relaciones entre hombres y mujeres, brinda la posibilidad de aprender a convivir juntos sin discriminaciones,

jerarquías de poder, sin subordinaciones ni violencia (García & Ayaso, 2008).

La escuela, las familias y otras instituciones de la sociedad, tienen esta responsabilidad y, en este sentido, el nuevo Currículo de Educación Inicial se plantea dos finalidades básicas:

- Contribuir al aprendizaje y desarrollo integral de niños y niñas desde su gestación hasta los 6 años o su ingreso a la Educación Básica, como sujeto de derechos y garantías en función de sus intereses, sus potencialidades y el contexto social y cultural en el cual se desenvuelven (García & Ayaso, 2008).
- Formar niños y niñas sanos/as, participativos/as, creativos/as, espontáneos/as, capaces de pensar por sí mismos/as, de tomar decisiones, de resolver problemas y de desenvolverse armoniosamente en diferentes contextos.
- Con valores de identidad personal, cultural, local y nacional, de respeto y cuidado del entorno, de amor por el trabajo, de libertad, de justicia, de honestidad, de comprensión, de tolerancia y convivencia (García & Ayaso, 2008).

2.1.25 La Socialización del Niño y de la Niña en el Preescolar

Al llegar al preescolar, el niño o la niña se relaciona con compañeros/as y adultos/as, los/as cuales le proporcionan, sin querer, modelos que imitan, al mismo tiempo que le dan oportunidades para entablar amistades, ejercer liderazgos y pertenecer-permanecer en grupos determinados. El niño o la niña, en primer lugar, imita a las personas que están más en contacto (padre, madre, hermanos/as) y luego, progresivamente imita otros modelos como docentes, pares, entre otras, sin dejar de imitar al primer grupo e introduciendo en este proceso nuevos

elementos que van a enriquecer su experiencia y conocimientos como persona.

En este caso, el adulto o adulta sexistas estará pendiente de la imitación diferenciada del niño o la niña, pues se espera que el niño imite conductas de acuerdo con el ideal masculino y la niña que imite conductas acordes al ideal femenino, lo cual los va limitando en el desarrollo de sus potencialidades y capacidades, ya que los encorseta en modelos rígidos y/o congelados de ser mujer y ser hombre (García & Ayaso, 2008).

A través de este proceso, el niño o la niña toman para sí lo que les interesa y lo interiorizan, de tal forma que toma modelos y valores principales de la cultura a la cual pertenecen y que le son transmitidos como una verdad.

Se identifican con pares y adultos/as en una diversidad de formas emocionales. Así, identificarse con otros/ as significa sentirse otro/otra, ser él o ella. Al comienzo, la niña se identifican con su madre y el niño con su padre, gracias a la influencia de las normas, valores y roles impuesto sutilmente por la educación informal para cada sexo (García & Ayaso, 2008).

Al llegar al preescolar, toma otros modelos, a través de la o el docente, sus pares (otros niños y otras niñas) y otros/as adultos/as de la institución, no sólo acepta los roles y actitudes y conductas de los demás, sino que, en este proceso, también acepta el mundo de ellos y ellas, no como uno de los muchos mundos existentes, sino como el único que hay y que se internaliza consciente e inconscientemente.

Por lo tanto, en la sociedad del infante no hay problemas de identificación, ni elección de otras personas o mundos. La sociedad presenta al niño o la niña a la

socialización ante un grupo predefinido (familias y preescolar) a los que debe aceptar tal y como se le presenta a los niños/as, sin cuestionamiento y, a veces, como su único mundo de referencia (García & Ayaso, 2008).

2.1.26 El Proceso de Socialización en los Niños

Es importante señalar que el proceso de socialización transcurre durante toda la vida del individuo. No obstante, se mantiene una distinción conceptual de dos etapas de socialización: una etapa primaria y una secundaria.

“De acuerdo con Berger y Luckmann, la socialización primaria corresponde a la introducción del individuo en la sociedad, es decir, a la internalización por parte del sujeto de un "mundo objetivo" social construido por "otros significativos" encargados de su socialización. Generalmente, se suele dar a la familia el papel de agente socializador primario de manera prácticamente exclusiva” (Simkin & Becerra, 2013).

"La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se advierte a primera vista que la socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, y que la estructura básica de toda socialización secundaria debe semejarse a la de la primaria". (Simkin & Becerra, 2013).

La socialización secundaria se constituye en los procesos que introducen al individuo en nuevos roles y contextos de su sociedad, incluyendo particularmente a los "submundos institucionales" dependientes de la estructura social y la división del trabajo

2.1.27 Bases Cognitivas de la Relación

“La socialización no es más que el proceso de interiorización de las normas, valores, principios y patrones de comportamiento. Se refiere a la apropiación, por parte del individuo, de la experiencia social, que le proporciona la posibilidad de integrarse a la vida social y establecer los vínculos necesarios para esto” (Rodríguez & Ramos, 2008).

Es un proceso bidireccional: el individuo recibe toda la influencia social que promueve una sociedad determinada; pero nunca desde una posición pasiva, sino que recibe y reproduce activamente esta, y la reelabora a nivel individual para, finalmente, expresar sus resultados en su actividad social en forma de valores, orientaciones y disposiciones propias. El hombre es objeto y sujeto de las relaciones sociales (Rodríguez & Ramos, 2008).

La existencia de un área social determinada implica una homología entre las relaciones sociales establecidas en una situación y las relaciones cognitivas que operan sobre un objeto. Por esto, la socialización implica la interiorización de elementos culturales, la adquisición de pautas de conducta y el conocimiento relativo a las relaciones sociales.

“Por tanto, la base de la socialización la constituye el aprendizaje social, es decir, el aprendizaje que ocurre sobre la realidad social y que se representa por medio de signos y conceptos, una realidad conceptualizada; y esto posee una connotación metodológica” (Rodríguez & Ramos, 2008).

De esta forma, los contextos de interacción social posibilitan el desarrollo de los aprendizajes en el ser humano y determinan, de manera considerable, la dirección y el significado de lo aprendido. Es así que el

carácter social del aprendizaje no sólo se refiere a los resultados de lo que aprendemos, sino también a los mecanismos y procesos que intervienen en su construcción.

“El aprendizaje es parte integrante de la cultura, de los hábitos y formas de comportamiento sociales y de las representaciones inherentes y compartidas por una cultura. En conclusión, nuestro aprendizaje es de naturaleza social; su origen se encuentra en contextos de interacción social y en mecanismos de transmisión social del conocimiento” (Rodríguez & Ramos, 2008).

2.1.28 Familia, Socialización

Independientemente de su forma o estructura, la familia cumple un papel indispensable tanto en el sobrevivir individual como en la continuidad de la sociedad. La evidencia indica que tal vez las características más importantes en la socialización de las nuevas generaciones, son los estilos que los miembros de la familia adoptan en el cumplimiento de las tareas socializantes, sobre todo en la transición de la niñez a la adolescencia y de ésta a la adultez (Cebotarev, 2003).

2.1.29 Habilidades sociales en los niños

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades son algo complejo ya que están formadas por un abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran

influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

Es fundamental prestar especial atención al desarrollo de las habilidades sociales, ya que en primer lugar son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

La falta o escaso desarrollo de habilidades sociales, puede ser algo doloroso para las personas. Los seres humanos vivimos en sociedad, es parte de nuestra naturaleza, es por ello que la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para una vida emocionalmente sana. Y esto tiene repercusión en los demás ámbitos de la vida, escolar, laboral, sentimental, personal, entre otros.

En niños y adolescentes, la temática de las habilidades sociales es relevante, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia a otras áreas vitales tales como la escolar, la familiar, entre otras.

“Está comprobado que aquellos niños y/o adolescentes que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta”. (Lacunza, 2011, pág. 161).

Algunos autores sostienen que las habilidades sociales no sólo son importantes respecto a las relaciones con los pares sino que también permiten que el niño asimile los papeles y las normas sociales. Los comportamientos sociales se aprenden a lo largo del ciclo vital, por lo que ciertas conductas de los niños para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar

agresivamente, entre otras, depende del proceso de socialización (Lacunza, 2011, pág. 161).

Tanto la familia y la escuela como el acceso a otros grupos de pertenencia son ámbitos privilegiados para el aprendizaje de habilidades sociales, siempre y cuando estos contextos puedan proporcionar experiencias positivas para adquirir comportamientos sociales, ya que se aprende de lo que se observa, de lo que se experimenta (propias acciones) y de los refuerzos que se obtiene en las relaciones interpersonales; también se aprenden comportamientos sociales de los medios de comunicación como la utilización de productos simbólicos de la cultura.

“En definitiva, el contexto en sus múltiples acepciones (las características maternas y paternas, la experiencia en la crianza, el acceso a mas media como televisión o internet, entre otros) se vincula de modo decisivo a cómo se aprenden y practican habilidades sociales sal génicas o disfuncionales” (Lacunza, 2011, pág. 161).

“La literatura enfatiza que los problemas de relaciones interpersonales se presentan principalmente en aquellos sujetos que se vinculan muy poco con sus pares. Estos se caracterizan por una evitación del contacto social con otros sujetos” (Lacunza, 2011, pág. 161).

Existe consenso en la comunidad científica respecto a que el período de la infancia es un momento privilegiado para el aprendizaje y práctica de las habilidades sociales, ya que se ha constatado la importancia de estas capacidades en el desarrollo infantil y en el posterior funcionamiento psicológico, académico y social. De allí que resulta valioso identificar cuáles son las principales

habilidades sociales propias de la infancia (Lacunza, 2011, pág. 165).

El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares.

“En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones pro sociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros” (Lacunza, 2011, pág. 165).

La interacción con pares suelen ser más frecuentes y duraderas a partir de la actividad lúdica. El niño realiza una transición desde un juego solitario o en paralelo hacia otro más interactivo y cooperativo, donde la simbolización y el ejercicio de roles le permite la superación del egocentrismo infantil y la paulatina comprensión del mundo social (Lacunza, 2011, pág. 165).

Sostienen que a los cinco años, por ejemplo, los juegos grupales se caracterizan por una activa participación y comunicación, donde ya es definido el liderazgo y todos los integrantes cooperan para mantener la cohesión. Hatch analizó diversas investigaciones sobre el desarrollo de la competencia social infantil y encontró que, a los cuatro años aproximadamente, los niños ya suelen tener un concepto de sí mismos. Esta breve autodefinición posibilita que el niño desarrolle relaciones de amistad, principalmente con pares que les sonrían, saludan, les ofrecen una mano o tienen un mayor acercamiento físico.

“Una de las primeras manifestaciones pro sociales del niño preescolar consiste en ayudar a otros niños o compartir un juguete o alimento. Investigaciones actuales sostienen que estos comportamientos aparecen aproximadamente desde los dos años de vida y son evidentes en el contexto familiar” (Lacunza, 2011, pág. 166).

2.1.30 Interacción Verbal y Socialización

Se define el salón de clase como una estructura psicosocial especialmente diseñada con propósitos formales de educación, en el que tienen lugar eventos sociales y psicológicos variados producto de la interacción entre personas, contenidos, espacios y materiales de enseñanza y aprendizaje; el mediador en estos eventos es el lenguaje, que sirve de vehículo interactivo entre los sujetos capaces de comunicación.

“En este ambiente educativo se distinguen procesos lingüísticos tendentes al intercambio intersubjetivo de información, de símbolos y de significados que promueven y usan procesos mentales particulares” (González & León, 2009, pág. 31).

La interacción docente-alumno no es una simple comunicación: es, en efecto, un proceso de intercambio de símbolos que generan una forma de socialización no limitada a los aspectos sociales observables a simple vista, sino que busca sustentar dos aspectos en el alumno: la cognición y la conducta. Los intercambios sociales contienen en sí mismos procesos cognitivos que emergen en la interacción, que demandan habilidades intelectuales, conceptuales, lingüísticas e informativas, simples o complejas (González & León, 2009, pág. 33).

2.1.31 El Proceso de Construcción de la Identidad Colectiva

La socialización primaria comporta algo más que un aprendizaje puramente cognoscitivo. Se efectúa en condiciones de enorme carga emocional. Existen, ciertamente, buenos motivos para creer que sin esa adhesión emocional a otros significantes, el proceso de aprendizaje sería difícil, cuando no imposible. El niño se identifica con los otros significantes en una variedad de formas emocionales; pero sean éstas cuales fueren, la internalización se produce sólo cuando se produce la identificación.

“El niño acepta los roles y actitudes de los otros significantes, o sea, los internaliza y se apropia de ellos. Y por esta identificación con los otros significantes, el niño se vuelve capaz de identificarse él mismo, de adquirir una identidad subjetivamente coherente y plausible” (Mercado & Hernández, 2010, pág. 236).

La identidad colectiva resulta de un proceso de socialización, a través del cual los sujetos conocen los repertorios culturales del grupo al que se adscriben

En la sociedad moderna es una socialización de carácter cognitivo racional, más que emocional; y por consiguiente, los mecanismos de transmisión de las normas, valores, creencias, pautas de comportamiento ya no son los mismos. Actualmente ya no es la tradición, sino la interacción comunicativa, es decir la participación en los procesos de comunicación lo que permite a los sujetos irse integrando al yo colectivo (Mercado & Hernández, 2010, pág. 247)

2.1.32 Desarrollo Socio Afectivo en la Infancia

“La familia influye en el desarrollo socio afectivo del infante, ya que los modelos, valores, normas, roles y habilidades se aprenden durante el período, de la infancia, la cual está relacionada con el manejo y resolución de conflictos, las habilidades sociales y adaptativas, con las conductas pro sociales y con la regulación emocional, entre otras”. (Cuervo, 2009, pág. 112).

Aunque son multidimensionales los factores que afectan el desarrollo de los niños y niñas, es importante identificar la influencia de la familia y de los estilos y pautas de crianza en el desarrollo socio afectivo, además de identificar factores de riesgo y problemas de salud mental en la infancia, tales como: la depresión infantil, agresividad, baja autoestima, problemas en conductas adaptativas, entre otras

El desarrollo socioafectivo y la socialización en la infancia está relacionado con la participación, la crianza y la estimulación en la familia, como se destaca en los lineamientos de La UNICEF, al resaltar la participación del padre y la familia en la crianza y desarrollo infantil y en la importancia de identificar y optimizar las fortalezas de la familia en la crianza de los niños y niñas. El desarrollo psicosocial en la infancia influirá significativamente en las oportunidades de aprendizaje y sociales que pueda tener en el futuro (Cuervo, 2009, pág. 116).

2.1.33 Conductas por Sociales

“El hogar es un espacio facilitador de conductas pro sociales como lo analiza Rodríguez, ya que el ensayo en la realización de conductas pro sociales estimula tendencias pro sociales. Los niños a quienes se les asigna la responsabilidad de enseñar conductas pro sociales a otros niños

muestran más conductas pro sociales en otras situaciones” (Cuervo, 2009, pág. 116).

De manera similar, a los niños que se les asigna la realización de tareas domésticas, o actividades de apoyo a los hermanos (especialmente tareas que comparten responsabilidad hacia los demás), tienden a ser más pro sociales que otros niños

2.1.34 Niveles de Complejidad de las Relaciones Infantiles

Las relaciones entre iguales no son cualitativamente idénticas. La relación con un niño que se acaba de conocer no es la misma que la del compañero con el que comparte de una experiencia vivida desde el jardín de infancia. La complejidad social distinta según el tipo de relación infantil. Los científicos del desarrollo han distinguido los diversos niveles de complejidad social en las relaciones entre niños: individual, internacional, racional y grupal. Naturalmente estos niveles no existen encapsulados y separados entre sí (Sadurní, 2008, pág. 193).

Cada uno de ellos está incluido en los niveles de mayor complejidad y están limitados e influidos recíprocamente.

El nivel individual hace referencia a las capacidades y habilidades intrínsecas que tienen los sujetos para la relación social. El nivel interaccionar puede definirse como el nivel más simple de experiencia didáctica. Se da cuando el niño actúa y responde de en presencia de otro de manera interdependiente. Dentro del nivel internacional se sitúan los juegos que, a partir de los

cuatro años, cobran especial relevancia (Sadurní, 2008, pág. 193).

Las relaciones propiamente dichas implican conocimiento mutuo. Se dan entre niños que tienen un pasado común de interacciones, cuya naturaleza influye en la fuerza de la relación y crea expectativas del futuro. Hay varios autores que consideran que los niños, ya a temprana edad, son capaces de establecer relaciones “amigables”, al menos que en el sentido que inician más a menudo interacciones positivas con ciertos compañeros que con otros. Además, estas relaciones “amigables” iniciales pueden construir la base de las que vendrán después.

Entre los cuatro y seis años, los niños muestran preferencias cuando escojen a sus amigos de juego y los intercambios que se dispensan son distintos cuando el juego es entre “amiguitos” que cuando es entre los que no son.

El juego entre amigos es de mayor complejidad, tanto desde un punto de vista social como cognitivo. Sin embargo, probablemente porque pasan más tiempos juntos, también se observan más conflictos entre los amigos. Ello tiene su lado positivo: aprenden a utilizar la negociación para resolver sus diferencias en detrimento de las reacciones agresivas (Sadurní, 2008, pág. 194).

A pesar de todo lo dicho, el concepto de “amistad” en este periodo de la vida es aún incipiente y aferrado al contexto de juego y limitado a esos momentos. No será hasta posteriormente cuando se descentralice de la actividad lúdica y de la actividad que se está llevando a cabo y se manifieste como una de las características de los niños mayores de seis años.

Es por esta razón por lo que, en el próximo capítulo trataremos sobre las relaciones y la amistad como parte del desarrollo de los niños. El nivel más alto de complejidad es el grupo. Consiste en un conjunto de individuos entre los cuales se establecen formas de influencia, debido a que comparten circunstancias determinadas (por ejemplo, la escuela), aunque también se pueden originar espontáneamente (Sadurní, 2008, pág. 194).

En la infancia temprana difícilmente podemos hablar de grupo, aunque es cuestión precisa de más estudios empíricos. Es a partir de los años preescolares cuando se empiezan a observar con más claridad la presencia de estructuras jerárquicas y formas estables de organización en las relaciones infantiles, lo que induce a pensar en la formación de los primeros grupos.

En la edad preescolar la estabilidad es muy reducida y los niños cambian a menudo de “grupo” de amigos. Esta labilidad y la poca estabilidad de la estructuración jerárquica ha suscitado que algunos autores consideren que los “verdaderos” grupos entre iguales no se forman hasta a partir del sexto año. Otros, en cambio, afines a una perspectiva más etológica, como Strayer proponen que incluso los niños de parvulario establecen jerarquías de dominancia funcionales, cuya función es actuar como un mecanismo de organización social que reduce las posibilidades de agresión en el seno del grupo (Sadurní, 2008, pág. 194).

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

El presente trabajo fue basado en la teoría sociocultural de Vygotsky. Ésta teoría afirma el hecho de que el desarrollo humano fue el resultado de una construcción histórica, fruto de la interacción humana. Los

procesos psicológicos superiores se formaron primero en el plano social, y solo pasan a un plano individual, después de un proceso de interiorización. Ese proceso se produjo gracias a la interacción infantil, con adultos y compañeros más capaces, en la zona de desarrollo próximo; que es aquella zona óptima entre el nivel de desarrollo ideal y potencial del sujeto, sobre la cual se debe actuar. Otro pilar teórico que fundamentó la investigación fue la cooperación, que fomenta la motivación, la diversidad y el compañerismo.

Por lo tanto el niño aprende y se socializa por medio de la interrelación con el entorno, crece cognitivamente mediante la cooperación de los padres, amigos, vecinos, compañeros y docentes, aprende por imitación, repetición y reproducción de lo que observa, mira, escucha y siente, por ello es importante que el adulto ayude a dirigir y organizar el aprendizaje positivamente. Mediante el juego el niño se relaciona con el ambiente de quienes asimila los valores, costumbres y tradiciones, expresa lo que siente y se libera de las tensiones.

Por medio de sus experiencias vividas, va entrelazando estas vivencias para ubicarles en la zona de desarrollo próximo de donde toma lo indispensable, para transmitir lo que sabe, mediante un aprendizaje cooperativo. El docente debe ser exigente, poniéndole en situaciones conflictivas para que resuelvan los problemas según su propia creatividad, deducción y razonamiento, es decir una educación para la vida, tomando decisiones adecuadas, formulando juicios críticos para aprender a vivir en sociedad aportando para su progreso y adelanto.

Por lo expuesto y por otras razones fue imprescindible la incorporación inmediata del juego como una herramienta didáctica en el aula por parte de todos los maestros y maestras, en todos los años de educación básica, este trabajo pretende entregar a los docentes una guía con estrategias válidas para el tratamiento del tema y favorecer de este

modo el desarrollo integral de los niños(as) de forma preferente en el área social motivo de la presente investigación.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje.- El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Asimilación.- La asimilación fonética es un proceso de cambio fonético típico por el cual la pronunciación de un segmento de lengua se acomoda a la de otro, en una misma palabra, así que se da lugar un cambio en su sonido.

Autoestima.- La autoestima es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser y de comportarnos, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter

Autoridad.- La autoridad es el nivel de influencia que tiene una persona sobre un colectivo. La autoridad también es el prestigio ganado por una persona u organización gracias a su calidad o a la competencia de cierta materia. La autoridad suele estar asociada al poder del estado.

Conducta.- En psicología y biología, el comportamiento es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos.

Cognitivo.- La cognición es la facultad de un ser vivo para procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas que permiten valorar la información.

Didáctica.- La didáctica es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Inteligencia.- La inteligencia es la capacidad de entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. .

Modelo.- El Estado Modelo fue un estado venezolano, correspondiente a la zona centro y sur del país.

Proceso.- Del latín Processus: desarrollo, algo que se desarrolla, que avanza. Un *proceso* es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados)

Recursos.- Se refiere al volumen, calidad y oportunidad de las medias necesarias para la realización de las acciones propuestas en función de las metas programadas.

Ritmo.- Sesión armoniosa y acompañada de movimientos, sonidos y voces en forma pausada.

Valores.- Los *valores* son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos rigen.

2.4. INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es el tipo de juegos que utilizan las docentes en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre”?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la integración social de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014?
- ¿Cómo proponer un recurso metodológico de actividades lúdicas a través de selección pedagógica para cimentar la socialización de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela “28 de Septiembre”.?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>La lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento.</p>	Lúdica	<p>Tipos de juegos</p> <p>El Juego Didáctico como estrategia</p>	<p>El juego desde la perspectiva Los rasgos propios del juego</p> <p>Juego simbólico Juego de reglas Juegos psicomotrices Juegos cognitivos Juegos sociales</p> <p>Juegos afectivos – emocionales: La importancia del juego Un espacio de socialización diferencial de niñas La socialización del niño El proceso de socialización en los niños Familia, socialización Interacción verbal Conductas por sociales</p>
<p>Un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad.</p>	Socialización	<p>Factores</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Dice su nombre nombres de sus padres Narra sucesos familiares Participa dando opiniones Se identifica con pares Se integra fácilmente Disfruta de la compañía de otros niños Expresa sus sentimientos con claridad Cuando juega le gusta socializarse Le gusta reírse a carcajadas Le gusta jugar rondas Comparte los materiales de forma voluntaria Durante el juego realiza dramatizaciones</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó la investigación bibliográfica porque se manejó documentos, bibliografías, consultas realizadas en textos, libros, revistas, folletos, periódicos, archivos, internet, correo electrónico entre otros; los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar acerca. “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.1.2. Investigación de Campo

Se utilizó también la investigación de campo, en los sitios donde se recopiló los datos y aportes que ayudaron al trabajo investigativo acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.1.3. Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para descubrir cada uno de los pasos del problema de investigación acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y

niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.1.4. Investigación Propositiva

Sirvió para plantear una alternativa de solución, luego de conocer los resultados del problema planteado acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.2 MÉTODOS

Los métodos que se utilizó en la presente investigación fueron los siguientes:

3.2.1. Método Inductivo

Se utilizó este método para determinar por medio de la observación, los diferentes problemas tanto internos, como externos acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”.

3.2.2. Método Deductivo

Se utilizó este método para seleccionar el problema de investigación, acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.2.3. Método Analítico

A través del análisis permitirá al investigador conocer la realidad que sirvió para estudiar la situación actual acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.2.4 Método Sintético

Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.2.5 Método Estadístico

Se utilizó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar los datos, y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas circulares acerca “La lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de Socialización en los niños y niñas de Primer

Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La encuesta fue aplicada a padres de familia y docentes sobre la aplicación de la lúdica en el proceso de socialización en los niños y niñas. La observación permitió una percepción racional, planificada y sistemática sobre la aplicación de la lúdica por parte de las docentes en el proceso de socialización.

3.4 POBLACIÓN

La población estuvo conformada por 120 estudiantes 120 padres de familia y 6 docentes

Cuadro N° 1 Población

Institución	Curso	Niños	Padres de familia	Docentes
Educación General Básica de la Escuela “28 de septiembre”.	1ro de básica “A”	40	40	2
	1ro de básica “B”	40	40	2
	1ro de básica “C”	40	40	2
	TOTAL	120	120	6

3.5 MUESTRA

Se trabajó con el 100% de la población para la obtención de los resultados y no se aplicó la fórmula, ya que la población es inferior a 200 individuos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes, padres de familia y una ficha de observación a los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela 28 de Septiembre de la ciudad de Ibarra, período 2013 – 2014”.

Los resultados fueron organizados, tabulados, para luego ser procesadas en, gráficos circulares, con sus respectivas frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

Las respuestas proporcionadas por las docentes de la Institución motivo de la investigación se organizaron a continuación se detalla.

- Formulación de la pregunta.
- Cuadro y Gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

4.1 RESULTADOS DE ENCUESTA A DOCENTES

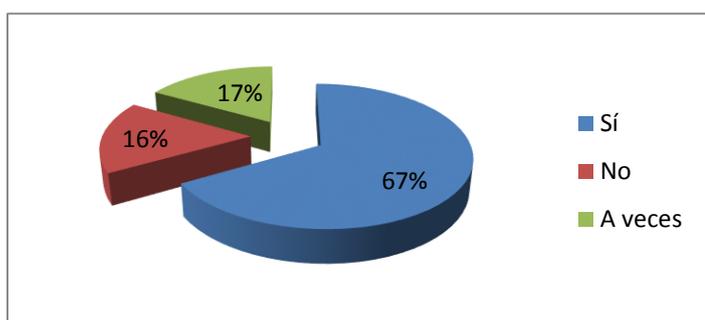
PREGUNTA 1.- ¿Es importante para usted el juego en el inter aprendizaje?

Cuadro N° 2 Es importante para usted el juego

ALTERNATIVA	f	%
Sí	4	66
No	1	17
A veces	1	17
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N° 1 Es importante para usted el juego



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados sobre la importancia del juego en el inter aprendizaje más de la mitad consideraron que sí, y menos de la mitad que no. El juego fue una actividad que no solo incentiva al niño a distraer, también lo hace para aprender, con el juego el niño adquiere experiencias nuevas al conocerse a sí mismo y al mundo que rodea, aprende a ser imaginativo, dramático simulando a otras personas, aprende a compartir, tolerar y discernir situaciones reales o irreales del mundo de los adultos.

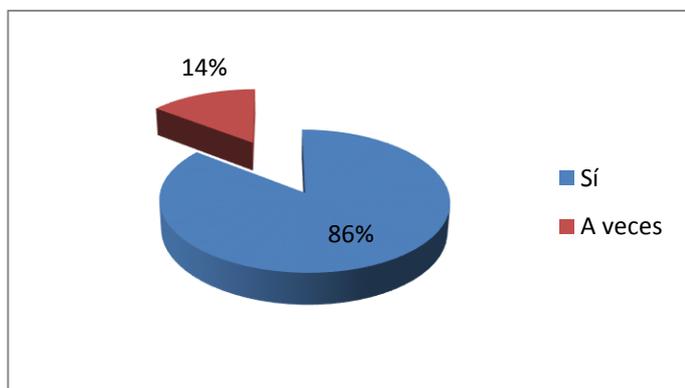
PREGUNTA 2.- ¿Utiliza con frecuencia la actividad lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje?

Cuadro N°3 Actividad lúdica en el proceso

ALTERNATIVA	f	%
Sí	5	86
No	0	0
A veces	1	14
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°2 Actividad lúdica en el proceso



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de docentes si utilizaron la lúdica durante el proceso de enseñanza aprendizaje, pocos docentes solo a veces. El juego debió estar incluido en la tarea diaria en los niños de los primeros Años de Educación Básica no solo porque los niños sienten la necesidad de jugar, sino como un medio de diagnóstico y proceso para desarrollar su aspecto cognitivo porque adquiere nuevas experiencias para solucionar problemas; en lo motriz desarrolla la percepción y confianza en el uso del cuerpo; en lo afectivo le permite expresarse y liberar tensiones; en lo social aprende normas de comportamiento.

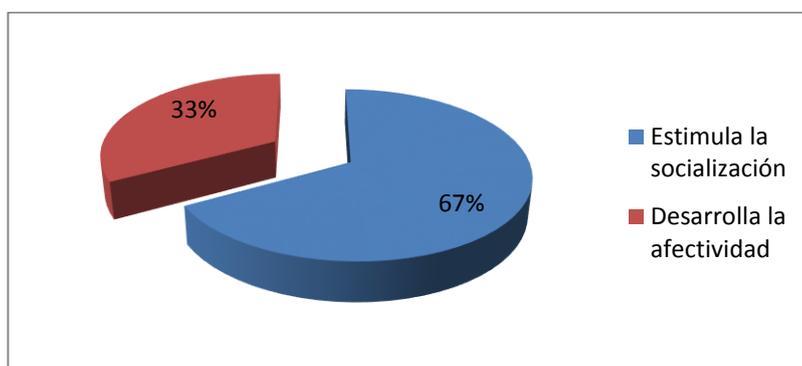
PREGUNTA 3.- ¿Cuál de los siguientes beneficios que brinda la lúdica, considera de mayor importancia?

Cuadro N°4 Beneficios que brinda la lúdica

ALTERNATIVA	f	%
Estimula la socialización	4	67
Desarrolla la afectividad	2	33
Mejora el aprendizaje	0	0
Ayuda al desarrollo	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°3 Beneficios que brinda la lúdica



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados la mayoría consideraron que la lúdica estimula la socialización en los niños, y un reducido porcentaje opinaron que desarrollan la afectividad. A través del juego el niño desarrolló el aspecto afectivo social porque aprendió a regirse a través de reglas y normas a lo largo de la vida. Para lo cual debió desarrollarse especialmente el trabajo de grupo para que el niño experimente, aprende, refleja, y transforman la realidad en experiencias positivas de aprendizaje; además a través de la socialización los niños tienen la oportunidad de hacer amistades, relación donde esta implica la comprensión, confianza, interés común y valores compartidos.

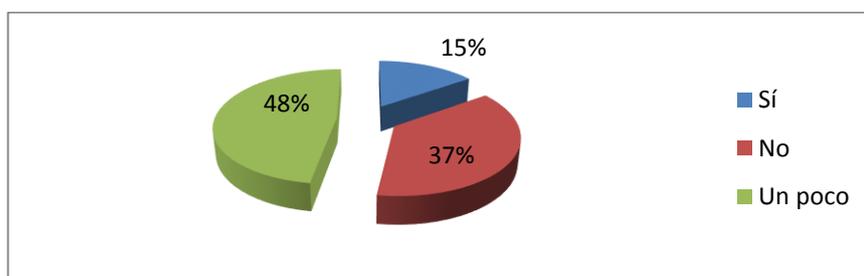
PREGUNTA 4.- ¿En la institución donde trabaja, cuenta con los recursos materiales necesarios para realizar diferentes tipos de juegos?

Cuadro N°5 Tipos de juegos

ALTERNATIVA	f	%
Sí	1	15
No	2	37
Un poco	3	48
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°4 Tipos de juegos



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un alto porcentaje de docentes encuestados, opinaron que solo existen pocos materiales para realizar juegos, y otro porcentaje casi igual opinaron que no tienen materiales apropiados para realizar diversidad de juegos en la institución donde trabajan. Desde el punto de vista jurídico fue una obligación de todo establecimiento educativo poseer ambientes recreativos en caminado a desarrollar las diferentes prácticas socioculturales correspondientes a las manifestaciones lúdicas y recreativas de los niños y niñas en especialmente de primer año de educación básica. Las actividades lúdicas proporcionan las oportunidades para que el niño y niña viva experiencias emocionales nuevas debido al alto porcentaje de actividades rutinarias que se desarrollan en las escuelas.

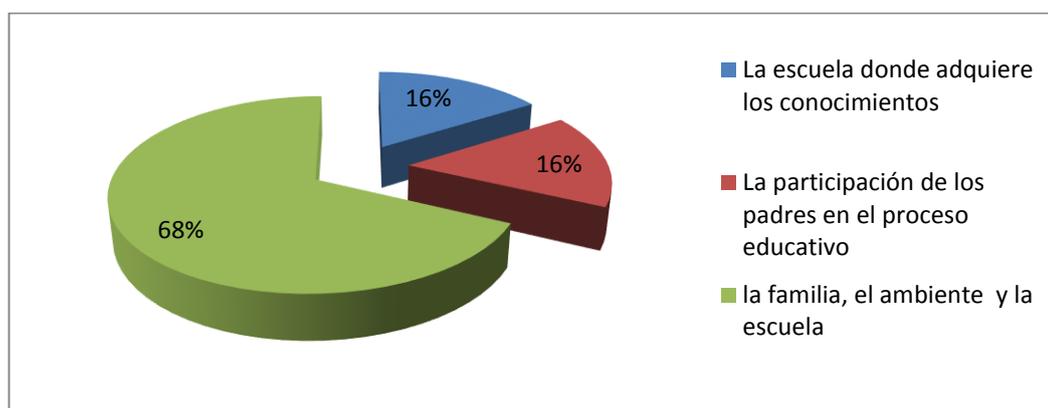
PREGUNTA 5.- ¿Del siguiente listado que factores cree usted que inciden directa e indirectamente de la socialización de los niños y las niñas?

Cuadro N°6 Socialización de los niños y las niñas

ALTERNATIVA	f	%
El medio ambiente donde se desarrolla	0	0
La escuela donde adquiere los conocimientos	1	16
La participación de los padres en el proceso educativo	1	16
la familia, el ambiente y la escuela	4	68
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°5 Socialización de los niños y las niñas



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al preguntar a los docentes sobre los factores que intervinieron en la socialización de los niños las respuestas fueron las siguientes: La mayoría considera que la familia, el ambiente y la escuela, una minoría opina que la escuela como también la participación de los padres en el proceso de educación. La familia fue el principal agente a partir del cual el niño desarrolla la personalidad, conductas, aprendizajes de valores, para luego extraer experiencias positivas o negativas de su entorno dependiendo del contexto social y cultural, posteriormente la escuela se convierte en el agente socializador para inducir al niño a comportamientos deseables.

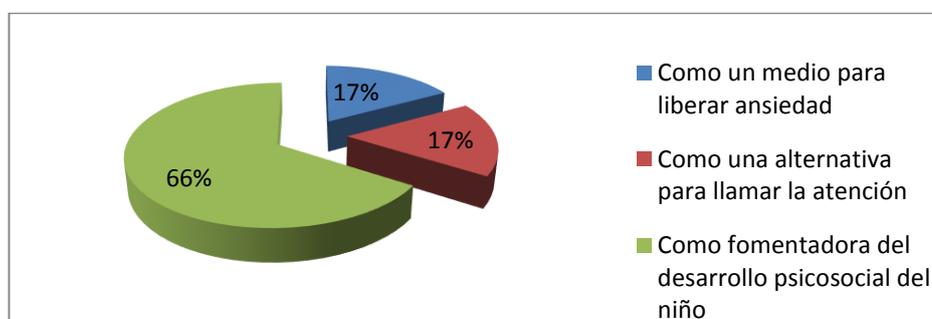
PREGUNTA 6.- ¿Cómo considera la actividad lúdica dentro del proceso de socialización de los niños y las niñas?

Cuadro N°7 Actividad lúdica dentro del proceso de socialización

ALTERNATIVA	f	%
Como una herramienta pedagógica	0	0
Como un medio para liberar ansiedad	1	17
Como una alternativa para llamar la atención	1	17
Como fomentadora del desarrollo psicosocial del niño	4	66
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°6 Actividad lúdica dentro del proceso de socialización



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados un alto porcentaje mencionaron que la actividad lúdica dentro del proceso de socialización ayuda a fomentar el desarrollo psicosocial del niño, un mínimo porcentaje opino que se le utiliza como medio para liberar ansiedad al igual que una alternativa para llamar la atención del niño. La lúdica fomentando el desarrollo psicosocial permitió que los niños y niñas dejen aflorar las interrelaciones diarias, su actitud personal ante la vida, facilitándole la integración sin resentimiento, obteniendo como premisa el aprendizaje significativa a través de la participación, reflexión, y construcción de nuevas alternativas de solución a problemas cotidianos es decir educar para vida.

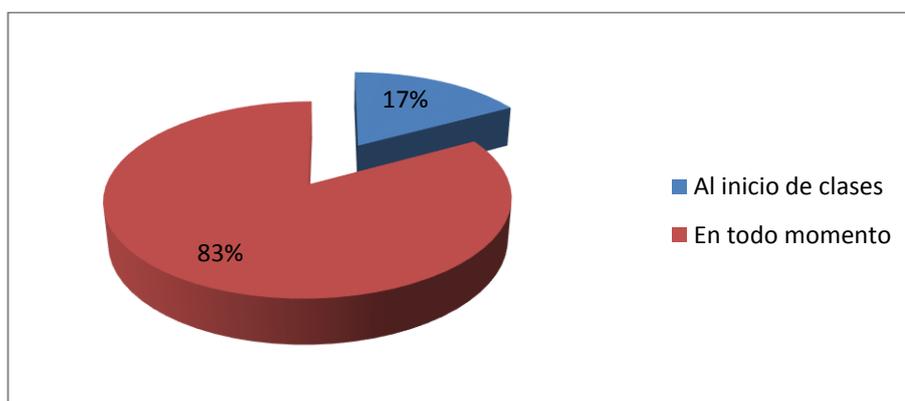
PREGUNTA 7.- ¿En cuál de estos momentos, cree de mayor importancia en que se debe aplicar la actividad lúdica?

Cuadro N°8 Aplicar la actividad lúdica

ALTERNATIVA	f	%
En cultura física	0	0
Al inicio de clases	1	17
En los recesos	0	0
En todo momento	5	83
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°7 Aplicar la actividad lúdica



Fuente: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En mayoría los docentes encuestados consideraron que el juego se le debe aplicar en todo momento, en minoría opinaron que solo al inicio de la clase. El juego en los niños y niñas constituyó la expresión libre, de jugar trabajar, fue el ideal de su vida por lo tanto resultó motivante utilizar actividades lúdicas en todo momento del proceso de enseñanza aprendizaje ya que todo individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera, logrando aprendizajes perdurables.

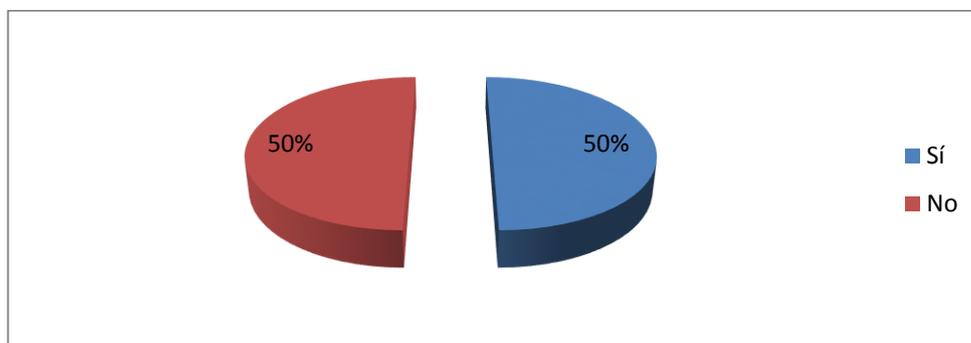
PREGUNTA 8.- ¿Dentro del aula de clase tiene acondicionado un lugar destinado a realizar actividades lúdicas?

Cuadro N°9 Lugar destinado a realizar actividades lúdicas

ALTERNATIVA	f	%
Sí	3	50
No	3	50
Un poco	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°8 Lugar destinado a realizar actividades lúdicas



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En igual cantidad docentes opinaron que en su institución si tienen un lugar adecuado para realizar actividades lúdicas, y otros consideran que no tienen lugares adecuados. Actualmente las aulas se han convertido en lugares apáticos, fríos, rígidos que causan nerviosismo, malestar, irritabilidad debido a los espacios reducidos y numerosos estudiantes, lugar donde reúnen un grupo de personas a impartir y recibir conocimientos, dejando olvidado la parte humana del niño, la motivación al aprendizaje, que el niño y niña se sienta feliz, un lugar agradable que él se sienta a gusto y tenga deseos de volver.

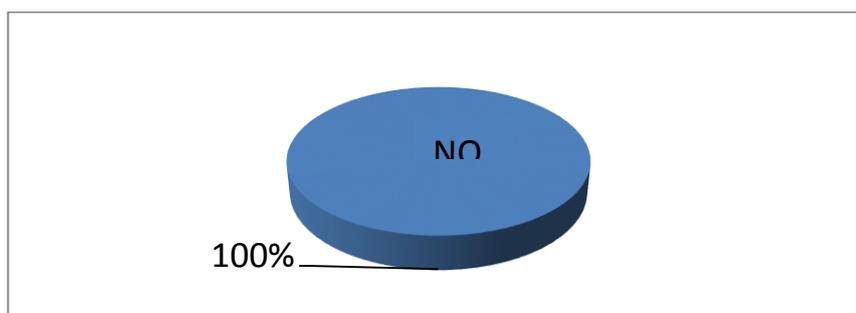
PREGUNTA 9.- ¿En los dos últimos quimestres ha participado, en cursos de capacitación sobre estrategias lúdicas y procesos de socialización?

Cuadro N°10 Estrategias lúdicas y procesos

ALTERNATIVA	f	%
Sí	0	0
No	6	100
Un poco	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Resultado de encuesta a docentes

Gráfico N°9 Estrategias lúdicas y procesos



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La totalidad de los docentes de esta institución opinaron no haber participado en capacitación de estrategias lúdicas. La educación actual requiere de docentes capaces de afrontar la tarea educativa con capacidad de reflexión sobre sus propias prácticas y realidades, que le permita teorizar y tener conciencia de los supuestos subyacentes, los fundamentos teóricos y huellas que marquen en el quehacer dentro del aula. Ser verdaderos profesionales del saber científico que logren en el estudiante un desarrollo integral que le permita integrarse exitosamente en el contexto que se encuentra.

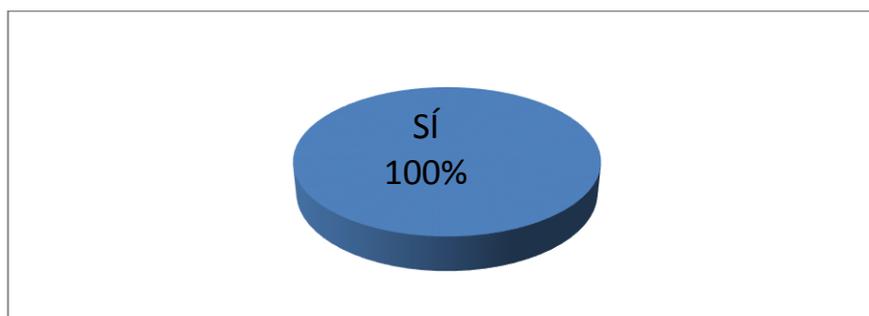
PREGUNTA 10.- ¿Le gustaría participar en talleres para conocer sobre una guía didáctica sobre actividades lúdicas?

Cuadro N°11 Guía didáctica sobre actividades lúdicas

ALTERNATIVA	f	%
Sí	6	100
No	0	0
A veces	0	0
TOTAL	6	100

Fuente: Encuesta a docentes Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°10 Guía didáctica sobre actividades lúdicas



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La totalidad de docentes mencionaron que les agradaría participar en talleres con el fin de conocer sobre la lúdica en el proceso de socialización. Siendo la lúdica el pilar fundamental para impartir conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes en el niño de primer año de educación básica el docente debe ser competente en este aspecto con el fin de aplicar en su tarea diaria contribuyendo a mejorar la calidad de Educación ecuatoriana.

4.2 RESULTADOS DE ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

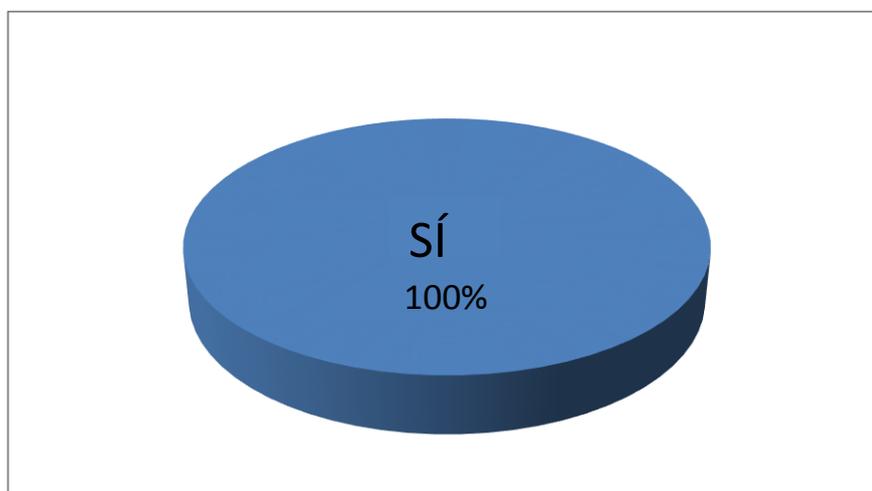
PREGUNTA 1.- ¿Está usted de acuerdo de que se incremente la actividad lúdica en la educación de sus hijos(as)?

Cuadro N° 12 Actividad lúdica en la educación de sus hijos

ALTERNATIVA	f	%
Sí	120	100
No	0	0
EN OCASIONES	0	0
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°11 Actividad lúdica en la educación de sus hijos



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El total de padres de familia encuestados afirmaron estar de acuerdo a que se incrementen horas para desarrollar actividad lúdica con los niños de primer año de educación básica. Se debe dar importancia y atención a la aplicación de actividades lúdicas en el diario convivir por parte de los padres de familia ya que este es un factor primordial para mejorar el proceso de socialización del niño dentro y fuera del aula.

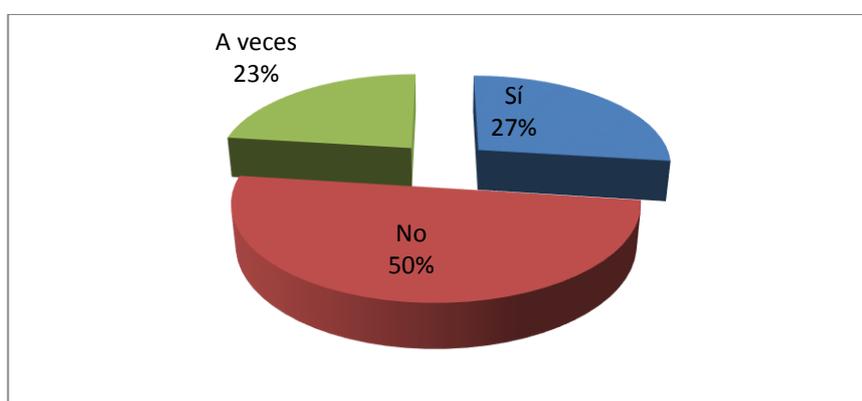
PREGUNTA 2. ¿Juega usted con sus hijos?

Cuadro N° 13 Juega usted con sus hijos

ALTERNATIVA	f	%
Sí	32	27
No	60	50
A veces	28	23
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°12 Juega usted con sus hijos



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mitad de padres afirmaron no jugar con sus hijos, la cuarta parte si juega con sus hijos, la otra cuarta parte solo lo hace en ocasiones. El juego entre padres e hijos hizo que los niños sean más felices, imaginativos y tolerantes. Los niños que jugaron con sus padres realizaron las tareas educativas con seguridad, tienen su autoestima elevada y confían en las personas que le rodean; además por medio del juego el padre o madre descubre las necesidades, interés y aspiraciones de sus hijos creando un vínculo afectivo muy fuerte que se puede aprovechar para el aprendizaje de valores y actitudes verdaderas.

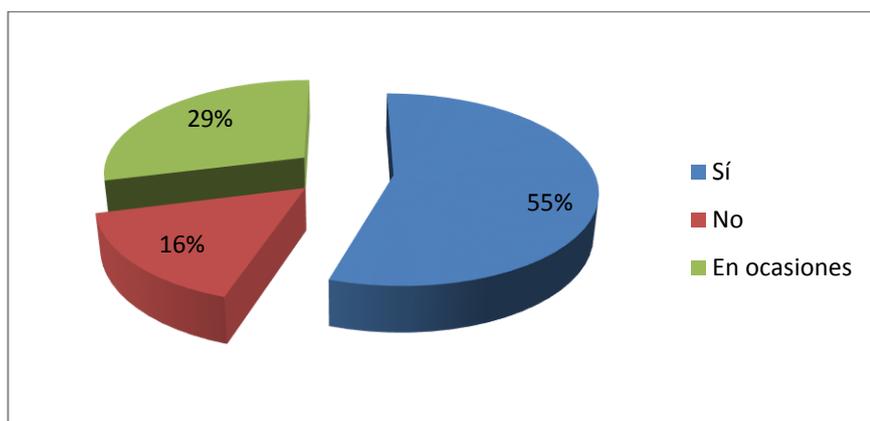
PREGUNTA 3. ¿Permite que sus hijos jueguen con otros niños?

Cuadro N° 14 Permite que sus hijos jueguen

ALTERNATIVA	f	%
Sí	66	55
No	19	16
En ocasiones	35	29
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°13 Permite que sus hijos jueguen



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de padres encuestados afirmaron que sí dejan jugar a sus hijos con otros niños de su misma edad, pocos afirmaron que solo en ocasiones y otros no lo hacen. La importancia de motivar a los niños y niñas a relacionarse con otros de su misma edad radica en formar en él una sana personalidad, ya que esta le permitirá aprender a evitar conflictos o a manejarlos cuando se presenten, aprender a ser comprensivo con los demás, tener seguridad en sí mismo, controlar su carácter, practicar el cooperativismo y conseguir objetivos colectivos, el niño que aprende a ser sociable desde muy temprana edad será un adulto exitoso y comprometido con la sociedad.

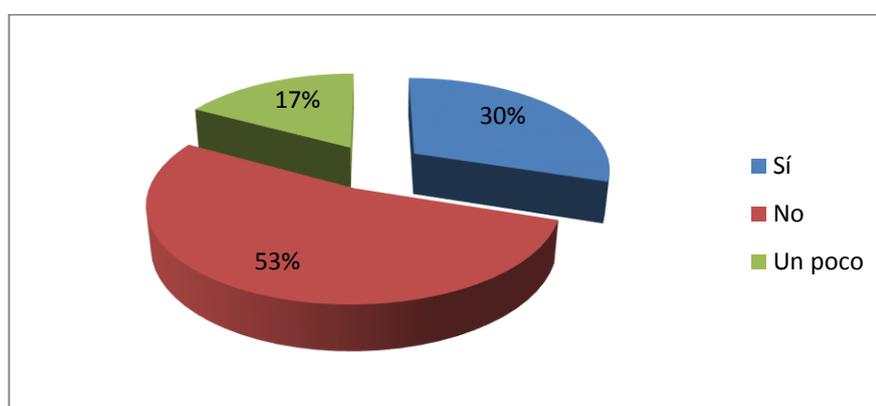
PREGUNTA 4.- ¿Existe espacios recreativos cerca de su vivienda?

Cuadro N° 15 Existe espacios recreativos

ALTERNATIVA	f	%
Sí	36	30
No	64	53
Un poco	21	17
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°14 Existe espacios recreativos



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de padres afirmaron que no existen espacios adecuados cerca de sus hogares para desarrollar actividades lúdicas, el menos de la mitad considera que si existen lugares adecuados para los niños. El espacio comunitario a través del tiempo ha constituido específicamente un escenario para conversas, diversión y aprendizajes de tradiciones, costumbres y saberes populares. El niño en los lugares recreativos de su barrio comparte experiencias y vivencias de su contexto social, participa de los juegos, de problemas y busca alternativas de solución acordes a su edad.

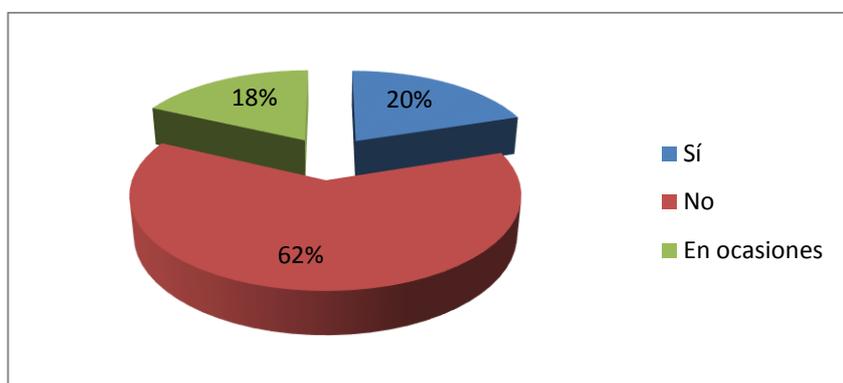
PREGUNTA 5.- ¿Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan?

Cuadro N° 16 Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan

ALTERNATIVA	f	%
Sí	24	20
No	74	62
En ocasiones	22	18
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°15 Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Un alto porcentaje de padres de familia no dirige a sus hijos cuando ellos juegan, en minoría si lo hacen y muy pocos solo en ocasiones. Es necesario que el padre controle a su hijo en algunos juegos con el fin de que él comprenda y asimile el cumplimiento de reglas, además es preciso que se pueda ocupar este tiempo para educar en el niño al cumplimiento de normas que se debe transmitirlos en forma clara y recordar por varias veces, es mejor seleccionar lo más importante porque por su edad no tienen la capacidad para asimilar órdenes complejas, pero lo más importante es no intransigir lo que le dará seguridad en las tareas realizadas.

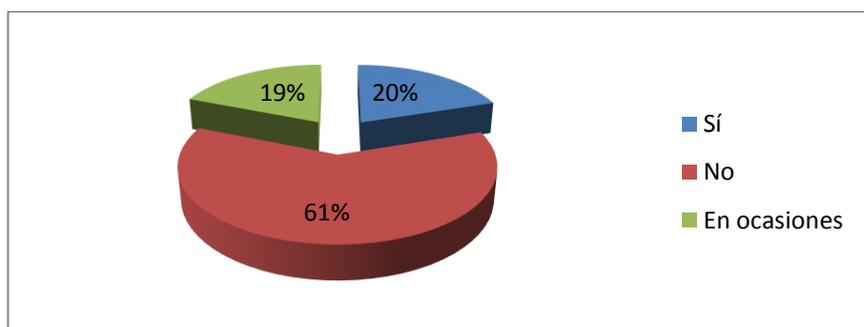
PREGUNTA 6.- ¿Ayuda a sus hijos en las tareas mediante el juego?

Cuadro N° 17 Ayuda a sus hijos en las tareas

ALTERNATIVA	f	%
Sí	24	20
No	73	61
En ocasiones	23	19
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°16 Ayuda a sus hijos en las tareas



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de padres de familia no ayudó a sus hijos en las tareas mediante juegos, menos de la mitad si lo hace o en ocasiones. Cuando participa con los hijos e hijas en la elaboración de sus tareas escolares comparte con ellos y ellas un momento importante en su vida, apoyando el esfuerzo que están realizando y su aprendizaje, contribuye a hacerlo responsable, impulsamos el inicio, transcurso y término de una meta, para apoyarle es necesario que siempre este en comunicación con los docentes para conocer sobre el progreso en el proceso de aprendizaje, logros, avances, limitaciones y soluciones en la educación de hijas e hijos.

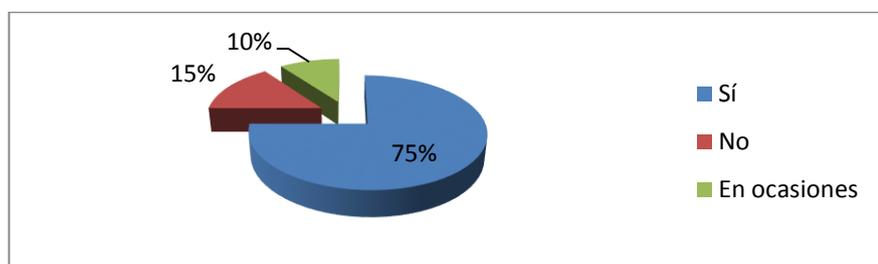
PREGUNTA 7.- ¿Cree que el ambiente en el cuál se desarrolla el niño es importante en el proceso de socialización?

Cuadro N° 18 Importante en el proceso de socialización

ALTERNATIVA	f	%
Sí	90	75
No	18	15
En ocasiones	12	10
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°17 Importante en el proceso de socialización



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayoría de padres consideraron que el ambiente donde se desarrolló el niño si es importante para desarrollar la socialización, y la minoría afirma que solo en ocasiones; Del ambiente el niño asimila los elementos socioculturales los cuales les integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad por lo cual es necesario que el niño aprenda a socializarse a desde sus primeros años de vida, aumenta de las interacciones sociales, lo cual va acompañado también con el desarrollo del lenguaje como recurso comunicativo: son muy hábiles en la comunicación expresiva (gestos, habla) es especialista en hacer entender sus intenciones y deseos como ordenes que le ayuda a relacionarse con el entorno.

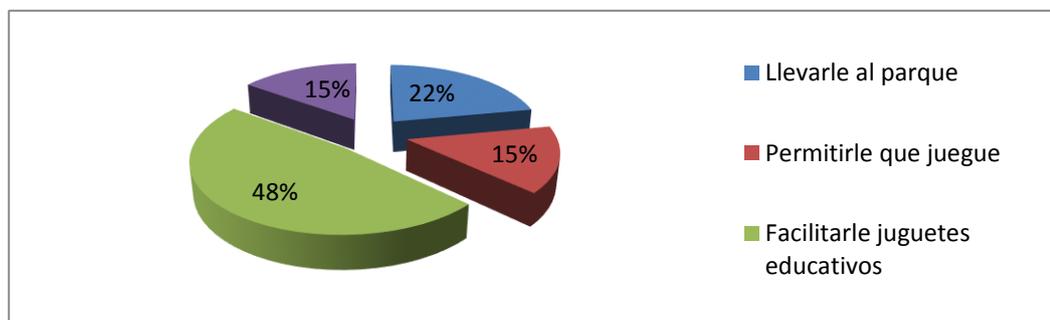
PREGUNTA 8.- ¿De las siguientes estrategias cuál utilizaría usted para lograr que su hijo o hija se socialice con mayor facilidad?

Cuadro N° 19 Estrategias

ALTERNATIVA	f	%
Llevarle al parque para que juegue con otros niños y niñas	26	22
Permitirle que juegue con niños de su misma edad	58	15
Facilitarle juguetes educativos	18	48
Que comparta juegos y juguetes con niños de cualquier edad	25	15
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°18 Estrategias



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mitad de padres de familia encuestados utilizaron juguetes educativos para que el niño aprenda a socializarse, la cuarta parte llevarían al parque, y la otra cuarta parte le permitirían que juegue con otros niños, y que comparta juguetes y juegos. La actividad del juego desempeña un importante papel en la infancia, dado que en esta etapa se irá formando su personalidad. Los juguetes sirven para entretener, pero su función más importante es ayudar al desarrollo intelectual y psíquico del niño, motivar su capacidad creadora y la interacción social, cubriendo así propósitos educativos y sociales.

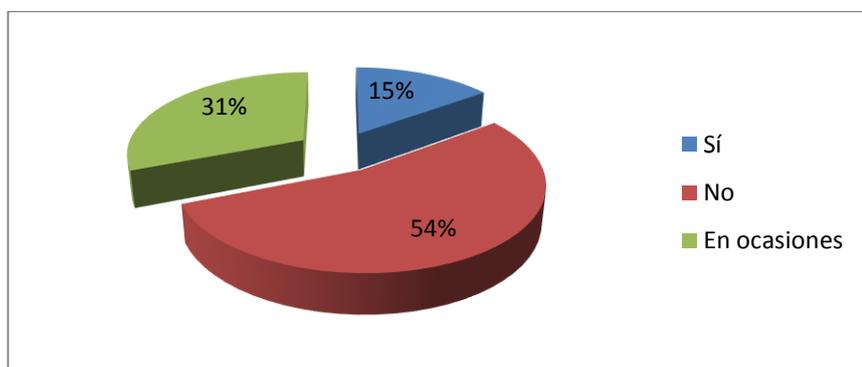
PREGUNTA 9.- ¿Su hijo se integra con facilidad para trabajar en grupos?

Cuadro Nº 20 Su hijo se integra con facilidad

ALTERNATIVA	f	%
Sí	18	15
No	65	54
En ocasiones	37	31
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico Nº19 Su hijo se integra con facilidad



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los padres de familias encuestados más de la mitad consideraron que su hijo no se integra fácilmente para trabajar en grupos, y menos de la mitad si lo hace; Psicólogos y pedagogos afirman que la actitud del niño con relación a los demás depende en un alto porcentaje de la actitud que presenten sus padres. Mediante la interacción con sus compañeros en grupos de trabajo, aprende la base funcional y recíproca de las reglas y obligaciones, la forma de desempeñar roles diferenciados y la manera de subordinar los propios intereses a los objetivos del conjunto.

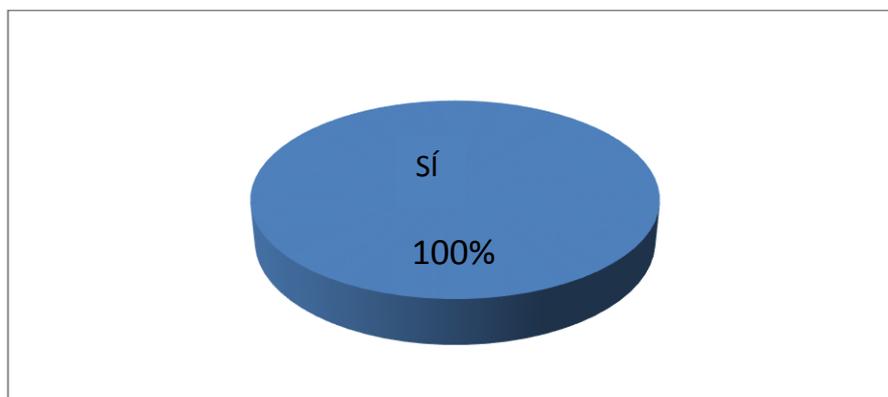
PREGUNTA 10.- ¿Le gustaría participar en talleres para conocer sobre una guía didáctica sobre actividades lúdicas?

Cuadro N° 21 Guía didáctica sobre actividades lúdicas

ALTERNATIVA	f	%
Sí	120	100
No	0	0
A veces	0	0
TOTAL	120	100

Fuente: Encuesta a padres de familia Escuela "28 de Septiembre"

Gráfico N°20 Guía didáctica sobre actividades lúdicas



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los padres de familia encuestados en su totalidad les agradó participar en talleres para conocer sobre cómo desarrollar la sociabilidad en los niños, siendo lo más apropiado la actividad lúdica. Los talleres tuvieron como objetivo promover un espacio de formación y capacitación, permanente, de los padres y madres de familia del de la Escuela de educación Básica "28 de Septiembre" para desarrollar una experiencia de educación familiar integral y creativa, tratando siempre de que sean mejores padres, leyendo, buscando un punto de equilibrio para educarles, poniendo límites y siendo constantes en su rutina diaria.

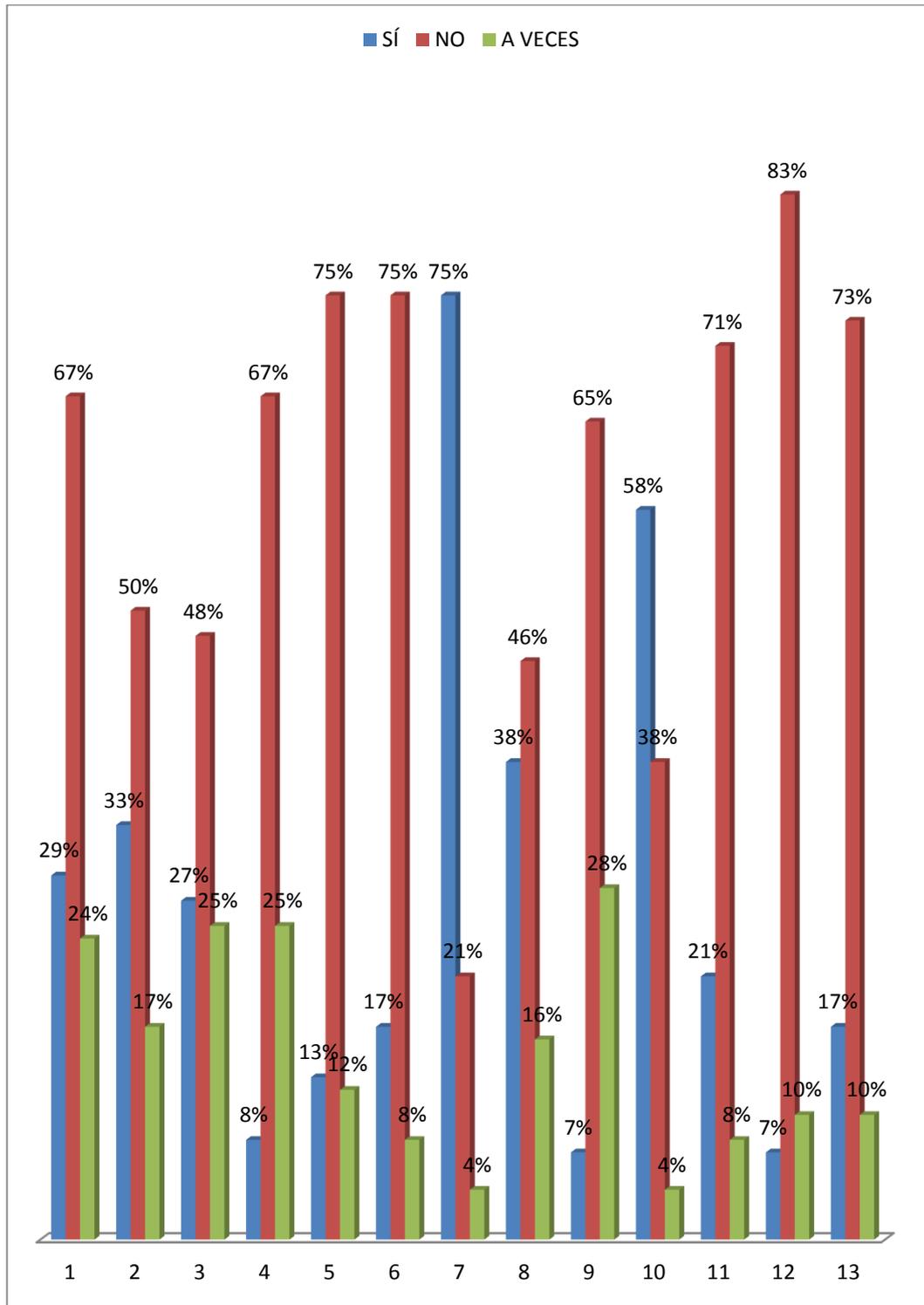
FICHA DE OBSERVACIÓN

Cuadro N° 22 Ficha de Observación

ACTIVIDADES													
	Nro.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dice el nombre cuando se le pide	35	40	32	10	15	20	90	45	8	70	25	8	20
Menciona los nombres de sus padres	29	33	27	8	13	17	75	38	7	58	21	7	17
Narra sucesos familiares	82	60	58	80	91	90	25	55	78	45	85	100	87
Participa dando opiniones solicitadas por la maestra	67	50	48	67	75	75	21	46	65	38	71	83	73
Se identifica con pares	3		30	30	14	10	5	20	34	5	10	12	13
Se integra fácilmente para trabajar en grupos		20											
Disfruta de la compañía de otros niñas y niños durante el juego	24	17	25	25	12	8	4	16	28	4	8	10	10
Expresa sus sentimientos con claridad													
Cuando juega le gusta socializarse con sus compañeros													
Le gusta reírse a carcajadas para celebrar algún chiste													
Le gusta jugar rondas conocidas y juegos tradicionales													
Comparte los materiales de forma voluntaria con sus compañeros													
Durante el juego realiza dramatizaciones													
TOTAL													

Fuente: Ficha de Observación a niños del Primer Año de Educación Básica

Gráfico N°21 Ficha de Observación



Autora: Rosa Ortega

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar la ficha de observación a los niños y niñas del primer Año de la Escuela de Educación Básica “28 de Septiembre”, se pudo demostrar que: más de la mitad de niños y niñas no dicen su nombre cuando se les solicita, la mitad de los niños observados no menciona el nombre de sus padres, un alto porcentaje no narra sucesos familiares, las tres cuartas partes no participa dando opiniones, más de la mitad no se identifica con sus pares, un alto porcentaje no integra con facilidad a trabajar en grupos, las tres cuartas partes si disfruta de la compañía de otros niños, la mitad no expresa sus sentimientos con facilidad, la mayoría no le gusta socializarse con sus compañeros, en mayoría si se ríe a carcajadas para celebrar algún chiste, la mayoría no le gusta jugar rondas dirigidas por la maestra, más de la mitad no comparte los materiales de forma voluntaria, un porcentaje alto de niños y niñas no hacen dramatizaciones durante el juego.

Con estos resultados se dedujo que falta desarrollar el proceso de socialización en los niños de primer año de educación, los niños les gusta jugar, compartir pero sin obedecer reglas, por lo cual fue necesario que se aplicara estrategias adecuadas para desarrollar estas destrezas.

El niño, a través de lo lúdico, crea una socialización en relación al uso del espacio, el trabajo en equipo, el valor del trabajo, el respeto por el otro, la toma de decisiones, se comunica por símbolos, gestos, y habla que le permite comunicarse, hacer amigos y entender el mundo de su familia, escuela y comunidad.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La mayoría de docentes utilizaron la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje porque fue un recurso que ayudó a estimular la socialización en los niños y niñas de primer año de educación básica, a pesar que en la escuela “28 de Septiembre” no existe espacios adecuados para desarrollar esta actividad, se realizan juegos dirigidos en el patio de la institución, juegos didácticos en el salón de clase y rondas tradicionales.
- Las actividades lúdicas en el primer año de educación se utilizaron para desarrollar destrezas motrices mediante juegos de movimientos de las partes del cuerpo, juegos de integración para que el niño y la niña aprenda a vivir como parte de una sociedad, está presente en todo momento del proceso de enseñanza aprendizaje para conseguir un desarrollo integral del niño a pesar que existen factores externos que influyen como la familia, el ambiente y la escuela.
- La propuesta elaborada contiene estrategias lúdicas para desarrollar el proceso de socialización en los niños y niñas del primer año de educación básica, con la finalidad que el docente emplee como un recurso didáctico práctico aplicable en todo momento.

5.2 Recomendaciones

- A las autoridades educativas capacitar a los docentes sobre la lúdica para desarrollar el proceso de socialización, siendo un pilar fundamental para poner en práctica el principio del buen vivir.
- A los docentes emplear la lúdica como parte en todo proceso de aprendizaje debido a que el niño y la niña jugando asimilaron conocimientos perdurables y significativos para su vida.
- Se recomienda la lectura y análisis de la guía de estrategias lúdicas que ayudó a los y las docentes a mejorar la calidad de la educación, que cubra las necesidades de los estándares de calidad de la educación que exige el ministerio en la actualidad.

5.3. RESPUESTA A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

5.3.1 ¿Qué actividades lúdicas emplearon los docentes de la Escuela de Educación General Básica “28 de Septiembre” en los procesos de socialización?

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente. Actividades como: correr, saltar, moverse, jugar, son elementos fundamentales que estuvieron presentes en la niñez de la escuela “28 de Septiembre”, ya que le permitieron a los niños desarrollar variadas capacidades de movimientos, lograr coordinación, descubrir, explorar, interactuar con el entorno, para lograr grandes aprendizajes.

5.3.2 ¿Qué estrategias pedagógicas utilizaron para cimentar la socialización de los niños y niñas del primer año de educación básica?

La socialización comenzó en casa, los niños imitaron las conductas que ven entre los padres, de los padres con sus amigos y entre los familiares. Y desde luego, el modo en como son tratados por sus padres. Los niños terminan por imitar espontáneamente estas conductas y como no tienen perspectiva terminan por aceptarlas como normales. Dentro de la estrategias se pudo evidenciar, que trabajan en grupos lo cual le permite desarrollar valores de solidaridad, opinión, autoestima, compartir es respetar; juegos colectivos, dramatizaciones, teatro, danza entre otros.

5.3.3 ¿Cómo aplicar el recurso metodológico con las maestras del establecimiento con el fin de proporcionarles una herramienta eficiente y creativa?

En el proceso de socialización el niño adoptó elementos sociales y culturales de su entorno integrándolos progresivamente a su identidad para de ese modo adaptarse a la sociedad y ser un ser social. Durante el mismo, aprende que es lo aceptado socialmente y aquello que no lo es en su comportamiento, comienza a acatar reglas y normas que lo ayudarán a vivir en sociedad. En este proceso participa como primer agente de socialización la familia, como segundo la escuela y por último, la sociedad propiamente dicha; dentro de este contexto el docente debe estar preparado mediante talleres para impulsar en el niño y niña un proceso de socialización.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

GUÍA DIDÁCTICA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “28 DE SEPTIEMBRE” PERÍODO 2013-2014.

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

En lo referente a la aplicación de actividades lúdicas en las distintas áreas y la observación directa en la Escuela “28 de septiembre”, se pudo deducir al poco desarrollo de la lúdica en esta institución debido a los espacios reducidos y el alto índice de población estudiantil, la carencia de los espacios lúdicos para desarrollar el recreo, los niños y niñas se aglomeran en un patio poco acogedor, se observan niños y niñas que corren por todos los lados sin encontrar un espacio para desarrollar su necesidad de jugar, a esto se incorpora la falta de maestros interesados por compartir juegos con los estudiantes, por tal motivo la razón primordial es dotar a las docentes una guía de estrategias pedagógicas lúdicas que ayuden a socializarse con toda la comunidad educativa en forma ordenada, planificada y secuencial.

La inexistencia de juegos pintados en el piso ayudó a los niños a compartir con sus compañeros, la falta de rescate de los juegos tradicionales que invitan a compartir con los maestros experiencias nuevas de relación interpersonal, para conocerse a sí mismo y poder cooperar con los demás consiguiendo objetivos comunes, la falta de insertar en el currículo de otras asignaturas como Cultura Física actividades lúdicas que inviten a los niños y niñas a despertar la socialización es evidente.

Tomando como base que la mayoría de niños de esta institución provienen de hogares en los cuales les obligaron a trabajar desde muy tempranas edades, o cumpliendo con obligaciones como cuidar a sus niños, tareas hogareñas o con problemas emocionales graves que le impiden ser felices, ellos quieren llegar a la escuela como el lugar de esparcimiento, descanso sentimental, relajamiento es tarea del docente buscar las mejores alternativas que le ayuden asimilar conocimientos en forma lúdica, que en sus compañeros encuentre una familia que le apoye y arrime el hombro para poder vivir, la guía de estrategias le brindará una oportunidad de proyectar un verdadero cambio social en la educación.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

El Juego

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es

considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad". (Pugmire-Stoy 2000.p.89)

Por medio del juego los pequeños experimentaron, aprendieron, reflejaron y transformaron activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

El Juego como Indicativo de la Salud Infantil

Es más importante que observe la apetencia de tu hijo por el juego, que ponerle el termómetro, vigilar lo que come o hacerle análisis o radiografías. Cuando los niños de cualquier edad están enfermos o deprimidos, dejan de jugar, porque el juego implica una actitud activa y no pasiva, precisa un compromiso físico, emocional e intelectual activo para comprometerse libremente en el juego. El juego es por tanto el mejor indicador de la salud del niño, es tan importante como la comida y el sueño. Si el niño juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano". (Flores, Juan 2010.p.3)

El juego es sinónimo de salud en los niños, aprendieron a relacionarse con el mundo, desarrollaron su imaginación, se implicaron emocionalmente, imitaron a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones. El juego fue el mejor entretenimiento para la inteligencia, el desarrollo de habilidades, de emociones, coordinación, equilibrio, imitación y más tarde, el juego permite socializarse potenciando las relaciones con otros niños y con su entorno.

Con el juego los niños adquirieron experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprendieron a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y

situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

La Importancia del Juego en el Primer Año de Educación Básica

El niño puede verse como un recipiente vacío en el que se colocan fechas y números, con tiempos de estudio separados para diferentes asignaturas; pero también puede verse como un explorador activo de su entorno, ansioso de interactuar con él. Esa es la diferencia que hace Kathy Hirsh- Pasek entre una educación con y sin apoyo en el juego. No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo, y según sostiene esta especialista, los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados, con contenidos apropiados. (Kathy Hirsh- Pasek, 2010.p.1)

Es decir que la lúdica fue imprescindible en la educación pero debe ser planificada, guiada, orientada metodológicamente, además, para que una actividad pueda ser catalogada como juego debe causar placer espontáneamente, causar un efecto positivo, flexible, que deja contentos a los niños; la lúdica no consiste en decir a los niños salgan a jugar, debe ser guiado y estructurado de acuerdo a actividades programadas de acuerdo al currículo del primer año para cumplir con objetivos planeados para aprovechar el potencial infantil.

“Es una forma privilegiada de expresión infantil afirmó: “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. Gutton, P (2002)

El juego fue innato del niño y los adultos debemos favorecer esta práctica principalmente en el campo de la educación ya que nos da como resultado un ser social capaz de respetarse y respetar a los demás.

El juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. Otros autores sobre esta concepción opinan que se ha exagerado excesivamente la función de los juegos sobre todo en el área cognitiva y que se ha olvidado su función natural relacionada, sobre todo, con el ámbito del aprendizaje social. (Sutón Smith 2004.p.67)

Es decir que el juego fue un comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante. Esta actividad tiene una primera forma sensorial y motora, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño con el mundo exterior; se trata del juego psicomotor. El juego evoluciona haciéndose cada vez más complejo e integrado en el desarrollo general de la personalidad del sujeto. Además de la ambigüedad conceptual, la dificultad para la comprensión del fenómeno lúdico se deriva del hecho de que existen distintas teorías psicológicas sobre su naturaleza y función.

Características del Juego

En resumen las características del juego son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita y desinteresada. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

La Socialización

Conceptos

Al hablar de la socialización, entendemos un conjunto de relaciones que establece el niño en su medio, así como también, en su forma de cooperación con los demás, en el cual desarrolla sus capacidades, habilidades, que lo hacen participar sin ningún temor de ser ajeno a su realidad.

Es necesario contar con los otros para cumplir con sus fines y poder desarrollarse e integrarse en cualquier medio "El individuo adquiere la capacidad que le permite participar como miembro afectivo de los grupos y la sociedad".

En este trabajo se entiende por socialización el proceso que transformó en individuo social al individuo biológico por medio de la transmisión y

aprendizaje de la cultura de su sociedad, con la socialización el individuo adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro afectivo y activo de los grupos y de la sociedad global. Las definiciones del contenido de la socialización varían, algunos destacan la manera de actuar, de pensar y de sentir

La socialización es un proceso que dura toda la vida, suele distinguirse entre socialización primaria que es el aprendizaje de los elementos requeridos para todos los miembros de la sociedad, la socialización secundaria se relaciona con la preparación para todos los roles específicos, como por ejemplo los roles ocupacionales, algunas teorías como la psicoanalítica conceden gran importancia a las primeras fases de la socialización, otras como interaccionismo simbólico, destacan además la significación de la socialización adulta y de los roles que debe adoptar. (Durkheim, E 2009.p.34)

Por medio del juego aprendió a convivir con los demás, dentro del proceso de aprendizaje ayudar a la socialización del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que les permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo

Por otra parte la socialización es un concepto que no tiene múltiples aplicaciones, las personas pueden ser socializadas en grupos a los que desea pertenecer, la socialización es un proceso que se lleva a cabo en edad temprana misma que en este proceso el individuo va adquiriendo cultura de su grupo internalizando sus normas sociales, esto hace que la conducta del hombre vaya tomando en cuenta las expectativas de otros.

Los principales agentes de la socialización son la familia, la escuela, el grupo de compañeros, el trabajo, los medios de comunicación de masas y la iglesia; sin embargo las distintas teorías varían en la importancia relativa que conceden a cada una, sobre todo en su capacidad para

interrelacionarse. Si bien sabemos que tanto en la familia, como en la escuela, los compañeros o con los medios de comunicación, nos facilita la manera de relacionarnos y la forma de adaptación, en cualquier lugar se requiere la participación activa de la persona. Este problema limita el proceso de desarrollo en los niños, no les permite acceder al desenvolvimiento pleno de sus habilidades y destrezas, por lo que es necesario desarrollar estrategias que permitan a los pequeños integrarse a su grupo y desarrollarse armónicamente y de la misma forma lograr un mejor aprendizaje en el salón de clase y fuera de ella, lo cual conlleva a un mayor interés a replantear la educación de los niños tanto en el medio rural como urbano, acompañado de un afecto mutuo en los infantes, así como en los momentos de compartir un juego y un diálogo fraterno.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar una guía didáctica de la lúdica como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de socialización en los niños y niñas de primer año, mediante la utilización adecuada de actividades lúdicas.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar los juegos de acuerdo a los contenidos programáticos a través de información bibliográfica y poder aplicarlos.
- Diseñar una guía didáctica mediante un recurso tecnológico para aplicar con los niños de primer año de educación básica.
- Socializar y aplicar la guía a través de un taller a docentes y niños para que conozcan la importancia de la guía.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL

La presente propuesta se desarrolló en los primeros años de educación básica en la escuela “28 de Septiembre”.

Provincia	Imbabura
Cantón	Ibarra
Parroquia	El Sagrario
Dirección	Vicente Rocafuerte y Oviedo
Estudiantes	120

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La presente guía considera aspectos importantes de la lúdica como: ambientación, desarrollo del Control reflejo, desarrollo mental del cuerpo, desarrollo total, coordinación de ejes corporales, desarrollo del equilibrio, desarrollo de lateralidad, juegos ubicados dentro marco metodológico, didáctico, participativo y de fácil aplicabilidad.

Por medio de los juegos se pretendió respetar a los que conforman el grupo de estudiantes y docentes, la diversidad cultural, étnica e individualidades; utilizando el lenguaje verbal, no verbal, gestos, mímica, liberar las tensiones del niño ubicando en un espacio de libertad y esparcimiento expresando sus sentimientos, emociones para adaptarse al entorno con facilidad.



**GUÍA DIDÁCTICA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
PARA MEJORAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "28
DE SEPTIEMBRE" PERÍODO 2013-2014.**



Autora: Ortega Mugmal Rosa Celina

Directora: Msc. Cevallos Campaña Alicia

Introducción

La presente guía permitió contribuir a la atención integral de los niños y niñas a través del juego como lineamiento metodológico para el desarrollo de capacidades y conocimientos planteados en el currículo del Primer Año de Educación Básica.

Se impulsó mediante la aplicación de la Guía Didáctica de la Lúdica como Estrategia Pedagógica en el Proceso de Socialización, el desarrollo de la afectividad, pensamiento crítico y lógico como ejes principales para el fortalecimiento de la democracia, ética, participación, competencia y los vínculos necesarios para la convivencia interpersonal.

Se estimuló mediante juegos la adquisición de patrones de aprendizaje que garanticen una educación integral y de calidad, mediante experiencias prácticas y manejables forjados en cada juego, ayudando a cada niño o niña aceptarse a sí mismo y a compartir con su entorno, estimulando la fantasía, creatividad e imaginación.

Con cada juego los niños y niñas participan activamente, ríen, interactúa, es solidario, experimenta situaciones nuevas, resuelve problemas, comparte con sus compañeros, busca estrategias para ganar, amplía su vocabulario, crea nuevas ideas, controla sus emociones, aprende de convivencia, de socialización, interpreta situaciones nuevas, desarrolla capacidades motrices, por estas y muchas razones más la educadora o educador con la presente guía didáctica cuenta con una herramienta metodológica que ayude al desarrollo integral de los niños y niñas preparándoles para enfrentar a un mundo pleno de exigencias y desafíos.

Recomendaciones Metodológicas para el Docente

- El docente debe clasificar el juego a desarrollar con anticipación, con el fin de dominar el proceso, preparar material con el fin de dar la importancia didáctica.
- El material utilizado debe ser atractivo para que el niño o niña muestre interés y participe activamente.
- El docente antes de empezar con el juego debe dar una explicación previa y poner normas que se deben cumplir con respeto y cortesía.
- Observar al niño durante el desarrollo del juego para seguir su evolución en la participación lo cual permitió detectar cualquier anomalía que pueda presentarse en el desarrollo integral del niño.
- Utilizar el juego como una herramienta didáctica en todo momento y en todas las áreas para lograr éxito en las tareas diarias, el niño aprende jugando y el docente debe enseñar jugando.



Fuente: www.imagenes.com

UNIDAD I

JUEGOS DE AMBIENTACIÓN

Se refieren a juegos sencillos que permiten un acercamiento entre los miembros de un grupo, esencialmente se les emplea para conocer los nombres u otras características, sirven para romper el hielo y eliminar la timidez. Además es una forma entretenida y divertida para eliminar la tensión y los nervios al insertarse a un grupo nuevo de compañeros, o para afianzar la confianza de un conjunto de niños y niñas ya existente.

Estos juegos son beneficiosos, ayudan al docente a manejar el grupo, ayuda al niño a sentirse a gusto con sus compañeros, a conocerse a sí mismo, actuar con confianza y autoestima; aceptar a los demás respetando sus ideas y comportamientos; juzgar lo negativo dentro de un margen de respeto y confianza.

EL GATO Y EL RATÓN
JUGANDO A LA PÁJARA PINTA
LAS COGIDAS

Título del juego

“El gato y el ratón”

Número de participantes: Sin límite

Edad: A partir de 5 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Objetivo:

Participar en juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con otros, y otras.

Descripción:

Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos.



Fuente: www.imagenes.com

A un niño se le colocará una visera de un ratón, seguido de otro que se le colocará una visera del gato, se debe ir pasando rápidamente al niño que se encuentra a la derecha y al niño que se encuentra con las dos viseras puesto deberá pagar una penitencia que puede ser bailar, contar un chiste, entre otras.



Fuente: www.imagenes.com



Fuente: www.imagenes.com



También se puede jugar el juego tradicional.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Lista de cotejo.

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ASPECTOS DESARROLLADOS									
	Participa en los juego		Demuestra valores como el respeto y solidaridad con sus		Contribuye a formar barrera en el juego		Obedece reglas y normas		Se divierte con el juego	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										
Dávila José										
Morales Fanny										
Salazar Edison										

Título del juego

“Jugando a la pájara pinta”

Número de participantes: Sin límite

Edad: A partir de 5 años.

Espacio físico: espacio libre

Materiales: Música, letra de la canción

Objetivos:

Desarrollar el lenguaje, la coordinación, el trabajo en equipo, la atención, entre otros aspectos.

Descripción

La letra de la canción necesita de varios días para memorizar y tener éxito en el juego.

Se forma un círculo con todos los niños y niñas.

En la ronda debe haber una niña en el centro. Las otras niñas y los niños giran y cantan la primera estrofa; se detienen y la niña o el niño del centro cantan la segunda estrofa y hace lo que el texto indica delante de una de las niñas o niños del círculo que ha escogido para que la sustituya:

La pájara pinta

*Estaba la pájara Pinta
sentadita en el verde limón;
con el pico recoge la hoja,
con las alas recoge la flor.*



*¡Así, cuando la veo yo!
Me arrodillo a los pies de mi amante,*

*fiel y constante.
 Dame una mano,
 dame la otra,
 dame un besito
 que sea de tu boca*



Fuente: Ministerio de Inclusión Social

Evaluación

Lista de cotejo.

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ASPECTOS DESARROLLADOS									
	Participa en los juegos		Demuestra valores como el respeto y solidaridad con sus compañeros		Se divierte durante el proceso del juego		Comparte con sus compañeros sus experiencias		Se integra con facilidad al grupo	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										
Dávila José										
Morales Fanny										
Salazar Edison										

Título del juego

“Las cogidas “

Número de participantes: 10 a 15 participantes

Edad: Desde los 5 años

Espacio físico: Espacio amplio para correr

Objetivo:

Desarrollar en los niños y niñas la capacidad de liderazgo, persistencia para alcanzar metas propuestas.

Descripción:

Reunirse un grupo de niños y niñas, el número debe ser de acuerdo al espacio para poder correr.

Este juego generalmente los niños lo realizan en los recreos.

Se sortea o se escoge al azar un niño que debe atrapar a los demás.

Existen varias variantes así:

Se dibuja un círculo para que se coloquen los niños o niñas que van a ser atrapados, el niño o niña que persigue esta fuera del círculo, los participantes saldrán del círculo para que sean atrapados, dentro del círculo nadie será atrapado, el primer niño que es atrapado será quien

continúe atrapando a los demás, el objetivo es agarrar a todos los que están dentro del círculo que

se denomina “cueva”, los niños suelen dar varias nominaciones como: policías y ladrones, gatos y ratones, los pistoleros y presos entre otros.



Fuente: Ministerio de Inclusión social

Otra variante es que el niño que va a ser atrapado antes que le toque el niño que está cogiendo debe arrodillarse como medio de defensa.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Lista de cotejo.

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ASPECTOS DESARROLLADOS									
	Participa en los juego		Demuestra valores como el respeto y solidaridad con sus		Se divierte durante el proceso del juego		Demuestra liderazgo		Es persistente durante el proceso del juego	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO		NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										
Dávila José										
Morales Fanny										
Salazar Edison										

UNIDAD II
JUEGOS PARA DESARROLLAR EL CONTROL REFLEJO

Los reflejos son actos o movimientos involuntarios que permiten que los niños o niñas responde a ciertos estímulos o sensaciones, manifestándose llorando, chupándose el dedo, estornudando, asustarse ante un ruido fuerte, son reflejos que le permite conocer el mundo y adaptarse a él, entonces dentro de las aulas de clase de primer año los juegos deben estar encaminados a desarrollar esta capacidad.

PELOTA ENVENENADA
ESCONDE LA MÚSICA
LAS EMPUJADAS



Título del juego
“Pelota envenenada”

Número de participantes: Sin límite

Edad: Desde los 5 años

Espacio físico: Espacio amplio

Objetivo:

Desarrollar en los niños y niñas la capacidad de reacción ante estímulos externos, por medio del juego.

Descripción:

Formar un círculo, un niño o niña se quedará en el centro con el balón en la mano. Cuando lo lance a uno de sus compañeros dirá una palabra cualquiera, por ejemplo, “familia”. Los pequeños deben ir pasándose la pelota y enunciando conceptos relacionadas, como "mamá, papá, hermanos, casa, comida, abuelitos"... Si uno no sabe qué decir, se coloca en el centro, pero antes deberá pagar una penitencia impuesta por los demás compañeros así: bailar, poner cara de triste, de enojón, cantar, decir u trabalenguas, una poesía, una adivina



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ASPECTOS DESARROLLADOS									
	Participa en el juego		Demuestra valores como el respeto y solidaridad con sus compañeros		Se divierte durante el proceso del juego		Coordina movimientos de sus manos con la capacidad de pensar.		Pone atención en el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	NO	

Título del juego

¡Esconde la música!

Número de participantes: Sin límite

Edad: Desde los 5 años

Espacio físico: Aula de clase

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de responder a estímulos auditivos para controlar sus movimientos del cuerpo.

Descripción:

Colocar a los niños y niñas en lugares distintos, encender una grabadora con un ritmo de música que al niño le guste, pedir que realicen movimientos de su cuerpo de acuerdo al ritmo de la música, apagar la música, el niño debe dejar de moverse, continuar por varias veces el mismo ejercicio.

Evaluación

Ficha de observación

Nombre del niño:

Actividades	Valoración	Siempre	Rara vez	Nunca
Coordina los movimientos con la música que escucha				
Deja de bailar cuando para la música				
Demuestra atención durante el juego				
Participa activamente en el juego				
Demuestra alegría en el proceso del juego.				

Título del juego
“Las empujadas”

Número de participantes: Parejas sin límite

Edad: Desde los 5 años

Espacio físico: Cualquier lugar

Objetivo:

Lograr que el niño desarrolle su capacidad de creatividad y control de su fuerza.

Descripción:

Formar parejas, cada pareja debe tener una caja de cartón, un niño debe estar dentro de la caja, el otro debe empujar, luego se debe realizar una competencia, habrá un lugar de salida y un lugar de entrada, ganará la pareja que llegue primero.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Ficha de observación

Nombre del estudiante:.....

Actividades	Puntajes	1	2	3	4	5
Cumple con normas establecidas						
Coordina los movimientos de sus manos y pies						
Busca estrategias para llegar a la meta						
Pone empeño para ganar						
Se rinde con facilidad						

UNIDAD III JUEGOS PARA EL DESARROLLO MENTAL DEL CUERPO

Este tipo de juegos ayudan a los niños y niñas a desarrollarse cognitivamente rápidamente y a tener agilidad mental, a resolver problemas, a buscar las mejores estrategias para llegar a la meta, interactúan en forma similar la mente y el cuerpo.

La carretilla
El caballito
Las quemadas



Título del juego

“La carretilla”

Número de participantes: Equipos de Parejas

Edad: Desde 5 años

Espacio físico: Patio de la escuela, espacio abierto

Objetivo:

Lograr que el niño determine estrategias relacionando su cuerpo y su mente para ganar competencias.

Descripción:

Formar dos equipos, cada uno de los cuales estarán formados por parejas, el un niño hará de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.



Fuente: www.imagenes.com

Se corre una distancia marcada con anticipación. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer tomando como base la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo y causar accidentes.



Evaluación

Ficha de observación

Nombre de la pareja participante:

Puntajes	1	2	3	4	5
Actividades					
Cumple con normas establecidas					
Coordina los movimientos de sus manos y pies					
Busca estrategias para llegar a la meta					
Trabajan en equipo					
Pone empeño para ganar					
Se rinde con facilidad					



Título del juego “EL caballito”

Número de participantes: Parejas

Edad: 5 años

Espacio físico: Espacio Libre de obstáculos

Objetivo:

Desarrollar la imaginación por medio de la imitación ocupando su cuerpo.

Descripción:

Se forman parejas con niños y niñas; un niño se monta a caballo de otro (en sus hombros, o puede ser entrelazando las manos en el cuello de su compañero y las piernas en la cintura del otro), y se formarán así varias parejas. El objetivo es tratar de derribar a los que están montados. El que no se ha caído será el ganador del juego.



Fuente: www.imagenes.com

Otra modalidad de caballito es cuando el niño monta en un palo de escoba y simula estar cabalgando un caballo, se puede establecer competencia de quien es el caballo más rápido llegando a una meta establecida.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación
Ficha de observación

Nombre de la pareja participante:

Puntajes	1	2	3	4	5
Actividades					
Cumple con normas establecidas					
Coordina los movimientos de sus manos y pies					
Busca estrategias derribar al otro competidos					
Trabajan en equipo					
Pone empeño para ganar					
Demuestran fuerza y resistencia					



Fuente: www.imagenes.com

Título del juego

“¡Las quemadas!”

Nº de participantes: Todo el grado

Edad: 5 años en adelante

Espacio físico: Patio

Objetivo: Lograr un trabajo en equipo, desarrollando la perspicacia y astucia.

Material: 4 Colchonetas

Descripción:

Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán “las cuevas”. (Lugares donde no pueden ser atrapados los niños o niñas”

Se designa a un jugador quien lanzara una pelota diciendo el nombre de una participante, quien deberá coger la pelota y buscar a quien topa con la pelota, y el resto de los participantes deben correr de una colchoneta a otra para que no sean alcanzados por la pelota.

El niño o niña que fue topado por la pelota es el que esta quemado y debe continuar con el juego.



Evaluación

Observación directa

UNIDAD IV JUEGOS PARA EL DESARROLLO TOTAL

Estos juegos son empleados para sensibilizar, activar, ambientar a los integrantes de un grupo de trabajo.

El niño y la niña se expresa y siente a través de su cuerpo, por ello es importante que lo conozca, explore y lo vivencie, no sólo sus partes externas y visibles, si no también, aquellas que no ve pero siente teniendo en cuenta las dimensiones corporal, involucrándolo en actividades lúdicas y creativas; despertando los valores y actitudes de amor, respeto y cuidado del cuerpo, encaminados al desarrollo integral del niño y la niña.

Relevos con balón
El baile con la escoba
El cuerpo humano



Título del juego “Relevos con balón “

Número de participantes: Equipos de 6 u 8 participantes

Edad: Desde 5 años

Espacio físico: Lugar abierto

Objetivo:

Lograr en los niños y niñas el dominio del espacio, movilidad, destrezas motrices y velocidad por medio del juego.

Descripción:

Se colocan en el suelo 4 pelotas cada una en un sitio del campo. Los jugadores cogerán el 1º balón y lo llevarán botando hasta el 2º; cogen el 2º botando y lo cambian por el 3º que lo llevan botando y lo cambian por el 4º que lo llevarán corriendo sin correr al siguiente jugador. Gana el equipo que termine primero.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo del juego									
	Se integra con facilidad al grupo de trabajo		Coopera dentro del grupo		Respeto opiniones		Busca alternativas para llegar a la meta		Demuestra dominio de habilidades motrices	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										

Título del juego

“Baile con la escoba “

Número de participantes: Sin límite

Edad: Toda edad

Espacio físico: Cualquier lugar

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención, creatividad mediante las actividades lúdicas.

Descripción

Para este juego tienen que ser un número impar de niños, se forman parejas las cuales bailan al ritmo de la música, un niño o niña en el centro baila con la escoba. Se pone música y el niño que tiene la escoba se la entrega a otro y baila con su pareja; la escoba irá rotando por todos los niños mientras haya música. Cuando se acabe la canción o bien, apaguen la música, el niño que se haya quedado con la escoba se eliminará así hasta que quede uno con la escoba. Como penitencia tendrá que hacer algo que se le mande como contar un chiste, cantar una canción, bailar entre otras cosas.



Fuente: www.imagenes.com

Evaluación

Ficha de observación

Nombre de la pareja participante:

Actividades	Puntajes				
	1	2	3	4	5
Trabajan en equipo					
Diseñan pericias para ganar el juego					
Ponen atención al juego					
Demuestran alegría y gusto en el juego					
Respetan a sus compañeros de juego					

Título del juego
“El cuerpo humano”

Número de participantes: Sin límite

Edad: Desde los 3 años

Espacio físico: El patio para tener disponibilidad de espacio

Objetivo:

Lograr que el niño conozca las partes de su cuerpo para cuidarles y protegerles.

Descripción

LETRA	MOVIMIENTOS
La cabeza arriba está Y se usa al pensar, Ojos, boca y nariz Para ver y respirar	Indicar la cabeza del compañero Topar la frente Señalar cada una de esas partes que se menciona Abrir los ojos y aspirar profundamente
Más abajo el corazón Que hace poro-po-po El ombligo esta después Y por último los pies	Señalar el corazón del compañero Golpear el corazón con una de las manos Indicar el ombligo Zapatear unas pocas veces



Fuente: Pre básica “Albertina Leoro”

Evaluación

Cumplimiento de los movimientos	VALORACIÓN		
	SIEMPRE	RARA VEZ	NUNCA
Indicar la cabeza del compañero			
Topar la frente			
Señalar cada una de esas partes que se menciona			
Abrir los ojos y aspirar profundamente			
Señalar el corazón del compañero			
Golpear el corazón con una de las manos			
Indicar el ombligo			
Zapatear unas pocas veces			

UNIDAD V JUEGOS PARA COORDINACIÓN DE EJES CORPORALES

El esquema corporal es la imagen mental que se tiene del cuerpo, primero en forma estática y después en movimiento, identificando sus partes, en relación con el espacio y los objetos que se encuentran alrededor del niño o niña, por tal razón con estos juegos se va a desarrollar su ubicación dentro del espacio que le rodea.

Caminar siguiendo ritmos

Bailando y cantando, nos movemos

E l gusanito



Título del juego
“Caminar siguiendo ritmos”

Número de participantes: 20 o 30 estudiantes

Edad: Desde los 5 años

Espacio físico: Aula de clase

Objetivo:

Lograr que los niños y niñas coordinen los movimientos del cuerpo con todos sus ejes corporales.

Descripción

Colocar a los niños y niñas por todo el espacio de la clase y hacerles escuchar varios ritmos de música, pedir se muevan al ritmo de la música, empezar con movimientos libres, siempre siguiendo el ritmo, y el profesor ira introduciendo diferentes pasos que en la clase ha de imitar mientras se mueve por el espacio. (Marcha, hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, moviendo la cabeza, los hombros, los brazos, imitando pasos de sanjuanitos, bombas, entre otros.)

Evaluación

Lista de Cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo del juego									
	Pone atención a las indicaciones		Se mueve al ritmo de la música		Coordina sus movimientos		Coordina los movimientos de brazos y pies en el proceso de la marcha		Demuestra interés en esta actividad.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										

Título del juego

“Bailando y cantando, nos movemos”.

Número de participantes: Todo el grado

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.

Objetivos:

Lograr que cada niño y niña demuestre su espontaneidad y obtener un lenguaje de comunicación verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad.



Fuente: www.imagenes.com

Descripción:

La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una especie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada estudiante con la actividad lúdica. Fuente: www.imagenes.com



Evaluación

Escala valorativa

Nombre del estudiante:.....

ASPECTOS	Valoración			
	Domina los aprendizajes es	supera los aprendizajes	Alcanza los aprendizajes	Esta próximo alcanzar los aprendizajes
	4	3	2	1
Expresión				
Ritmo				
sociabilidad				
compañerismo				
Respeto a normas				

Título del juego
“El gusanito”



Número de participantes: Sin límite

Edad: Desde los 3 años

Espacio físico: Aula o clase

Objetivo:

Trabajar el desplazamiento en el espacio moviéndose en todas las direcciones, y la socialización.

Descripción

Para empezar la actividad se enseñará a los niños y niñas la canción del gusanito y con su respectiva mímica y los estudiantes irán realizando los movimientos según la letra de la canción.

EL GUSANITO

Yo tengo en mi mano

Un gusanito, con que lo alimentamos

Con pan, miel y quesito,

En que le damos agua,
En un baldecito, lo matamos, lo matamos
Nooooo, nooooo, pobrecito es mi amiguito,
Dale tres besito mua mua mua.

Todos los niños y niñas se acuestan boca abajo por todo el espacio de juego, uno de ellos será la cabeza del gusano, se levanta y se coloca con las manos en la cabeza y así se pasea por todo el lugar, esquivando a los que se encuentran acostados en el suelo, cuando la cabeza del gusano se para alado de otro niño/a este se levanta y se sitúa detrás de el con las manos en la cabeza y siguen caminando y recorriendo todos los rincones. El grupo continua con el mismo recorrido y procedimiento hasta que queda solo un participante acostado en el suelo, este será la cola se levanta y sigue a los demás.



Evaluación

Lista de cotejo

ACTIVIDADES NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo del juego								
	Coordina movimientos de brazos		Realiza movimientos de ritmo	Coordina sus movimientos			Se motiva y demuestra alegría		Demuestra interés en esta actividad.
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI
Altamirano Luis									
Aguirre Juan									
Bastidas Rosa									
Cevallos Sebastián									
Dávila José									
Morales Fanny									
Salazar Edison									

UNIDAD VI JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL EQUILIBRIO

El equilibrio es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio estando en movimiento o en reposo. Pero existen dos tipos de equilibrio: el estático y el dinámico. El equilibrio estático es la capacidad de mantener la posición del cuerpo estando en reposo, mientras que el equilibrio dinámico es la capacidad de mantener la posición corporal estando en movimiento. Por lo tanto, el niño debe conocer bien su cuerpo y el espacio que le rodea.

El equilibrio estático se puede trabajar con un ejercicio muy fácil y práctico en los niños de edad infantil. La actividad consiste en mantener el equilibrio con una pierna apoyada en el suelo, durante el mayor tiempo posible. Las manos deben estar situadas en la cintura y la otra pierna flexionada con el pie situado a la altura de la otra rodilla.

El ejercicio de equilibrio dinámico se puede potenciar con una actividad muy útil. El ejercicio consiste en poner una barra de madera en el suelo. El niño debe caminar sobre la barra lo más rápido posible y sin caerse al suelo. Un juego útil y entretenido para potenciar el equilibrio.

El trampolín
Las estatuas
El juego del cangrejo

Título del juego “El Trampolín”

Número de participantes: 10 a 15 niños

Edad: Desde 3 años

Espacio físico: Espacios planos, seguros, con colchonetas.

Objetivo:

Desarrollar en el niño la capacidad de flexibilidad y coordinación de los ejes corporales en forma didáctica.

Descripción

Saltar en un trampolín es divertido para los niños. Sin embargo, los trampolines también poseen un alto riesgo de lesión en los niños. Los esguinces, las torceduras, los huesos rotos, las lesiones en el cuello al igual que en la cabeza y lesiones en la columna pueden ocurrir al saltar, caerse o usar de forma



Fuente: www.imagenes.com

incorrecta un trampolín. Para realizar el trampolín se recomienda que se realice con ayuda de personas adultas siguiendo medidas de seguridad, en espacios planos, protegidos con colchonetas.

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	Desarrollo del juego									
	Pone atención a las indicaciones		Espera el turno para realizar el ejercicio		Sigue el proceso indicado		Cumple ordenes		Ejecuta el trampolín con precaución	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										

Título del juego

“LAS ESTATUAS”

Número de participantes: Sin límite

Edad: Toda edad

Espacio físico: Aula, patio

Objetivo:

Desarrollar el equilibrio corporal, y la imitación.

Descripción

Primeramente la maestra debe organizar a todos los jugadores diciéndole que se debe dispersarse por todo el espacio adoptaran diferentes posturas de acuerdo a su imaginación, ya sea, acostados, sentados o de pie, que den la sensación de estar frente a una verdadera estatua la maestra, del grado, puede explicar el juego, y evaluar las diferentes imitaciones realizadas por los jugadores, también da la señal de mando esto ayuda a que los niños adopten su propia imaginación y a que ejecutar una orden, el juego termina cuando todos demuestren sus actividades.

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES									
	Salta solo sin apoyo de nadie		Tiene equilibrio en sus movimientos	Demuestra agilidad en sus movimientos			Coordina sus movimientos		Demuestra creatividad en el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	
Altamirano Luis										

Título del juego

“El juego del Cangrejo”

Número de participantes: Sin límite

Edad: 5 años

Espacio físico: Aula de clase

Objetivo

Desarrollar en el niño el equilibrio estático y dinámico por medio de la concentración en el juego.

Descripción

Poner música.

Los pequeños se deben poner en fila, uno detrás de otro y de rodillas. Las manos deben agarrar los talones del niño que tienen delante. Así, los niños deben andar hacia atrás y al ritmo de la música. Si la música es lenta los pequeños deben desplazarse lentamente. Por el contrario, si la música suena más rápida los niños deberán desplazarse más rápido.

En este juego, los pequeños no deben soltar las manos de los tobillos del compañero y tienen que seguir el ritmo de la música.

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES									
	Trabaja en grupo		Tiene equilibrio en sus movimientos	Se desplaza con seguridad			Coordina sus movimientos		Demuestra creatividad en el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	
Altamirano Luis										

UNIDAD VI
JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

La lateralidad es importante ya que de ello va a depender la lectoescritura, cuando un niño tenga que escribir si no tiene definida la derecha y la izquierda su tarea se verá en dificultades. Por esto es muy necesario trabajar con juegos con los que ayude al desarrollo de estas habilidades.

Ronda la tía Mónica
Carrera de tres pies
Rayuela del gato



Título del juego

“Ronda de la tía Mónica”

Número de participantes: Sin límite

Edad: Desde los tres años

Espacio físico: Patio

Objetivo:

Desarrollar el control corporal, el equilibrio y la imitación.

Descripción

Memorizar la siguiente ronda

TÍA MÓNICA

Yo tengo una tía la tía Mónica

Que cuando va de compras

No sabe que comprar

Así mueve el canasto así, así, así

Así mueve el canasto así, así, así

Yo tengo una tía la tía Mónica

Que cuando va de compras

Se comprar zapato.



Fuente: www.imagenes.com

Se selecciona a un jugador que comenzara en función del rey con su corona puesta. Este será el que primero adopte diferentes posiciones corporales en equilibrio, y el resto de los jugadores lo van imitando, hasta que el rey cambie de posición. La maestra debe explicar antes de comenzar el juego, que tipo de movimiento van a realizar, luego la función de rey se va rotando por los demás miembros del equipo.

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES									
	Repite frases de la ronda		Reconoce objetos	Realiza movimientos sencillos			Coordina sus movimientos		Demuestra creatividad en el juego.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										
Dávila José										
Morales Fanny										
Salazar Edison										

Título del juego

“Carrera de tres pies”

Número de participantes: Parejas sin límites

Edad: 5 años

Espacio físico: Patio

Objetivo

Divertirse, ejercitar el equilibrio, desarrollar el compañerismo y la socialización.

Descripción

Se forman parejas;



Fuente: www.imagenes.com

Cada niño o niña se amarra la pierna derecha con la izquierda de su compañero. Se utilizará alguna cinta o soga que no lastime a los participantes, ya que al correr esta va rozando con fuerza.

De esta manera correrán con "tres piernas", a una orden deberán correr hasta la meta. Se puede complicar el juego, pidiéndoles a los corredores que busquen un objeto, lo traigan y que se lo entreguen al coordinador del juego. Ganará quien llegue primero con el objeto y con las "tres piernas".

Evaluación

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES									
	Trabaja en grupo		Realizan movimientos coordinadamente	Aspiran llegar la meta en primer lugar			Buscan estrategias para ganar la competencia		Demuestra respeto por los demás competidores	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	
Altamirano Luis										
Aguirre Juan										
Bastidas Rosa										
Cevallos Sebastián										
Dávila José										
Morales Fanny										
Salazar Edison										

Título del juego “Rayuela de gato”

Número de participantes: De 5 a 10

Edad: 5 años

Espacio físico: Patio

Objetivo:

Desarrollar el equilibrio por medio del juego

Descripción



Fuente: www.imagenes.com

Se dibuja en el suelo una forma de gato, se lo divide en cajones, que se tiene que ir saltando en un pie o en dos y regresar nuevamente. Se debe saltar con un solo pie el cajón que continua y así sucesivamente, el participante que pisa la raya del dibujo al saltar, pierde el juego y debe empezar otra vez. Se utiliza pedazo de tabla o teja que se llama ficha que debe ser colocada en cada cuadro del gato, la niña o niño coloca la ficha en el primer cuadro salta de cuadro en cuadro y regresa sin pisar raya, si pisa raya pierde un turno, luego ir al segundo cuadro, tercero, cuarto y así sucesivamente, gana el niño o niña que cumple con las vueltas hasta que la ficha sea colocada en el último cuadro y no haya pisado raya, la ficha debe ser lanzada a los cuadros desde el inicio del cuadros del gato, si no es colocada en forma correcta dentro del cuadro pierde un turno en el juego.

Evaluación

Lista de cotejo

NÓMINA DE LOS ESTUDIANTES	ACTIVIDADES										
	Tiene equilibrio en sus saltos		Tiene equilibrio al saltar en un solo pie		Busca estrategias al lanzar la ficha			Realiza los movimientos con rapidez		Demuestra honradez en el juego	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		
Altamirano Luis											
Aguirre Juan											
Bastidas Rosa											
Cevallos Sebastián											
Dávila José											
Morales Fanny											
Salazar Edison											

6.7 IMPACTOS

6.7.1 Impacto Pedagógico

La lúdica como un recurso pedagógico, constituye el camino más eficiente para obtener resultados óptimos en el proceso de aprendizaje de los primeros años, que se evidencia en la práctica con el cambio de actitud, el juego permite explorar las necesidades individuales e insertarles en el grupo de compañeros para compartir sus experiencias.

El juego fue la expresión libre, espontánea, satisfactoria, natural e innata en los niños y niñas, por lo cual toda actividad que tenga inmersa el juego fue realizada con entusiasmo, alegría y gusto obteniendo aprendizajes significativos y perdurables que permita explorar, actuar, imaginar, crear, compartir, conversar, seguir órdenes y establecer relación con los demás, logrando un desarrollo integral.

6.7.2 Impacto Psicológico

Mediante el juego el niño se distrae y libera tensiones, aprende a relacionarse con los demás, respetar reglas, desarrolla la imaginación, creatividad, inventa juegos, animales, personales, lugares, amigos, crea cuentos, aprende normas de conducta y valores sociales, da importancia al lugar donde vive, protege su cuerpo, imita a sus padres familia y sociedad, propone soluciones fáciles, fantásticas y reales de acuerdo a la forma de pensar y actuar.

6.7.3 Impacto Social

El juego es una actividad eminentemente social, por medio del juego se aprende a compartir y vivir con los demás en armonía y paz, fue una herramienta para que se produzcan las primeras manifestaciones

culturales, es el único espacio para experimentar las habilidades sociales básicas. Para jugar el niño necesita poner en práctica los aspectos cognitivo, madurativo, intelectual y emocional.

6.7.4 Impacto Metodológico

El juego como metodología refuerza el desarrollo de destrezas, capacidades, habilidades y actitudes, el desarrollo de la actividad lúdica exige a los niños-niñas seguir normas, reglas y procesos en forma ordenada y secuencial; promueve la competencia, agilidad y excelencia, mejorando la capacidad para alcanzar objetivos superando obstáculos, trabajando en grupo y valorando la solidaridad y el respeto.

Por medio de la actividad lúdica el niño o niña explora su propio entorno permitiéndole establecer relaciones lógicas a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo, desarrollando las competencias intelectuales, morales y sociales.

6.7.1 Impacto Recreativo

Las actividades lúdicas como recreación se las puede realizar en espacios cerrados o abiertos, su principal objetivo es la distracción, entretenimiento, esparcimiento; además se la puede emplear para liberar energía negativa, emociones; promueve la integración entre las personas que practican juegos recreativos.

6.8 DIFUSIÓN

La presente guía fue socializada por medio de un taller a padres de familia, docentes y autoridades con el fin de extraer criterios y formular conclusiones y recomendaciones.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

ANTUNES.CELSO (2006) Juegos para estimular la inteligencia múltiples
España Narcea.

CEBATAREU.E (2003) Familia Socialización y nueva paternidad Scielo

CHACON.P (2008) El juego didáctico como estrategia de enseñanza
aprendizaje, Nueva Aula Abierta.

COLL E. MARTÍN E. (2007) El constructivismo en el aula. Editorial GRAÓ
DE IRIF.L.A Barcelona – España

CHAPOUILLE.M (2007) La importancia del juego en el proceso educativo
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2013), Ley 100, Registro
Oficial 737 de 3 de Enero del 2013.

DANIELS.H (2004) Vigostky y la Psicología Barcelona Paidos SAIF

CUERVO.A (2009) Pautas de crianza y desarrollo socio afectivo en la
infancia Diversites

DONALD Winicott, 2006 en su obra Sostén e Interpretación, Paidós,
Barcelona.

DURKHEIM, E (2009), Amor y Juego. Fundamentos Olvidados de lo
Humano. Desde el patriarcado a la democracia, Editorial Instituto de
Terapia Cognitiva, Santiago.

DUEK, CAROLINA (2012) El juego infantil contemporáneo. Medios de
comunicación Buenos Aires Esparte

EUGEN Fink, (2005), Revistas de Observaciones Filosóficas, Edit. Karl Alber, Friburgo, Alemania.

FERLAND. F (2005) El juego con niños y niñas de 0 a 6 años España Narcea.

FLORES, Juan (2010), Comentarios Médicos,
www.reportajesmédicos.com

GARCÍA.A (2009) El juego en la educación Infantil y primaria Madrid

GARCIA& AYASO (2008) El patio de recreo en Preescolar Scielo

GONZÄLES Millán, (2007), Los cuadernos de letras pequeñas, Paídos, Barcelona.

GUTTON, P (2002), Es la obra, Una forma privilegiada de expresión infantil, Ed. Alianza, Madrid.

GONZALEZ & LÉON (2009) Interacción verbal y socialización cognitiva en el aula clase Acción Pedagógica

JIMÉNEZ (2005), Los cuadernos de letras pequeñas, IBD-España.

KATHY Hirsh-Pasek, (2010), Revista Educar, Jugar para vivir, Estados Unidos.

MERCADO & HERNÁNDEZ (2010) El proceso de construcción de la identidad colectiva, revista de Ciencias Sociales

LACUNSA.A (2011) Las habilidades sociales en niños y adolescentes, red de revistas científicas de América Latina

OMEÑECA (2005) Juegos Cooperativos y Educación Física Barcelona Paidotribo

PHILCO.R (2009) Los juego didácticos como parte estratégica en desarrollo en los niños

PUGMIRE-Stoy (2000), El juego, vehículo de aprendizaje

RIOS, Espinoza María Cristina, (2009), Filosofía y Culturas, Fondo de la Cultura, D.F. México

RODRIGUEZ&RAMOS (2008) Particularidades de la socialización en estudiantes talentos en ciencias de la computación Scielo.

SADURNI (2008) El desarrollo de los niños, paso a paso Barcelona UOC

SIMKIM & BECERRA (2013) El proceso de Socialización apuntes para su exploración en el campo social Scielo.

SUTON Smith (2004), Manual para la Educación de Párvulos, Ed. Universitaria, Santiago.

UNUCELL.B (2005) 20 Valores que se pueden trasmitir. Barcelona Amot S.A

WINICOTT Donald (2000) Sostén e Interpretación, Editorial: PAIDOS IBERICA.

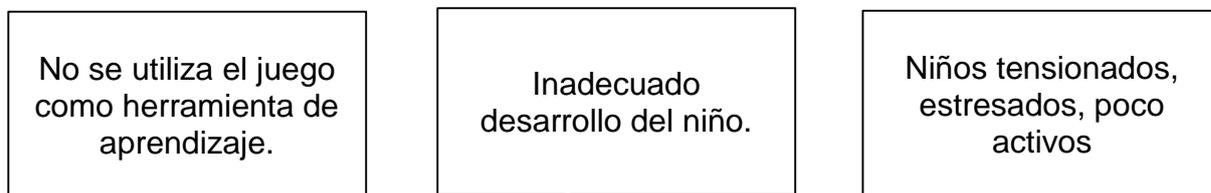
ZORRILLA.M (2008) El juego en la Infancia

ZUBEROA.M (2014) Los beneficios de jugar para el desarrollo del cerebro en los niños Feyer Wayer

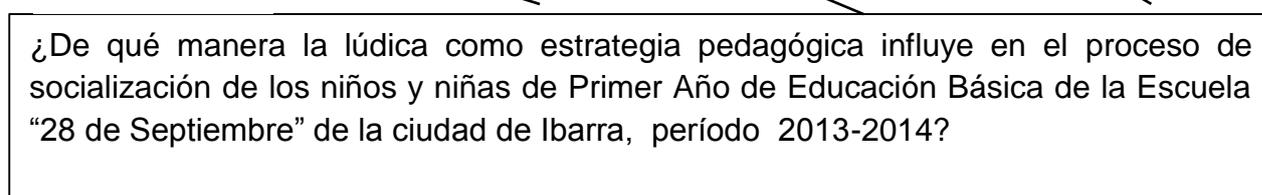
ANENOS

Anexo 1: Árbol de problemas

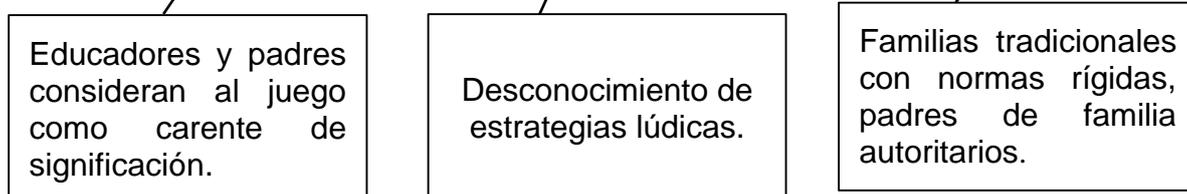
EFEKTOS



PROBLEMA



CAUSAS



Anexo: 2 MATRIZ DE COHERENCIA

EL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera la lúdica como estrategia pedagógica influye en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014?</p>	<p>Determinar cómo influye la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es el tipo de juegos que utilizan las docentes en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre”?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la integración social de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014?</p> <p>¿Cómo proponer un recurso metodológico de actividades lúdicas a través de selección pedagógica para cimentar la socialización de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela “28 de Septiembre”.?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el tipo de juegos que utilizan las maestras en el proceso de socialización de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre”. • Determinar el nivel de desarrollo de la integración social de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra, período 2013-2014. • Proponer un recurso metodológico de actividades lúdicas mediante selección pedagógica para cimentar la socialización de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de la escuela “28 de Septiembre”.

MATRIZ N° 3 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>La lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento.</p>	Lúdica	<p>Tipos de juegos</p> <p>El Juego Didáctico como estrategia</p>	<p>El juego desde la perspectiva</p> <p>Los rasgos propios del juego</p> <p>Juego simbólico</p> <p>Juego de reglas</p> <p>Juegos psicomotrices</p> <p>Juegos cognitivos</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Juegos afectivos – emocionales:</p> <p>La importancia del juego</p> <p>Un espacio de socialización diferencial de niñas</p> <p>La socialización del niño</p> <p>El proceso de socialización en los niños</p> <p>Familia, socialización</p> <p>Interacción verbal</p> <p>Conductas por sociales</p>
<p>Un proceso por el cual el individuo acoge los elementos socioculturales de su ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse en la sociedad.</p>	Socialización	<p>Factores</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Dice su nombre</p> <p>nombres de sus padres</p> <p>Narra sucesos familiares</p> <p>Participa dando opiniones</p> <p>Se identifica con pares</p> <p>Se integra fácilmente</p> <p>Disfruta de la compañía de otros niños</p> <p>Expresa sus sentimientos con claridad</p> <p>Cuando juega le gusta socializarse</p> <p>Le gusta reírse a carcajadas</p> <p>Le gusta jugar rondas</p> <p>Comparte los materiales de forma voluntaria</p> <p>Durante el juego realiza dramatizaciones</p>

Anexo 4: Encuesta para docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA ENCUESTA PARA DOCENTES

OBJETIVO:

Conocer sobre la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica y su influencia en el proceso de socialización en los niños de primer año de educación básica de la escuela “28 de Septiembre”, de la ciudad de Ibarra.

INDICACIONES: Lea detenidamente cada pregunta y encierre el literal que usted crea sea el correcto.

CUESTIONARIO

¿Es importante para usted el juego en el inter aprendizaje?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

2.- ¿Utiliza la actividad lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

3.- ¿Cuál de los siguientes beneficios que brinda la lúdica, considera de mayor importancia?

- a.- Estimula la socialización

- b.- Desarrolla la afectividad
- c.- Mejora el aprendizaje
- d.- Ayuda al desarrollo

4.- ¿En la institución donde trabaja, cuenta con los recursos necesarios para realizar diferentes tipos de juegos?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

5.- ¿La familia, el ambiente y la escuela influyen directa o indirectamente en la socialización de los niños?

- a. Si
- b.- No
- c.- A veces

6.-¿Considera como herramienta pedagógica la actividad lúdica dentro del proceso de socialización de los niños y las niñas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

7.- ¿En cuál de estos momentos, cree de mayor importancia en que se debe aplicar la actividad lúdica?

- a.- En cultura física
- b.- Al inicio de clases
- c.- En los recesos
- d.- En todo momento

8.- ¿Dentro del aula de clase tiene acondicionado un lugar destinado a realizar actividades lúdicas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

9.- ¿Ha participado, en cursos de capacitación sobre estrategias lúdicas y procesos de socialización?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

10.- ¿Le gustaría participar en talleres para conocer sobre una guía didáctica sobre actividades lúdicas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Encuesta para padres de familia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO:

Conocer sobre la importancia de la lúdica en el proceso de socialización en los niños de primer año de educación básica de la escuela “28 de Septiembre” ciudad de Ibarra.

INDICACIONES: Lea detenidamente cada pregunta y encierre el literal que usted crea sea el correcto.

CUESTIONARIO

1.- ¿Está usted de acuerdo de que se incremente la actividad lúdica en la educación de sus hijos(as)?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

2. ¿Juega usted con sus hijos?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

3. ¿Permite que sus hijos jueguen con otros niños?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

4.- ¿Ha escuchado hablar sobre actividades lúdicas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

5.- ¿Dirige u orienta a sus hijos cuando juegan?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

6.- ¿Ayuda a sus hijos en las tareas mediante el juego?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

7.- ¿Cree que el ambiente en el cuál se desarrolla el niño es importante en el proceso de socialización?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

8.- ¿Ha utilizado estrategias para lograr que su hijo o hija se socialice con mayor facilidad?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

9.- ¿Su hijo se integra con facilidad para trabajar en grupos?

- a.- Si
- b.- No

c.- A veces

10.- ¿Le gustaría participar en talleres para conocer sobre una guía didáctica sobre actividades lúdicas?

a.- Si

b.- No

c.- A veces

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6: Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDADES	SI	NO	A VECES
Dice su nombre cuando se le pide.			
Menciona los nombres de sus padres			
Narra sucesos familiares			
Participa dando opiniones solicitadas por la maestra			
Se identifica con pares			
Se integra fácilmente para trabajar en grupos			
Disfruta de la compañía de otros niñas y niños durante el juego			
Expresa sus sentimientos con claridad			
Cuando juega le gusta socializarse con sus compañeros			
Le gusta reírse a carcajadas para celebrar algún chiste			
Le gusta jugar rondas conocidas y juegos tradicionales			
Comparte los materiales de forma voluntaria con sus compañeros			
Durante el juego realiza dramatizaciones			



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "28 DE SEPTIEMBRE"
Roca fuerte No. 681 y Oviedo - Teléfono 062950451 - esc28septiembre@hotmail.com
IBARRA - ECUADOR

Ibarra, a 11 de julio del 2014.

A petición verbal de la parte interesada y en calidad de Director de la Escuela de Educación Básica "28 de septiembre".

CERTIFICO

Que la señora ORTEGA MUGMAL ROSA CELINA portadora de la C.I 1002049607, estudiante de la Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación Ciencia y Tecnología Especialidad Parvularia aplicó los instrumentos de investigación, encuestas a docentes y padres de familia y ficha de observación a los niños de Primer Año de Educación Básica, como parte de las actividades de trabajo de Grado, con el tema: "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 28 DE SEPTIEMBRE DE LA CIUDAD DE IBARRA, PERIODO 2013-2014"

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad facultando a la interesada dar uso de la presente para los fines que considere pertinente.

Atentamente,



Ldo. Gustavo Farinango T.
DIRECTOR



Saber decir lo que piensas y cuándo pensar lo que dices, es Sabiduría.

FOTOGRAFÍAS:



Fuente: Rosa Celina Ortega Mugmal



Fuente: Rosa Celina Ortega Mugmal



Fuente: Rosa Celina Ortega Mugmal



Fuente: Rosa Celina Ortega Mugmal



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
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:	100204960-7		
APELLIDOS Y NOMBRES:	ORTEGA MUGMAL ROSA CELINA		
DIRECCIÓN:	IBARRA, BARRIO EL MILAGRO, CALLE LOS TAXOS		
EMAIL:	rosycelito@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	2- 542-194	TELÉFONO MÓVIL	0992051474

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 28 DE SEPTIEMBRE DE LA CIUDAD DE IBARRA, PERIODO 2013-2014"
AUTOR (ES):	ORTEGA MUGMAL ROSA CELINA
FECHA: AAAAMMDD	2015/02/03
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Alicia Cevallos Msc.

. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

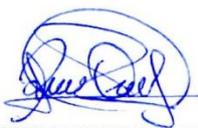
Yo, Ortega Mugmal Rosa Celina, con cédula de identidad Nro.100204960-7, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la 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.

. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) 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 es (son) el (os) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Fecha, a los 03 días del mes febrero del 2015

. AUTOR:



.....
Firma).....

Nombre: Ortega Mugmal Rosa Celina

C. 100204960-7



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Ortega Mugmal Rosa Celina, con cédula de identidad Nro. 100204960-7 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 (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 28 DE SEPTIEMBRE DE LA CIUDAD DE IBARRA, PERIODO 2013-2014" que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarrá, a los 03 días del mes de febrero del 2015

Firma).....
Nombre: Ortega Mugmal Rosa Celina
Cédula: 100204960-7