



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR “BARRIO CENTRAL” DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014”.

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

Autora: Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth

Director: Msc. Henry Cadena Povea

Ibarra, 2014

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de Trabajo de Grado titulado. "DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014".

Trabajo realizado por la estudiante: Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth, previo a la obtención de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

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

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



Msc. Henry Cadena Povea

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Este trabajo investigativo lo dedico con mucho amor a Dios por brindarme la sabiduría y la fortaleza espiritual, a mi hijo Josué que ha sido el soporte emocional y la motivación, esfuerzo y la superación diaria de mi vida, mi querida madre quien a través de su ejemplo y experiencia depositaron en mí la semilla de superación y dedicación permanente.

A mis familiares y a todas las personas que de una y otra manera me apoyaron constantemente para cumplir con las metas propuestas de mis estudios.

Jéssica

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por haber posibilitado una oportunidad de superación y aprendizaje que garantizan un éxito personal y profesional.

Un agradecimiento especial al Licenciado Henry Cadena Director de Tesis quien nos guio y contribuyó permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera pedagógica y didáctica, por la amistad y confianza otorgada.

Agradezco también a la Institución que abrió sus puertas para realizar este trabajo investigativo y poder culminar esta etapa importante en la vida.

Jéssica

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
INTRODUCCIÓN	XII
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.3. Formulación del Problema	3
1.4. Delimitación.....	4
1.4.1. Unidades de Observación:	4
1.4.2. Delimitación Espacial:	4
1.4.3. Delimitación Temporal:.....	4
1.5 OBJETIVOS	4
1.5.1 Objetivo General:	4
1.5.2. Objetivos Específicos:	4
1.6 Justificación	5
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Fundamentación Teórica.....	7
2.1.1 Fundamentación Filosófico.....	7
2.1.2 Fundamentación Epistemológica.....	8
Teoría Constructivista:.....	8
2.1.3 Fundamentación Sociológica.	8
Teoría Socio Crítica:	8
2.1.4. Fundamentación Psicológica.	10
Teoría Cognitiva:	10
2.1.5. Fundamentación Pedagógica.	13
2.1.6 Fundamentación Axiológica.	15
2.1.7Fundamentación legal.	16
2.1.8Habilidades sociales.	17
2.1.9Comunicación y expresión emocional.	19
2.1.10El comportamiento del niño.	21

2.1.11	Las normas de convivencia.....	22
2.1.12	Escalas de conductas adaptativas.....	24
2.1.13	Conductas independientes.....	24
2.1.14	La escala de conducta adaptativa:.....	25
2.1.15	Dramatización infantil.....	25
2.1.16	La mímica.....	25
2.1.17	Máscaras sobre el rostro: “mi máscara, tu máscara, nuestras máscaras”	28
2.1.18	La Simulación-Juego.....	30
2.1.19	Títeres.....	34
2.1.20	La mímica.....	38
2.1.21	Las máscaras.....	38
2.1.22	Guiñol, títeres y marionetas.....	39
2.1.23	El juego.....	39
2.1.24	Las teorías de aprendizaje y los juegos.....	41
2.2	POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	43
2.3	GLOSARIO DE TERMINOS.....	45
2.4	INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.....	47
2.5	MATRIZ CATEGORIAL.....	49
	CAPÍTULO III.....	50
	3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	50
3.1.	Tipos de Investigación.....	50
3.2	MÉTODOS.....	50
3.2.1.-	Inductivo.....	50
3.2.2	Deductivo.-.....	51
3.2.3	Analítico y sintético.-.....	51
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	51
3.4.	Población.....	52
	Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir Barrio Central de Alpachaca.....	52
	CAPÍTULO IV.....	53
	4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	53
4.1.	Presentación de resultados de la Encuesta aplicada a Docentes.....	54
4.2	Ficha de observación aplicada a los niños del centro de desarrollo infantil ..	67
	5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
5.1	Conclusiones.....	77

5.2 Recomendaciones.....	78
5.3 Respuesta a las Interrogantes de Investigación.....	79
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	81
6.1. Título de la Propuesta.....	81
6.2. Justificación e importancia.....	81
6.3. Fundamentación	82
6.4. Objetivos	84
6.4.1. Objetivo General	84
6.4.2. Objetivos Específicos	85
6.5. Ubicación sectorial y física.....	85
6.6. Desarrollo de la Propuesta	85
6.7. IMPACTOS.....	116
6.7.1. Impacto social.....	116
6.7.2. Impacto educativo	116
6.7.3. Aspecto Económico	117
6.8. DIFUSIÓN.....	117
6.9 BIBLIOGRAFÍA	118
Anexo N° 1 Árbol de Problemas.....	119
Anexo N° 2 Matriz de Coherencia.....	120
Anexo N° 3 Encuesta Dirigida a Docentes.....	122
Anexo N° 4 Ficha de Observación.....	125

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°1	Clasificación de títeres por Juan Enríquez.....	36
Cuadro N°2	Clasificación de los juegos.....	41
Cuadro N°3	Población.....	52
Cuadro N°4	Proceso de aprendizaje.....	54
Cuadro N°5	Desarrollo social de los niños y niñas.....	55
Cuadro N°6	Niños/niñas permiten tener buena relación.....	56
Cuadro N°7	Técnicas de los juegos de simulación.....	57
Cuadro N°8	Simula situaciones de la vida.....	58
Cuadro N°9	Juegos de simulación mejoran su comportamiento.	59
Cuadro N°10	Representan las experiencias positivas y negativas	60
Cuadro N°11	La técnica de los juegos.....	61
Cuadro N°12	Recursos didácticos.....	62
Cuadro N°13	Área social.....	63
Cuadro N°14	Desarrollo social con el entorno y los demás.....	64
Cuadro N°15	Presentan agresividad con sus compañeros.....	65
Cuadro N°16	Guía didáctica.....	66
Cuadro N°17	Es muy difícil para los niños hacer amigos.....	67
Cuadro N°18	Realiza berrinches.....	68
Cuadro N°19	Da y recibe un agrado expresiones de afecto.....	69
Cuadro N°20	Se distrae con facilidad.....	70
Cuadro N°21	Utiliza palabras groseras.....	71
Cuadro N°22	Comparte objetos y comida.....	72
Cuadro N°23	Es egoísta y pelea con sus compañeros.....	73
Cuadro N°24	Se enfada o pierde el control.....	74
Cuadro N°25	Colabora en ordenar sus pertenencias.....	75
Cuadro N°26	Deja tareas sin completar o a medias.....	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1	Proceso de aprendizaje	54
Gráfico N°2	Desarrollo social de los niños y niñas.....	55
Gráfico N°3	Niños/niñas permiten tener buena relación.....	56
Gráfico N°4	Técnicas de los juegos de simulación.....	57
Gráfico N°5	Simula situaciones de la vida.....	58
Gráfico N°6	Juegos de simulación mejoran sus comportamientos	59
Gráfico N°7	Representan las experiencias positivas o negativas..	60
Gráfico N°8	La técnica de los juegos.....	61
Gráfico N°9	Recursos didácticos.....	62
Gráfico N°10	Área social.....	63
Gráfico N°11	Desarrollo social con el entorno y los demás.....	64
Gráfico N°12	Presentan agresividad con sus compañeros.....	65
Gráfico N°13	Guía didáctica.....	66
Gráfico N°14	Es muy difícil para el niño hacer amigos.....	67
Gráfico N°15	Realiza berrinches.....	68
Gráfico N°16	Day recibe con agrado expresiones de afecto.....	69
Gráfico N°17	Se distrae con facilidad.....	70
Gráfico N°18	Utiliza palabras groseras.....	71
Gráfico N°19	Comparte objetos o comida.....	72
Gráfico N°20	Es egoísta y pelea con sus compañeros.....	73
Gráfico N°21	Se enfada o pierde el control.....	74
Gráfico N°22	Colabora en ordenar sus pertenencias.....	75
Gráfico N°23	Deja tareas sin completar o a medias.....	76

RESUMEN

La presente investigación se basó en el Desarrollo Social de los niños a través de los juegos de simulación como técnica activa en el centro de desarrollo infantil “Barrio Central” cantón Ibarra, provincia de Imbabura, en el período 2013 – 2014. La investigación permitió analizar la metodología que aplican las docentes, para el desarrollo social en los niños/as y determinar si se utiliza el juego como estrategia para mejorar el comportamiento del niño/a y su desarrollo socio afectivo ,considerando que desde edades muy tempranas en el niño/a se forma la conducta, valores y actitudes como: la solidaridad ,el respeto ,la tolerancia son valores que surgen del seno familiar, el niño/a observa de sus padres y aprende sus conductas, si percibe que son solidarios, cumplen con sus responsabilidades, ellos imitarán esas conductas ya sean positivas o negativas, a través del juego de simulación el niño revivirá y escenificará sus propias experiencias, utilizando distintos objetos del medio y prendas para disfrazarse. Este tipo de juego se pone en evidencia el avance del niño su imaginación, razonamiento personalidad y afectividad. El trabajo de investigación estuvo justificados por cuanto se evidenció la necesidad, la importancia, la pertinencia y la factibilidad, así también se aclaró que los beneficiarios directos serán los niños y niñas y por ende los docentes que podrán contar con estrategias, creativas y motivadoras. Para la elaboración del marco teórico se recopiló información de libros y sitios de internet que permitieron sustentar teóricamente el trabajo de una manera científica. En la parte metodológica se expusieron los métodos y las técnicas de investigación, así como la población y la muestra de estudio. Los instrumentos de recolección de información fueron una encuesta elaborado por un cuestionario con preguntas cerradas, las cuales permiten un análisis más exacto y por ende una adecuada interpretación, sólo así se pudo comprobar la existencia del problema, y se plantearon las recomendaciones para poder aplicarlo. Entre las recomendaciones están la puesta en marcha de una guía de juegos de simulación para los niños/as. La Guía contiene actividades novedosas, creativas y atractivas para que los docentes las pongan en práctica y lograr una educación integral, que es lo que se nota en los impactos expuestos al final.

ABSTRACT

This research was based on Social Development of Children through simulation games as an active technique in the child development center "Barrio Central" Ibarra Canton, Imbabura Province, during 2013 - 2014. The investigation allowed to analyze methodology applied by teachers, for social development in children and determine if the game is used as a strategy to improve the child's behavior and his / her socio-affective development, considering that from an early age the children adopt behavior, values and attitudes as solidarity, respect, tolerance, these are values that arise from the family, The children observe to their parents and learn from their behavior, if the children perceive from them responsibility they will be responsible, they will imitate those behaviors it doesn't matter if they are positive or negative, through the simulation game, the child revived and staged their own experiences, using various objects in the environment and clothing to dress up. This type of game highlights the child's progress imagination, reasoning personality and affectivity. The research was justified because the need was evident, the importance, relevance and feasibility and also clarified that the direct beneficiaries will be the children and therefore teachers who may have strategies, creative and motivating. To develop the theoretical framework information from books and internet sites that helped sustain theoretically work in a scientific manner was collected. In the methodological part methods and research techniques, as well as the population and the study sample were exposed. The data collection instrument was a questionnaire survey with closed questions, which allow a more accurate analysis and hence a proper interpretation, just so you could check for the existence of the problem and to implement the recommendations. Recommendations include the implementation of a guide simulation games for children. The Guide contains innovative, creative and attractive games for teachers to implement them and achieve comprehensive education activities, that you can see in the exposed end impacts.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se está realmente viviendo una profunda crisis de valores, de ahí nuestra inquietud en aplicar una propuesta pedagógica, que constituya una respuesta al tipo de educación que se propone, una auténtica calidad de enseñanza que garantice la dimensión moral en la educación, que busque como fin fomentar el desarrollo de todos los aspectos del niño/a como persona y que contribuyan de forma integral y personalizada al avance del pre-escolar, creando un ambiente que nos lleve a la modificación de determinadas actitudes que nos hagan más humanos. Es en el Centro de Desarrollo Infantil en donde se debe empezar una educación con valores morales y éticos para la convivencia sin olvidar que la efectividad educativa depende siempre de la implicación de la familia y de la comunidad, por ello se desea que esta aportación conduzca a cambiar un poco la dinámica actual, a concienciar de lo que es necesario cambiar, luchando para potenciar positivamente la calidad de vida logrando de esta manera el desarrollo social. Los valores adquiridos y ejercidos hacen posible la convivencia y mejoran las sociedades y modos de vivir, la verdadera raíz de la calidad de la educación es el pleno desarrollo de las particularidades de cada alumno.

En cuanto al contenido está formado por los siguientes capítulos:

Capítulo I: Se detalla el problema de la investigación, y contiene además los antecedentes, el planteamiento del problema, la delimitación, espacial y temporal así como los objetivos y justificación.

Capítulo II: Contiene todo lo relacionado con el Marco teórico, para su realización se hizo necesario recopilar información respecto al tema en libros, revistas, folletos internet.

Capítulo III: Se describe la metodología de la investigación utilizada a lo largo del desarrollo de este tema investigado

Capítulo IV: Se detalla el análisis o interpretación de resultados de las encuestas realizadas a los docentes, y la ficha de observación realizada a los niños.

Capítulo V. Contiene cada una de las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó una vez concluido este trabajo investigativo.

Capítulo VI: Contiene el Desarrollo de la Propuesta alternativa.

Finalmente en este trabajo de grado existen partes de anexos, donde se incluye el árbol de problemas, la matriz de coherencia y los instrumentos que utilizamos para la recopilación de datos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Después de realizar un análisis, en los temas ya investigados en las universidades y mediante consultas bibliográficas se ha evidenciado que el tema propuesto todavía no ha sido investigado, además la práctica profesional con los niños/as ha demostrado que es de vital importancia el desarrollo social para el desenvolvimiento de los niños/as con su entorno y los demás.

El Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central” se ubica en la parroquia de Alpachaca, en las calles Tena y Pelicano, nace como Centro de Desarrollo Infantil el 28 de noviembre de 1990, por iniciativa de los moradores del sector y su Presidente el señor Tomás Renato Lima.

Sus madres comunitarias fundadoras son: Sra. María Elena Torres, Cecilia Arciniega, Sra. Fabiola Salcedo, quienes tenían a su cargo la responsabilidad de cuidar a un promedio de 57 niños y niñas de esta parroquia y como Presidente de Padres de Familia al Lcdo. Juan Sarmiento, quienes dieron vida a este prestigioso Centro.

En la actualidad el Centro funciona en un local dado en comodato, el personal que labora en la actualidad está conformado por: Sra. Andrea Carvajal, Sra. Gladis Valverde, Sra. Jéssica Zuñiga, Sra. Martha Canacúan Promotoras de Educación y Ximena Freire Coordinadora. Presidenta de Padres de familia a la Sra. Patricia Coral que trabajan en beneficio de 60

niños de la parroquia de Alpachaca.

El área social fomenta en el niño/a, el respeto a los derechos humanos y al ejercicio de los valores fundamentales para vivir en paz y convivencia. En el caso de los niveles de educación inicial, se percibe la carencia de actividades que ayuden al niño/a a fortalecer el área socio-afectiva que presentan los niños/as en esta etapa de su vida.

Debido a esa carencia el presente tema a investigar pretende que por medio del juego de simulación se fomente o potencialice esta área. En el juego de simulación los niños/as prueban roles (como hizo papá cuando le pegaba a mamá o cuando jugaba a Batman). Enfrentar emociones incómodas, logran entender el punto de vista de otras personas y construyen una imagen del mundo social. Desarrollan habilidades para la solución de problemas.

Cuando se posibilita los niños/as espacios de interacción con el mundo cultural y social que los rodea, se está fortaleciendo su participación como seres humanos responsables, capaces de convivir con otras personas, respetuosos que manifiesta y reconoce sus emociones, además se permite la construcción de identidad, la definición de su personalidad, la adquisición de saberes creencias y valores compartidos y el logro del sentido de pertenencia a una comunidad cultural.

1.2. Planteamiento del Problema

En la presente investigación, se evidenció en el Centro Infantil la falta de conocimientos adecuados que poseen las educadoras, para el desarrollo socio afectivo, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego del niño con sus compañeros, poniéndose en evidencia niños aislados, agresivos.

Las maestras parvularias se encuentran escolarizadas dentro de la educación inicial, y se da poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el niño/a tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través del juego, evidenciando niños tímidos, totalmente desorganizados, no respetan normas y reglas.

Las Maestras parvularias muestran una falencia en el conocimiento de los juegos de simulación. En las actividades a realizarse para fomentar el área social en los niños los resultados obtenidos han sido escasos por tal motivo se sigue evidenciado en los niños un comportamiento negativo, agresivo con sus compañeros.

Principalmente en el campo de la educación está enfocado a buscar la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego, el mismo que servirá como base para fomentar la ambientación escolar y de esta manera los niños puedan expresar sentimientos y emociones.

1.3. Formulación del Problema

¿Cómo mejorar el desarrollo social del niño/a a través del juego de simulación como técnica activa en el Centro de Desarrollo infantil del buen vivir “Barrio Central “de la parroquia de Alpachaca, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, durante el periodo 2013-2014.?

1.4. Delimitación

1.4.1. Unidades de Observación:

La presente investigación se llevó a cabo con 60 niños/as.

1.4.2. Delimitación Espacial:

Se la realizó en el Centro de Desarrollo infantil del Buen Vivir “Barrio Central “ubicado en la calle Tena y Pelikano 7-26 de la parroquia de Alpachaca, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura

1.4.3. Delimitación Temporal:

Se realizó durante el periodo escolar 2013 – 2014

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General:

- Determinar el desarrollo social a través del juego de simulación como técnica activa en los niños/as en el Centro Infantil del Buen Vivir “Barrio Central “

1.5.2. Objetivos Específicos:

- Diagnosticar el comportamiento de los niños en el aula mediante la observación para obtener información objetiva.
- Identificar los criterios metodológicos que ponen en práctica las parvularias por medio de un cuestionario para la elaboración de las estrategias a utilizarse dentro del aula.

- Elaborar una guía didáctica sobre los juegos de simulación a través de recopilación de datos para contribuir al mejoramiento de la formación social de los niños/as.
- Socializar la guía didáctica a las maestras a través de talleres, para el mejoramiento del desarrollo social en la enseñanza aprendizaje de los niños.

1.6 Justificación

La presente investigación se inscribe en la importancia del desarrollo social de los niños/as a través del juego de simulación. La meta que se busca es desarrollar al máximo las relaciones consigo mismo, los otros y el entorno, ya que estas determinan como respondemos, nos comunicamos, nos comportamos y en un futuro estos niños puedan tener un conocimiento crítico de la realidad y una participación activa en la sociedad. Se considera que el desarrollo social es parte fundamental de la vida de los niños como conductas instintivas, las mismas que deben ser controladas en base al juego.

El desarrollo psicosocial influirá significativamente en las oportunidades educativas, laborales y sociales que el niño o niña puede tener en el futuro .El desarrollo del cerebro del niño/a ocurre durante los tres primeros años, depende en parte del entorno en el que crece, la nutrición, su salud y la protección que recibe .La atención y la educación que reciba estos son factores importantes para el desarrollo físico, emocional y social a lo largo de su vida .Además lleva el propósito de identificar el juego como una metodología apropiada para que el niño/a desarrolle la dimensión socio-afectiva, a partir, de actividades físicas, grupales e individuales que le permitan interactuar con sus compañeros plenamente, compartiendo tiempo, espacio y elementos que le ayudan a enriquecer su aprendizaje de los niños.

Se ha observado que las maestras parvularias no disponen y desconocen la importancia del juego de simulación como técnica activa para mejorar el desarrollo social de los niños por lo que se pretende contribuir con una guía del juego de simulación como técnica activa.

Si no se realiza la presente investigación el problema irá en aumento ya que en los niños se evidencia su mal comportamiento ante la sociedad, no tienen respeto a nadie, son niños agresivos, o al contrario son distraídos no comparten con nadie, les gusta estar solos, estos actos lo realizan para llamar la atención, muchos de ellos son maltratados o descuidados por sus padres, Las maestras parvularias son las llamadas a ayudar a los pequeños desarrollando sus capacidades sociales en un clima de autonomía y respeto a través del juego en la que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Con la realización de la presente investigación se beneficiaron directamente los niños/as, pues los docentes ya podrían contar con una guía de juegos de simulación para fomentar el desarrollo social en los niños

La realización de la presente investigación es **factible**, por cuanto la autora en sus prácticas pre profesionales tiene contacto diario y directo con los niños materia de investigación y conoce de cerca sus necesidades; además la autora cuenta con una formación adecuada en el nivel y con la predisposición para hacerlo. En lo que respecta a costos la investigación resulta económicamente acorde a los recursos con los que cuenta la investigadora. Tanto las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central”, como la Coordinadora, han demostrado total apoyo a la propuesta de investigación, por lo que se cuenta con la aceptación y apoyo para que se lleven a cabo las aspiraciones propuestas en este trabajo investigativo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

2.1.1 Fundamentación Filosófico

Teoría Humanista:

La filosofía es una disciplina autónoma de la educación, es una de las ciencias de expresión de saberes. Crea hábitos reflexivos en el educando ya que no puede ser sólo un práctico de la educación necesita ser una persona crítica de sus conocimientos sin olvidar que su objetivo primero es personalizar, socializar moralizar. Según Dewey (2007) dice que “estamos dispuestos concebir la educación como el proceso de formar disposiciones fundamentales .intelectuales y emocionales respecto a la naturaleza y los hombres, la filosofía puede incluso definirse como la teoría general de la educación”. pág. (11)

En el ámbito educativo con los niños/as de edad preescolar, dentro de la sociedad, se busca llegar a su desarrollo personal y social; con lo cual debería alcanzar una verdadera humanización, despertando “personas” con plena conciencia de sí mismas que se reconozcan como seres integrantes de una sociedad. Pero el problema radica en la falta de metodología apropiada para trabajar estos aspectos.

2.1.2 Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista:

La epistemología genética trata tanto de la formación como el significado del conocimiento. Señala que el conocimiento científico está en perpetua evolución; cambia de un día a otro. Analiza la correspondencia entre la información psicológica, por un lado, y la formalización en la epistemología; e investiga la existencia de un paralelismo entre el progreso hecho en la organización lógica y racional del conocimiento y el correspondiente proceso formativo psicológico.

Según Platón (2007) dice:

Que naturalmente con la posición propia del sentido común la cual adquirimos el conocimiento a partir del mundo exterior y a través de los sentidos. Platón elevándose hasta el mundo de los objetos inteligibles, con el propósito de ver si es posible de hallar el conocimiento es sus niveles más bajos sin transponer los límites entre lo sensible y lo inteligible. pág. 66

Concluyendo que las raíces del pensamiento lógico no se encuentran solamente en el lenguaje, aunque las coordinaciones del lenguaje son importantes, sino que se encuentran más generalmente en la coordinación de acciones, las cuales son las bases de la acción reflexiva.

2.1.3 Fundamentación Sociológica.

Teoría Socio Crítica:

La teoría del aprendizaje social destaca la idea de que buena parte del aprendizaje humano se da en el medio social. Al observar a los otros, la gente adquiere conocimientos, reglas, habilidades, estrategias, creencias y

actitudes. También aprende acerca de la utilidad y conveniencia de diversos comportamientos fijándose en modelos y en las consecuencias de su proceder, y actúa de acuerdo con lo que cree que debe esperar como resultado de sus actos.

Albert Bandura (2008) Según su teoría del comportamiento. Dice que la conducta se inicia a partir de sus planeamientos sobre el aprendizaje por imitación o por observación, la eficacia percibida puede afectar al comportamiento .Influye en la elección de actividades y situaciones ambientales, y cualquier factor que determine elecciones de comportamiento puede tener una influencia determinante en el proceso del desarrollo social. pág. 71

Albert Bandura sugiere que el ambiente causa el comportamiento, pero que el comportamiento causa el ambiente también, esto lo definió con el nombre de determinismo recíproco. Por consiguiente aseveró que la inteligencia de los seres humanos, se desarrolla de manera amplia cuando existe un proceso recíproco de interacción entre el individuo y el medio que le rodea, propiciándose de esa manera un incremento en el nivel intelectual de la persona.

Pensamiento que está relacionado con la necesidad y capacidad del ser humano para adaptarse en su entorno, es decir con la manera en que recibe información del medio , la asimila , la relaciona , la utiliza donde la escuela tiene grandes responsabilidades.

La teoría social del aprendizaje, o teoría cognitiva social, de Bandura, se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas, de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En

los niños/as, afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

La imitación puede darse por los siguientes factores:

- **Por instinto:** Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas.
- **Por el desarrollo:** Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas.
- **Por condicionamiento:** Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento.
- **Los factores cognitivos:** se refieren concretamente a la capacidad de reflexión y simbolización, así como a la prevención de consecuencias basadas en procesos de comparación, generalización y auto-evaluación.

En definitiva, el comportamiento depende del ambiente, así como de los factores personales (motivación, retención y producción motora).

2.1.4. Fundamentación Psicológica.

Teoría Cognitiva:

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el

diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Según David Ausubel (2004) Dice que: Parte de la base del conocimiento del individuo existe una estructura cognoscitiva la cual se va incorporando a los nuevos conocimientos .Dicha estructura se halla formada por un conjunto de esquemas de conocimientos anteriormente adquiridos. pág. 91

El aprendizaje debe ser significativo, no memorístico para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz en su labor educativa, es necesario tener en consideración otros tres elementos del proceso educativo: Los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Ausubel plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el

educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a los primeros saberes.

Según Jean Piaget (2005). Dice el aprendizaje no es una manifestación espontánea de formas aisladas, sino que es una actividad indivisible conformada por los procesos de asimilación y acomodación, el equilibrio resultante le permite a los niños adaptarse a la realidad, razonar y resolver problemas. pág. 325

El niño desde que nace, va desarrollando estructuras cognoscitivas las cuales se van configurando por medio de las experiencias. El pensamiento del niño/a sigue su crecimiento, llevando a cabo varias funciones especiales de coherencia como son las de clasificación, simulación, explicación y de relación. Sin embargo estas funciones se van rehaciendo conforme a las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuenciado, hasta llegar al punto de la abstracción. Es en este momento, cuando el pensamiento del niño/a trabajaría el campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza hipotética deductiva. El niño, al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad, y es aquí donde interviene el mecanismo de la asimilación puesto que el niño/a asimilaría el medio externo a sus

estructuras cognoscitivas ya construidas, sin embargo las tendrá que reajustar con las experiencias ya obtenidas, lo que provoca una transformación de estructuras, es decir, se dará el mecanismo de la acomodación.

No obstante, para que el pensamiento pase a otros niveles de desarrollo, deberá presentarse un tercer mecanismo, se trata del "equilibrio", el cual da el balance, que surge entre el medio externo y las estructuras internas del pensamiento.

La asimilación de los objetos externos es progresiva y se realiza por medio de todas las funciones del pensamiento, a saber la percepción, la memoria, la inteligencia, práctica, el pensamiento intuitivo y la inteligencia lógica. Todas estas asimilaciones que implican una acomodación, van generando una adaptación al equilibrio, lo cual conlleva una adaptación cada vez más adecuada al medio ambiente.

2.1.5. Fundamentación Pedagógica.

Teoría Naturalista:

En este sistema pedagógico se insiste en la importancia de conocer bien las diferentes etapas del desarrollo del niño y los llamados "períodos sensitivos" (momentos en los que el niño está especialmente predispuesto por su desarrollo cerebral para determinados aprendizajes). La pedagogía y la educación se adaptan a estos períodos, se adaptan al niño/a en lugar de ocurrir lo contrario, que exijamos al niño adaptarse.

Según María Montessori (2004). Se basaba en el absoluto respeto a las necesidades del niño. Otorgando a éste la libertad necesaria para que se produzca su desarrollo en las condiciones más naturales y óptimas posibles, a la vez que se fomentan su disciplina y sus valores ético-morales. Pág. 136

Cuando el niño/a hace ejercicios según la necesidad de su presente sensitivo, progresa y alcanza grados de perfección que son inimitables en otros momentos de la vida, y en lugar de fatigarse aumenta su propio vigor y gusta de la alegría que procede de satisfacer una necesidad real de la vida.

Hoy se ve muchos problemas de conducta y dificultades de aprendizaje por nuestra imposición de un sistema forzado a todos los niños/as por igual, sin tener en cuenta sus diferencias individuales, y lo que es peor imperdonable, sin tener en cuenta las necesidades dadas por su momento evolutivo dentro del aprendizaje.

El aula Montessori es una novedad en sí misma pues desaparece de ella el banco sobre el que debían estar sentados e inmóviles los niños escuchando a su profesora. El ambiente se adapta al niño activo, transformándose en una auténtica "Casa de niños" donde éstos se desenvuelven en tareas cotidianas e intelectuales, entre un mobiliario adaptado a su tamaño, a su fuerza y a sus posibilidades y necesidades.

El niño/a se mueve con total libertad ("la libertad del niño/a debe tener como límite el interés colectivo") descubriendo su entorno, formando su autodisciplina, su independencia y desarrollando su inteligencia. El educador tiene la misión de ayudar al niño en este descubrimiento personal para lo cual organizará el espacio, el ambiente y el material en función del interés del niño/a y de lo que éste deba aprender en el momento evolutivo

en el que se encuentre.

2.1.6 Fundamentación Axiológica.

La educación en valores se presenta como una tarea compleja, pero al mismo tiempo necesaria para garantizar la manifestación de los mencionados procesos axiológicos. Por ello consideramos que no puede ser cualquier instancia dejada al azar o de manera improvisada, el lugar donde se desarrolle la educación en valores del ser humano. Los valores se conciben como la representación de la acción humana. Vista esta acción, como la dinamizadora de la conducta que orienta la vida y define la personalidad.

Según González J. (2004) Manifiesta que: “la familia, la escuela y la sociedad se encuentran inmersos en un proceso de transformación que afecta no sólo a sus estructuras sino también a sus formas de funcionamiento”. (p.19).

La educación en valores en el ámbito familiar actual es una cuestión complicada principalmente por el cambio axiológico al que se encuentra sometida la sociedad en general y la familia en particular, de manera que nos encontramos con una situación donde los antiguos criterios han perdido su originaria capacidad orientativa y los nuevos aún no se han acreditado con fuerza suficiente como para proporcionar a los individuos y grupos sociales orientaciones y colocación en el entramado social. (p.19)

La educación en valores obliga a las instituciones educativas y especialmente a plantearse un reto, proponer alternativas y ayudar a elegir

adecuadamente. De ahí la necesidad de que nuestro sistema fortalezca su función social. A pesar del profundo cambio axiológico al que se ve sometida la sociedad actual y sus instancias, la familia posee una capacidad crítica que le permite afrontar los cambios sociales y familiares, para continuar siendo un elemento clave en la trasmisión de valores sociales, personales en el desarrollo de habilidades y competencias.

Para afrontar los problemas y conflictos sociales nuestro sistema educativo ha establecido temas transversales al currículo académico, los mismos que generan los sistemas de valores no sólo de orden moral y cívico sino también de carácter cognoscitivo, tecnológico, ecológico, estético, social, religioso y económico, como estrategias educativas para cultivarlos. Finalmente la educación en valores no es teórica sino práctica. Esta labor debe ser asumida por una estructura lo suficientemente sólida, en sus funciones y en su constitución, para permitir la trasmisión y apropiación de unos valores sociales básicos y otros más personales, que constituyen al ser humano y le permitan integrarse en el contexto social próximo que le rodea, una institución como la familia.

2.1.7Fundamentación legal.

Código de la niñez y adolescencia:

Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) fundamenta el presente plan de investigación, amparada en los siguientes artículos:

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

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos,

políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

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:

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

Servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (p.30)

2.1.8 Habilidades sociales.

Concepto:

El desarrollo de las habilidades sociales es un proceso precoz, fundamental para los niños que les enseña cómo comportarse e interactuar con la gente en una forma socialmente aceptable para su edad. Ya sea pretendiendo ser piratas o jugar a la escuela, se toman decisiones en cuanto a cuál es el papel que cada niño/a asumirá. Se requiere un poco de negociación, quién será el pirata y quién será la tripulación, y compartir. Ellos pueden decidir turnarse para ser el maestro, y eso requiere paciencia para esperar su turno y cooperación.

“El juego dramático también ayuda a los niños/as a aprender cómo lidiar con los temores y preocupaciones que puedan surgir en determinadas situaciones, como dirigirse a una nueva escuela o visitar al dentista por primera vez”. (Meca Martínez, 2012).

En el juego de simulación los niños/as prueban roles (como hizo papá cuando le pegaba a mamá o cuando jugaba a Batman). Enfrentar emociones incómodas, logran entender el punto de vista de otras personas y construyen una imagen del mundo social.

Desarrollan habilidades para la solución de problemas de lenguaje experimentan la dicha de la creatividad al hacer los boletos para un viaje imaginario en tren o al leer las cartas visuales en un consultorio médico, se estima que 10 a 17 por ciento del juego realizado en los centros de desarrollo y 33 por ciento del juego por los alumnos de preescolar es de simulación, a menudo con muñecos y accesorios reales e imaginarios. (Meca Martínez, 2012).

Los niños que juegan imaginativamente con frecuencia tienden a cooperar más con otros niños populares y más alegres. Los niños/as que ven mucha televisión tienden a ser menos imaginativos al jugar, debido, quizá a la costumbre de absorber imágenes pasivamente en lugar de generarlas.

2.1.8.1 Importancia de la adquisición de Habilidades Sociales.

El desarrollo de las habilidades sociales es un aspecto clave y prioritario en el proceso de desarrollo y socialización de cualquier niño. Podemos definir las habilidades sociales como un conjunto de comportamientos socialmente adecuados, que empleamos como recurso para desarrollarnos satisfactoriamente a nivel familiar, escolar, laboral y social.

El objetivo principal que se persigue es que el alumno con aprenda a ser una persona auténtica, teniendo en consideración sus características personales y cómo

estas encajan en la sociedad, que aprenda a convivir y a pensar, resolviendo los conflictos que puedan surgir y teniendo positivas relaciones sociales con las personas que le rodean en los ámbitos más cercanos en los que se desarrolla: familiar, escolar y social. (Meca Martínez, 2012).

Otro aspecto importante es la salida que le den al conjunto de estrategias que conforman las habilidades sociales, es decir, su puesta en práctica en "la vida real". Por ello, es indispensable que el entorno de los niños conozcan las lagunas principales que pueden presentar y cuáles son las intervenciones principales que deben llevar a cabo para dar continuidad a los aprendizajes fuera de las sesiones. No debemos perder de vista que la funcionalidad es el objetivo final.

Los niños y adolescentes con pueden presentar dificultades a la hora de relacionarse socialmente debido a diversos motivos, entre los que podemos encontrar la impulsividad, la falta de reflexión, la falta de regulación de sus emociones.....

2.1.9 Comunicación y expresión emocional.

Saber reconocer emociones faciales, desarrollar la empatía, etc. aspectos relevantes en la socialización, es el de las emociones. Los niños y adolescentes deben conocer de manera general las distintas emociones que existen, aprender a reconocerlas en ellos mismos, cómo estas les hacen sentir y que pueden hacer para controlarlas.....

Debemos tener presentes que estos contenidos no son temas aislados, sino que deben verse como un conjunto. Queremos decir que conforme vamos adquiriendo pautas y estrategias, estas deben ir siendo añadidas,

interiorizadas y puestas en práctica en lo sucesivo. Cuando un niño o adolescente ha interiorizado la manera correcta de realizar la escucha activa, podrá ser capaz de incorporarla a su comportamiento, y cuando se enfrente a un nuevo proceso de socialización, conociendo a personas nuevas, será un punto a favor de su persona las habilidades que pueda poner en práctica. (Meca Martínez, 2012).

¿Y por qué tanta importancia a las habilidades sociales? Desde pequeños, en el desarrollo de toda nuestra vida, vivimos en sociedad. Lo ideal es presentar buenas relaciones desde pequeños, primero con el entorno más cercano que es la familia, y cuando el niño/a comienza la escolarización, comienza a desarrollarse en otros ambientes, que comienza a ponerlo a prueba en lo referente a su capacidad de socialización.

Si realizamos una intervención temprana, dotándole de estrategias y pautas adecuadas, podremos ir consiguiendo que todas las relaciones que tenga a lo largo de su desarrollo sean positivas. Si por el contrario no hemos podido llevar a cabo dicha temprana intervención, no pasa nada. Existen los programas específicos para adolescentes en los que se trabajan estas habilidades de una manera propia, enfocados al futuro de dicho adolescente: enfrentarse a estudios superiores, relaciones personales, búsqueda de empleo.

Nunca debemos olvidar que el lugar principal en el que un niño/a aprende y se desarrolla es la familia. Esta es el marco de referencia que guiará al niño/a toda su vida, por lo que tendremos que asegurarnos de desarrollar relaciones interpersonales familiares positivas, adaptadas a la realidad, de donde el niño adquiera unos valores objetivos que le influyan positivamente a la hora de ir formando su personalidad.

2.1.10 El comportamiento del niño.

El grado de exaltación y falta de control del niño/a influenciarán la conducta de las padres. Si usted observa atentamente, podrá determinar cuándo una mirada de desaprobación es suficiente, cuando es necesario pronunciar algunas palabras o cuando es preciso actuar. Fíjese si el niño se detiene o disminuye el ritmo de sus acciones mientras usted se levanta y se dirige hacia él. Con frecuencia, el menor hecho de acercarse disminuye la intensidad de la acción. "Observe si el niño está totalmente embebido en su acción y solo se da cuenta de lo que usted dice cuando le toma las manos. Una vez el niño se ha detenido y se ha tranquilizado, explíquele porque el comportamiento es errado y porque usted tuvo que ayudarle".(Brazelton, 2008, pág. 48).

A medida que un niño crece, se va haciendo menos necesario usar nuestras manos para ejercer control. Si el niño pequeño está haciendo estragos de manera tranquila y metódica por ejemplo, está dibujando garabatos en un libro, basta con hablar. Si por el contrario, el niño rompe frenéticamente las páginas del libro o los lápices de colores. En general, entre más físico es el comportamiento del niño, más necesaria es la intervención física de los padres. Cuando el niño dice cosas indebidas, bastan las palabras de los padres para corregir el comportamiento. (Brazelton, 2008, pág. 48).

No hay que exagerar. Recorra a la expresión de su rostro y hable suavemente, incluso susurrando, en vez de hacerlo muy fuerte. El objetivo es interrumpir la acción y obtener la acción del niño durante un tiempo suficiente que permita disminuir la intensidad de la travesura. La desaprobación de los padres obliga al pequeño a reevaluar sus actos. Arrugue la frente, frunza el señor y mire al pequeño fijamente. En ciertas circunstancias, eso es basta.

2.1.11 Las normas de convivencia.

“Las normas de convivencia son el marco legal que canalizan las iniciativas que favorezcan la convivencia, el respeto mutuo, la tolerancia y el ejercicio efectivo de derechos y deberes”.(Jimenez, 2013).

2.1.11.1 ¿Para qué sirven las normas de convivencia?

“Las normas de convivencia sirven, juntamente para convivir en una sociedad civilizada, donde cada individuo es libre de hacer, siempre y cuando no entorpezca la libertad del prójimo. Y una de las reglas principales de esto es saber que los derechos de cada individuo.”. (Jiménez, 2013).

2.1.11.2 Normas de convivencia en el Centro Infantil.

Si lo lanzas recógelo (juguetes, alimento, etc.)

- Si lo desacomodas acomódalo (juguetes, ropa)
- Si lo ensucias lávalo (platos, juguetes)
- Si lo usas déjalo donde lo tomaste (cepillo de dientes, lociones, entre otros)
- Si no tienes nada bueno que decir de alguien mejor no digas nada. (Jimenez, 2013).

2.1.11.3 Una respuesta respetuosa calma el enojo normas de convivencia en el hogar:

“Los niños/as aprenden lo que viven y ven a diario, por eso es inútil hablar y hablar sin darles el ejemplo. Predicar y no aplicar es una de los más grandes errores que cometen los padres, pues es a través de su ejemplo es que

los más pequeños aprenden a comportarse en casa y fuera de ella". (Jimenez, 2013).

Las normas de convivencia son el marco legal que canalizan las iniciativas que favorezcan la convivencia, el respeto mutuo, la tolerancia y el ejercicio efectivo de derechos y deberes:

- No faltar al respeto a ninguna persona.
- No tirar chicle en la calle.
- Recoger el excremento de los perros.
- No pintar grafitis.
- No tirar basura en la vía pública.
- No conducir en estado de ebriedad.

2.1.11.4 Decálogo de normas de convivencia en clase:

- Ante todo aplicar los valores de respeto, responsabilidad, amor, solidaridad, honestidad, con los docentes y compañeros
- Pedir permiso antes de hablar para ser escuchado
- Utilizar las normas de cortesía al dirigirnos a nuestros compañeros y docentes.
- Mantener el aula limpia y ordenada
- Hablar en voz baja para no interrumpir ni molestar a los compañeros.
- Aceptar cuando nos equivocamos y pedir disculpas
- Colaborar en la escuela junto a nuestros padres
- Ser obediente, solidarios, comprometidos con los docentes y compañeros.
- Ser constante y perseverante en nuestro aprendizaje y comprometidos con amor en lo que realizamos

- Cuidar nuestro aspecto físico, los cuadernos y la escuela como un valor que tenemos. (Jimenez, 2013).

2.1.12 Escalas de conductas adaptativas.

Estas escalas se enfocan en 4 dominios principales: la comunicación (el lenguaje receptivo, expresivo y escrito), la socialización (las relaciones interpersonales, el juego, el tiempo libre, y la observación de normas sociales), las habilidades motoras (la gruesa y la fina) y las habilidades de autonomía (comida higiene, preparación de comida, mantenimiento doméstico, concepción de dinero). (GENTO PALACIOS, 2011, pág. 46).

Al lado de esto, estas escalas miden también el comportamiento del adaptativo.

Están divididas en tres partes:

- Una escala para los padres.
- Una escala para educadores.
- Una escala para maestros diseñados para evaluar el comportamiento en un grupo.

2.1.13 Conductas independientes

“Este instrumento evalúa a personas. Las escalas se basan en frases descriptivas. El encuestado escoge si la persona observada exterioriza cierto comportamiento: “nunca o raramente”, “una cuarta parte del tiempo”, “tres cuartas partes del tiempo” o “siempre o casi siempre”. (GENTO PALACIOS, 2011, pág. 46).

2.1.14 La escala de conducta adaptativa:

“Esta escala enfoca la atención en el comportamiento adaptativo de personas que están viviendo en casas protegidas, o los niños de la escuela se basa en 10 áreas de comportamiento adaptativo que se especificaron según la definición de discapacidad intelectual”. (Gento Palacios, 2011, pág. 46).

2.1.15 Dramatización infantil.

“El estudiante debe comprender la estructura y los elementos de cualquier representación que desarrolle un sentido o una historia. Por ello, antes que nada, es necesario analizar en texto dramático a partir de los elementos fundamentales del drama”.(Pardo, 2005, pág. 31).

La dramatización infantil busca imprimir un carácter dramático y expresivo a algo que no lo tiene, nada más; no pretende realizar un espectáculo estéticamente perfecto. Los niños y el maestro pueden aspirar a que el resultado sea excelente, pero sin estresarse por lograrlo. Lo que importa es la experiencia del proceso dramático, más que la culminación de una puesta en escena.

2.1.16 La mímica.

Es más que probable que las primeras representaciones teatrales hayan sido mímicas, más allá de que el gesto fue indiscutiblemente la forma de comunicación inicial de los primeros seres humanos, el gesto y los sonidos guturales propios de gargantas y cuerdas vocales no educadas ni adaptadas a la nueva condición de vida, y sin ánimo de escandalizar, muy similar al vocabulario actual de los gorilas y chimpancés.

No obstante, la abstracción, la intelectualidad, la palabra, reclamaron para sí el establecimiento de lo correcto en materia de realización escénica, demanda que llegó al máximo en el teatro romántico donde en una misma frase había exigencia de tres o cuatro entonaciones y matices diferentes para dar sentido dramático a lo expresado. Los actores se transformaron de recitadores hieráticos, de escasa y ampulosa gesticulación, a dominadores de una voz rica en matices y un cuerpo que acompañaba cada una de esas variaciones del tono como verdadera esencia de la escena. (Rodríguez Facal, 2012).

Incluso en nuestros días abundan los que miran despectivamente a quienes se dedican a actividades o labores corporales. Eso sucede desde hace bastante tiempo con la Educación Física y los deportes, y lo que es lamentable, muchos docentes de esas actividades, influidos por años de educación racionalista, comparten ese pensamiento.

“Esa actitud es, a nuestro criterio, la raíz de la discriminación que existe entre los alumnos de escuelas de bachillerato hacia los alumnos de las escuelas técnicas, como si la labor manual en el taller fuera de por sí degradante o no exigiera desarrollo intelectual”.(Rodríguez Facal, 2012).

Es por esa misma razón que la mímica estuvo, y en alguna medida todavía lo está, marginada de los teatros, limitada a las artes circenses y ni soñar que forme parte de un trabajo de creatividad dentro de la clase formal de Educación Física, aún en los docentes especializados o con vocación por la actividad física creativa. A la mímica se le niega la condición de arte mayor similar a la pintura, la danza o la música, más allá de algunas expresiones que por su altísima calidad convocan públicos mayoritarios. (Rodríguez Facal, 2012).

Pero el cuerpo no puede permanecer inexpresivo, tiene necesidad imperiosa de manifestarse a pesar de la represión, a pesar de los estereotipos expresivos que pretenden imponernos desde los medios de comunicación masiva.

El estudio del lenguaje corporal abarca todos los movimientos del cuerpo humano. Desde los más deliberados como besar, estrechar la mano, dar una bofetada, mirada... hasta los totalmente inconscientes: abrir los ojos o la boca por sorpresa o miedo, levantar los hombros cuando no sabemos algo...

El lenguaje corporal es en parte instintivo y en parte aprendido e imitativo. Aprendemos desde niños el lenguaje verbal y se olvida destacar la importancia del lenguaje corporal, que empleamos constantemente a lo largo de nuestra vida. Éste aclara, confirma o niega los mensajes del lenguaje verbal, ya que más del 50% de la información procede del cuerpo de manera no verbal.

Los elementos principales del lenguaje corporal con los gestos de rostro, manos y postura. La postura corporal es casi siempre determinante de una actitud psíquica. Según se distribuyen las tensiones musculares, su intensidad y su localización en zonas significativas, se configuran posturas determinantes que “hablan” y transmiten mensajes por sí solas. Incluso cuando se pretende expresar algo diferente a lo que se es, hay detalles que lo descubren”. (Rodríguez Facal, 2012).

Cuando hablamos con alguien sólo una pequeña parte de la información que obtenemos de esa persona procede de sus palabras. Los investigadores han estimado que entre un 60 y un 70% de lo que comunicamos lo hacemos mediante el lenguaje no verbal; es decir, gestos, apariencia, postura, mirada y expresión.

2.1.17 Máscaras sobre el rostro: “mi máscara, tu máscara, nuestras máscaras”

¿Por qué Máscaras?

“Quien tiene ojos para ver y oídos para oír, se convence de que los mortales no pueden encubrir secreto alguno. Porque cuando los sabios callan, hablan las puntas de los dedos y la emoción rezuma por todos los poros del cuerpo”(Ros, 2007)

Existen infinitas máscaras que acompañan al Hombre desde el comienzo de la humanidad. Se las utilizó para invocar a las fuerzas de la naturaleza, a los espíritus, a dioses, dieron comienzo al Teatro, acompañaron en la conformación de religiones, están presentes en los carnavales, y en fiestas de celebración como casamientos, cumpleaños, etc.

Las utilizan personajes tales como el Zorro, Batman, Robin, el Guasón, Gatúbela, la Mujer Maravilla, el Hombre Araña, los Increíbles..., y también los hinchas de fútbol, los integrantes de una banda de rock y sus seguidores. Hasta podría decirse que las cirugías estéticas a las que se somete una importante parte de la sociedad no se trataría de otra cosa que la de “ponerse una máscara” (en este caso la de la “juventud”). Ros, 2007)

Si nos preguntamos el porqué de este hecho podemos responder que a pesar de los miles de años que medien entre la primera y la “última máscara” que se acabe de inventar, todas encuentran una constante subyacente: el transformarse en otro.

“Esta posibilidad de transformación es la que la hace tan atractiva, aunque todos sepamos que existe un engaño, no podemos escapar al

influjo de su sortilegio, de su magia, a su posibilidad de libertad, de dejarnos, aunque sea por poco tiempo, ser otros". (Ros, 2007)

Cotidianamente el hombre no se coloca máscaras en el sentido estricto de la palabra, pero no obstante en su vivir, su rostro aparece como una máscara que revela u oculta para sí mismo o para los demás, aspectos importantes de su personalidad.

Podría decirse que aún a cara lavada circulamos por la vida con máscaras. Aunque no se vean, todos llevamos máscaras. Son las que usamos para desenvolvemos en nuestra vida cotidiana, para funcionar en la sociedad. A la mañana nos ponemos las máscaras de padres, o hijos, luego las de nuestras actividades, las de alumnos, docentes, obreros, funcionarios, abogados... con el transcurso del día y de los acontecimientos las iremos variando de acuerdo al rol que desempeñemos, todo eso si tenemos suerte y somos lo suficientemente flexibles. Pero muchas veces las usamos para cubrirnos, para no expresarnos. En realidad deberíamos aprender a jugar con ellas con ellas enriquecer nuestros recursos expresivos y sobre todo nuestras relaciones con los demás. (Ros, 2007).

¿Qué clases de máscaras conocemos?

Sólo con fines didácticos podemos dividir a las máscaras en dos grandes grupos.

- fuera del rostro: máscaras de globo, antifaces, máscaras de cuero, gomaespuma....
- sobre el rostro: las pintadas, tatuadas, látex ... (Ros, 2007).

2.1.18 La Simulación-Juego.

“La simulación-juego ha llegado a ser parte integral del entrenamiento académico por décadas y es una práctica preferida como método de enseñanza (Norris y Niebuhr, 1980). La simulación-juego provee a los participantes la oportunidad de experimentar los procesos de toma de decisiones en un ambiente dinámico, de riesgo y de incertidumbre” (Castro, 2008).

Las simulaciones juegos reportan un incremento en el conocimiento de las interrelaciones e interdependencia entre las áreas funcionales de las empresas (Smith y otros, 1968, Parry, 1971 citados por Norris y Niebuhr, 1980). Finalmente, se ha dicho que los juegos mejoran las destrezas necesarias para el trabajo interpersonal y la efectividad de los grupos (Hackney, 1971 citado por Norris y Niebuhr, 1980).

“Así mismo, Castro, Guzmán, Sanoja, y Suárez, (1993 p-34), citando a otros autores señalan que: La simulación-juego puede contribuir a un cambio progresivo de la filosofía y práctica dominante en la escuela enfrentan el mundo tecnológico con nuestra propia creatividad” (Castro, 2008).

Las simulaciones-juegos proporcionan al estudiante situaciones prácticas estructuradas para descubrir interacciones significativas que dirigen la focalización de los objetos establecidos. Estas técnicas son ampliamente utilizadas en los negocios, la industria, el ejército y pueden tener amplia aplicación en la preparación profesional de la educación superior (Castro, 2008).

Las simulaciones-juegos reúnen conocimientos de varias disciplinas científicas e intentan hacer comprensibles realidades complejas. Ayudan a comprender contextos dinámicos, adquirir competencias y romper las formas sociales de organización rígida, rigurosamente jerárquica. Constituyen grupos responsables de sí mismos, permiten desarrollar la flexibilidad, el diálogo y la creatividad, enfatizan la iniciativa personal, el auto organización de los grupos y los modelos de comunicación.

Como en la vida real, hay muchas soluciones posibles a un problema; pero la mejor solución no siempre es la más aceptable y puede tornarse en la pésima solución, en cuyo caso a menudo el problema no se ha resuelto sino que se crean otros problemas. Contrario a la vida real, el ambiente donde se desarrolla este tipo de actividades es controlado, la conducta que asumen los estudiantes y sus consecuencias pueden ser observadas, criticadas y realimentadas, lo que puede guiar hacia un verdadero aprendizaje, y en algunos juegos la situación se puede repetir varias veces para demostrar los cambios de conducta que han tenido lugar (Castro, 2008).

La simulación-juego es una actividad orientada hacia una meta, cuyos contenidos y procesos están íntimamente relacionados con alguna competencia general o específica, mediante la aplicación diestra y con éxito de una serie de instrucciones que los participantes deben seguir para que el juego sea eficaz.

Las simulaciones-juegos como estrategia son muy útiles para motivar al alumno a leer, seguir y aprender a redactar instrucciones para el logro de sus objetivos, ya que éstas deben implementarse con el estricto seguimiento de las indicaciones, porque de no ser así, no se obtiene el resultado esperado. Las reglas generalmente son especificadas por el diseñador y presentadas a los

estudiantes (jugadores) como instrucciones del juego, o de la actividad a realizar en el laboratorio. El número y especificidad de las instrucciones que dirigen las interacciones, varían substancialmente de una actividad vivencial a otra (Guzmán de Castro, 1992).

Las destrezas aprendidas en los juegos instrucciones, orientadas por el docente pueden convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje de otros objetivos, por lo que es necesario que el docente explote en cierta forma el trabajo cooperativo para mejorar los trabajos grupales y seguir instrucciones, ya sean escritas u orales para la implementación o ejecución de alguna tarea en especial. Según Guzmán de Castro (1992):

“Los juegos en la sociedad actual han dejado de ser participativos y recreativos para convertirse en ejercicios meramente competitivos y sumamente reglados e institucionalizados. Una sociedad renovada, con hombres y mujeres nuevos, necesita de la creatividad y participación y de enseñar a jugar desde la óptica de la cooperación”, La misma autora, señala que las destrezas aprendidas en los juegos instruccionales, orientadas por el docente, pueden convertirse en un instrumento eficaz para el aprendizaje de otros objetivos, por lo que es necesario que el docente explote en cierta forma el trabajo cooperativo para mejorar los trabajos grupales y seguir instrucciones, ya sean escritas u orales para la implementación o ejecución de alguna tarea en especial. (Castro, 2008).

Lo importante es que el usuario es un ser activo, participa en situaciones, procesa información que se le suministra en situación problemática, condiciones de ejecución y resultados, convirtiéndose en el constructor de su aprendizaje a partir de su propia experiencia. La utilidad de los simuladores y juegos depende en gran medida, de la necesidad

educativa que se va atender con ellos y de la forma como se utilicen.(Castro, 2008).

En definitiva una simulación-juego, como señala Szczurek (1996), reúne las características de la simulación y de los juegos. Es una actividad que combina las características de ambos, simulación y juego, imita una parte de la realidad e implica una competencia (Heyman, 1975). Es una actividad humana y relacional que representa a escala la realidad, trabajada, total o parcialmente, sobre las bases de las decisiones de los jugadores (Castro, 2008).

Apoyar la labor pedagógica y brindar a los educadores herramientas que faciliten el desarrollo curricular para el tratamiento de valores y actitudes. A través de situaciones sencillas y graciosas que deben ejecutar alumnas y alumnos, se busca que reflexionen sobre actitudes necesarias para una convivencia armónica.

2.1.18.1 ¿Qué son los juegos de simulación?

“Bajo esta denominación se designa una amplia gama de actividades (simulación social o dramatización, empatía, rol, juegos u otras) que permiten reproducir o representar de forma simplificada una situación real o hipotética. Los juegos incorporan además un componente de competición y a veces de azar”. (Quinquer, 2004, pág. 5).

2.1.18.2 Características de los juegos de simulación.

- Actividades de localización y juegos de simulación que se utilizan en geografía. Su objetivo es tomar decisiones sobre cuestiones

diversas: localización de industrias, de carreteras, de ferrocarriles, de cuestiones urbanísticas...

- Las actividades basadas en la empatía son muy útiles para ayudar al alumnado a comprender las intenciones y las motivaciones de los agentes históricos. También para ayudarles a explicitar sus concepciones y entender el relativismo.

“Las dramatizaciones son simulaciones en la que la empatía y la adopción de roles tienen un papel relevante. Pueden utilizar técnicas teatrales”.(Quinquer, 2004, pág. 5).

2.1.19 Títeres

“Los títeres son objetos inertes que tienen una vida prestada, infundida por el titiritero, el los anima, con su ritual maravilloso, colocándose el alma en sus cuerpiitos de mentira, transformarlos en seres absolutamente vivos que abren la puerta de nuestro corazón sin pedir permiso” (VILLEGAS, 2007, pág. 29)

El títere es una figura teatral que nos sirve para representar un personaje; los personajes pueden ser bien hombres, animales o bien objetos animados; en otro sentido los personajes pueden ser valores abstractos, a través de los cuales representamos nuestras ideas, como la libertad, la justicia, la democracia y de los demás.

Cuando los títeres personifican o encarnan estos valores, podemos representar y transmitir una acción y todo ella se transforma la materia prime del drama. La única forma de que el muñeco logre convertirse en personaje es dotarlo de vida, llenarlo de significado y sentido, pues de esta forma nos será más fácil comunicar emociones, sentimientos e ideas, lo cual nos resulta difícil, pues existe una serie de títeres que, por su tamaño y su forma

en que son manipulados, nos permite expresarnos con claridad. (Villegas, 2007, pág. 29)

2.1.19.1 Uso de Títeres.

“El uso de los títeres como técnica de la orientación escolar; prevé al estudiante de experiencias educativas, mientras que promuevan el entendimiento de sí mismo, sentimientos, actitudes y conductas y le ofrece la oportunidad para expresar un amplio rango de actitudes, interés y valores” (Naranjo, 2004, pág. 95).

2.1.19.2 Clasificación de los Títeres.

“En la clasificación de los títeres el objeto animado debe cumplir con ciertas características estructurales que tienen directa con su definición de la imagen plástica. El títere debe tener forma, volumen, un mecanismo de control que responda a su funcionalidad. Estas exigencias hacen necesaria una clasificación del títere por sus notas distintivas o comunes, que ponen de manifiesto el estudio del teatro de los títeres” (Pestalozzi, 2006, pág. 25)

2.1.19.3Dicha clasificación se encuentra hecha por Juan Enrique Acuña de la siguiente manera.

Cuadro N° 1 Clasificaciones se encuentra hecha por Juan Enrique

Por su forma:	Corpóreos, planos
Por lo que representan Objetos ideales	Antropomorfos, zoomorfos
Por el sistema de animación:	Directa con el cuerpo Directa con las manos Indirecta con varillas Indirecta con hilos
Por la posición del manipulador:	Suspendidos desde abajo Suspendidos desde el mismo Nivel.

(PESTALOZZI, 2006, pág. 25)

2.1.19.4Títeres de guante.

“El manipulador se coloca el muñeco como si fuera un guante y mueve las manos y la cabeza del títere con los dedos. Existen varios estilos de títeres de guante, dependiendo de la posición de los dedos”.(RUS, 2007, pág. 70).

2.1.19.5Títeres de dedos.

“Existen varios tipos de marionetas de dedos, aunque todas ellas se caracterizan por la poca movilidad que tienen. Por un lado

tenemos aquellas en las que el manipulador introduce los dedos en dos agujeros a modo de piernas, de manera que los nudillos son las rodillas”. (RUS, 2007, pág. 71).

También existen aquellas en las que la yema del dedo hace de cabeza y se le pone el traje a partir de esta. Un tercer tipo de marioneta de dedos es una pequeña versión miniaturizada de la clásica marioneta de hilos aunque manejada con los dedos.

2.1.19.6 Títeres de varilla.

El más simple de los títeres de varilla, consiste en una vara principal en la que van apoyados los hombros, de los que cuelga el traje. Los brazos caen suspendidos de los hombros sin control alguno. Proviene de los antiguos báculos de los bufones medievales. Hoy en día el títere más parecido a este sistema es el que se emplea en los desfiles de “gigantes y cabezudos”. (RUS, 2007, pág. 68).

2.1.19.7 Títeres de hilo o marionetas.

Son los títeres que se mueven solo por medio de hilos. Requieren mucha precisión, tanto en su manipulación como en su construcción. Se manipulan con una cruz, que puede ser vertical u horizontal. Las verticales se utilizan para los personajes humanos, ya que pueden llevar más hilos. De la parte fija de la cruz penden los hilos de la cabeza, los hombros, el pecho, la espalda y las manos. En la parte móvil de la cruz, que se puede separar, se atan los hilos de las piernas para que la marioneta pueda caminar. (Marquez, 2004, pág. 337).

Las cruces horizontales se utilizan para manipular personajes de animales y al igual de los verticales, tienen dos partes: la que sostiene el cuerpo y la que mueve la cabeza.

2.1.20 La mímica.

Se distingue del resto de técnicas teatrales por su particular código simbólico y por su renuncia al uso de la palabra. Uno de sus máximos representantes, Marcel Marceau, lo definió como "el arte del silencio".

Con el término "**mimo**" se designa tanto al arte como al intérprete. La palabra representada se llama mimodrama o pantomima.

En el mimo se emplea una técnica codificada de manera que cada gesto tiene un significado preciso.

El mimo moderno aparece bajo dos tendencias: el mimo subjetivo, que expresa estados emotivos; y el mimo objetivo, que usa objetos imaginarios creados por la acción motriz del actor.

En el ámbito educativo es interesante el trabajo de la mímica para que el alumno desarrolle el lenguaje de los gestos. Además es un contenido que suele motivar al alumno. Le ayuda enriquecer su lenguaje expresivo y afectivo.

2.1.21 Las máscaras.

Son figuras de cartón, de tela que suelen imitar una cara, con las que el actor tapa su rostro con finalidad dramática. Pueden ser completas o parciales (antifaz, que deja la boca al descubierto). Entre sus ventajas en

el ámbito escolar están: favorecen la desinhibición del alumno y pueden ser auto fabricado.

Jugar con máscaras es un excelente recurso para fomentar la expresividad de los niños y enriquecer las relaciones con los demás.

2.1.22 Guiñol, títeres y marionetas.

El guiñol son personajes dotados de vida mediante el uso de las manos. Las marionetas o títeres son personajes creados con diferentes materiales y movidos por la persona mediante hilos a distancia. Se trata de una técnica más compleja porque hay que asimilar la personalidad del ente animado y tratar de proyectarla al público.

Las marionetas o títeres son instrumentos que estimulan la creatividad e imaginación, pues muestra situaciones divertidas y personajes llamativos con los cuales se identifican los pequeños. Además, se tiene la oportunidad de generar comunicación y armonía entre padres e hijos/as. Los niños/as aprenden de una manera más interesante logrando un aprendizaje significativo, desarrollando al niño/a.

2.1.23 El juego.

El juego es una actividad agradable que produce placer, bienestar y por ende, alimenta la autoestima; contribuye al equilibrio emocional del ser humano y a través de el se refuerza la personalidad y las relaciones interpersonales.

El juego según JurajCecetka (s/f en Zbirková, 1999) “es la forma instintiva, espontánea y más típica de actividad de la edad infantil en la cual el niño intensifica, de forma individual y de acuerdo con el desarrollo alcanzado en su edad, sus pensamientos, sentimientos, apetencias e imaginaciones”. “Del juego de los niños y la creación artística, podríamos decir, que son expresiones del espíritu, de lo más íntimo de cada uno, búsquedas de comunicación, formas de socialización o, incluso, lenguajes” (Ferrari, 1999).

Así mismo, el juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. (Dávila, 2002a, 2002b). Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está normado. Se debe adaptar a las necesidades de las personas y al contexto en el que éstas se desenvuelven.

Velarde (2005) sostiene que en todo juego instrucciones se debe crear un ambiente de aprendizaje que conduzca a un arduo trabajo y a una reflexión seria. Entre los elementos que se deben tener en cuenta podemos considerar los siguientes: Comunicación: determinante para que el proceso de enseñanza aprendizaje se pueda llevar a cabo. Cognición: el proceso de aprendizaje debe ser conocido tanto por el maestro como por el alumno. Esto los llevará a tener conciencia de la forma en que se realiza el aprendizaje, los elementos que necesita como apoyo, y el tiempo que empleará para obtenerlo.

El mismo autor, señala que los juegos son muy importantes en el ámbito educativo, ya que hacen que el estudiante desarrolle todos los tipos de inteligencia y los canales de percepción, es decir, auditivo, kinestésico, olfativo, gustativo y visual. Además, ponen en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifican y ejercitan las funciones psíquicas, sirven para fortalecer la vida social del niño, su lenguaje, despiertan el

ingenio, desarrollan el proceso de observación, inferencia, hipótesis y aprenden a generar soluciones, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia.(Castro, 2008).

2.1.23.1 Clasificación de los juegos según Velarde.

Cuadro N° 2 Clasificación de los juegos

Juegos	Características
Sensoriales	Son aquellos relativos a la facultad de provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.
Motores	Movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; entre otros.

(Castro, 2008)

2.1.24 Las teorías de aprendizaje y los juegos.

La incorporación del juego como método de enseñanza encuentra su sustento en las teorías de aprendizaje surgidas a principios del siglo XX. Los aportes más importantes provienen de la psicología dinámica de William James, la creación por parte de Claparade en Europa del Instituto de Psicología Aplicada quien cimentará las bases de la teoría genética de Piaget. (Douglas, 2014).

El estilo de enseñanza tradicional plantea unas formas de relación profesor-estudiante. Basadas en un dirigismo predominante o absoluto por parte del profesor. Los juegos con fines educativos toman del movimiento de la nueva escuela la idea de que el alumno puede orientar sus propias tareas de aprendizaje, y por lo tanto el profesor no debe guiar constantemente sus actos, sino más bien servir de orientación y apoyo a los mismos.

Los juegos permiten acciones sensomotrices y operaciones mentales, donde Piaget postula que las transformaciones cognitivas son el resultado no del conocimiento de los objetos sino de la manipulación y exploración de la realidad. Algunas de sus conclusiones tienen que ver sobre el carácter constructivo del desarrollo individual, la importancia de la actividad del alumno para el desarrollo de las actividades cognitivas superiores, del lenguaje, la importancia del conflicto cognitivo o discrepancia entre la realidad y sus esquemas como medio para generar el progreso y la importancia de la cooperación para el desarrollo de las estructuras cognitivas. (Douglas, 2014).

Otro aporte que brinda definición y claridad sobre la posición adoptada es el de [Vigotsky], quien propuso la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Vigotsky define a la zona de “desarrollo próximo” como la distancia entre la zona de desarrollo real y potencial. A través de un juego se puede generar esa zona de desarrollo próximo ya que el alumno a partir del problema planteado por la actividad lúdica, se puede vincular con otra persona de mayor nivel de conocimiento, sea esta un compañero o un docente.

En cuanto al aprendizaje significativo, Ausubel se basa en el supuesto de que las personas piensan en conceptos. El sujeto que aprende dispone de una estructura cognitiva, que contiene procesos y conceptos claros y

disponibles los cuales sirven de anclaje a nuevos conocimientos. De este modo, los nuevos conocimientos pueden ser aprendidos y retenidos, en la medida en que la estructura cognitiva del sujeto se encuentren disponibles conceptos que le sirvan de anclaje.

Los juegos pueden generar condiciones de aprendizaje significativo al favorecer que los alumnos dispongan en su estructura cognitiva de los conceptos previos que le permitan asimilar el nuevo contenido, realizar un esfuerzo por establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y los que él ya posee y que los conocimientos sean efectivamente utilizados por los alumnos cuando las circunstancias del juego lo requieran. (Douglas, 2014).

En el aprendizaje por descubrimiento guiado por el docente, Bruner propone que es él el que mejor permite captar la estructura de la realidad. En este caso el rol del maestro es el de un experto que controla el desarrollo del conocimiento a través de una guía y de un andamiaje cuidadoso. De la teoría de Bruner los juegos toman los siguientes elementos: que el docente guíe el descubrimiento del alumno a través de un planteo y replanteo del problema, mediante la tarea de apoyo y orientación del proceso de aprendizaje.

El estudiante desarrolla sus capacidades de captar, transformar y transferir lo que aprende a través de desarrollar la capacidad de resolver el problema planteado por el juegos.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.

La autora se identifica con Bandura y su teoría del comportamiento, ya que los seres humanos se desarrollan socialmente por medio de la

observación y la imitación, pues así el niño/a desarrolla destrezas, virtudes y comportamientos puede variar de acuerdo al medio donde se desenvuelve siendo como grandes factores de imitación sus padres, sus amigos, profesores.

Psicológicamente los niños deben obtener un aprendizaje significativo que les ayude a desarrollarse. Para lograrlo el docente debe adaptar el ambiente de trabajo en un lugar cómodo y divertido de acuerdo a las necesidades y diferencias de cada pequeño, ya que el infante se mueve en total libertad descubriendo su entorno, formando su autodisciplina, su independencia, y desarrollando su inteligencia mediante juegos el niño aprende jugando y se desarrolla integralmente.

La vida de un niño/a es bastante estructurada y regulada en su mayor parte. No hay mucha toma de decisiones, porque los adultos y cuidadores les dicen cuándo dormir, cuándo comer y dónde dirigirse. La imaginación de un niño es el único aspecto de su vida sobre la que tiene completamente el control. El juego de simulación o dramático le permite hacer uso de su imaginación en una forma de espíritu libre y sin restricciones. Un estudio realizado por la Academia Americana de Pediatría indica que el "juego libre y no estructurado es saludable y, de hecho, es esencial para ayudar a los niños/as a alcanzar importantes hitos del desarrollo social, emocional y cognitivo, así como también ayudarlos a manejar el estrés y volverse resistentes".

Es decir el juego tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices. Finalmente, el juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y del lidiar con las decisiones o intereses del otro.

2.3 GLOSARIO DE TERMINOS.

Acomodación: Se entiende el proceso mediante el cual el sujeto modifica sus esquemas (estructuras cognitivas), para poder incorporar a esa estructura cognoscitiva nuevos objetos.

Asimilación: Para explicar el modo por el cual las personas ingresan nuevos elementos a sus esquemas mentales preexistentes

Comportamiento: El **comportamiento** es la manera de proceder que tienen las personas u organismos, en relación con su entorno o mundo de estímulos.

Cognitivo: Relativo a la capacidad de pensar y a las llamadas funciones mentales superiores (ej. memoria, atención, reconocimiento de estímulos).

Coordinación viso motriz: Capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes.

Clima emocional: tipo y calidad de las relaciones entre los miembros de la familia.

Deductivo: Intelectual método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular.

Entorno social: El entorno social de una persona incluye sus condiciones de vida y de trabajo, su nivel de ingresos, los estudios que ha realizado y la comunidad a la que pertenece.

Entorno: Ambiente que rodea a algo o alguien que incluye, además de la superficie física, componentes psicológicos y sociales.

Estabilidad: Período de tiempo, más o menos prolongado en el curso de una enfermedad, en el que el individuo no sufre los síntomas o estos están atenuados.

Estereotipo: patrón repetido y característico.

Estimulación: proceso de generación de estímulos. Por ejemplo, cuando llamamos a alguien (estímulo auditivo).

Hipotética: Tú haces una suposición sobre un tema dando a entender

Marioneta: Títere que-se mueve por medio de cuerdas.

Moldeamiento: El moldeamiento es una estrategia psicológica con la cual se pretende aumentar la frecuencia de una conducta en un individuo que no la realiza o que no la hace con tanta frecuencia.

Moral: Se denomina moral al conjunto de creencias y normas de una persona o grupo social que determinará el obrar

Norma: Es una regla u ordenación del comportamiento dictada por una autoridad competente, cuyo incumplimiento trae aparejado una sanción.

Principio: Es la base o fundamento de algo. Se le puede llamar principio a los valores morales de una persona o grupo.

Relajación: Técnica que busca la atenuación o desaparición de las reacciones de hipertonía muscular, que a su vez provoca una distensión mental.

Ritmo: Distribución de un tiempo dado en una serie de intervalos regulares.

Rutina: Repetición de un comportamiento. En el ámbito clínico podemos usarlo para referirnos a la repetición de una secuencia idéntica a la hora de llevar a cabo una acción.

Sentimiento: Proceso interno que genera una determinada carga afectiva hacia algo o alguien.

Simulación: Experimentación con un modelo que imita ciertos aspectos de la realidad. Esto permite trabajar en condiciones similares a las reales, pero con variables controladas y en un entorno que se asemeja al real pero que está creado o acondicionado artificialmente.

Tiempo: Intervalo entre dos acontecimientos, o la duración de una acción (una carrera).

Valor: Son atribuidos al objeto por un individuo o un grupo social, modificando a partir de esa atribución su comportamiento y actitudes hacia el objeto en cuestión.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.

- ¿Existe dificultad en la manera de relacionarse los niños con los demás en el aula y afuera de ella del Centro Infantil del Buen Vivir Barrio Central?
- ¿Aplican los maestros los juegos de simulación como técnica de

aprendizaje para el desarrollo social en los niños/as?

- ¿Se lograría a través de una propuesta alternativa que utilice los juegos de simulación para el desarrollo social de los niños/as?
- ¿Es posible que en la socialización de la guía a través de talleres las educadoras desarrollen nuevas estrategias de aprendizaje para el desarrollo social de los niños/as.?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL.

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Es el proceso por medio del cual los niños adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio de su familia y de los grupos culturales a los que pertenece.</p> <p>Actividad imitativa en la que el niño fantasea y representa distintos papeles y situaciones domésticas y sociales,</p>	Desarrollo social	Habilidades Sociales	<p>Importancia de la adquisición</p> <p>El comportamiento del niño.</p> <p>Normas de convivencia</p> <p>Para que sirven las normas de convivencia</p> <p>Escala de conducta adaptativa</p>
	Juegos de simulación	Herramienta didáctica	Títeres
		Juegos	<p>Clasificación</p> <p>Títeres de hilo o marioneta</p> <p>Guiñol, títeres o marionetas.</p> <p>La simulación- Juego</p> <p>Clasificación de los juegos</p> <p>Fundamentos y requisitos del juego</p> <p>El juego en la didáctica</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.

3.1. Tipos de Investigación.

Se caracterizó por ser una investigación de tipo **exploratoria y descriptiva**, que permitió comparar el desarrollo teórico-práctica pedagógica que desempeña los docentes en lo referente a la aplicación del juego de simulación para fomentar el desarrollo social de los niños/as y proponer alternativas concretas de solución.

Es una investigación **de campo** por cuanto se la llevó a cabo en el lugar mismo de los hechos como lo es el aula de clases y se trabajará directamente con los docentes y los niños/as de 3 a 4 años.

Es también **bibliográfica** por cuanto se realizó la recopilación en libros, revistas científicas, páginas de internet y otras fuentes para lograr el marco teórico.

3.2 MÉTODOS.

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

3.2.1.- Inductivo.

Se utilizó este método para determinar por medio de la observación, los diferentes problemas tanto internos, como externos que puedan afectar el

desarrollo social de los niños/as del CIBV Barrio Central para de esta manera encontrar por medio de pasos lógicos las soluciones que mejoren la situación social de los niños/as.

3.2.2 Deductivo.-

Se utilizó este método para comprobar y demostrar la necesidad de una guía para el desarrollo social de los niños/as que acuden a este centro.

3.2.3 Analítico y sintético.-

A través del análisis y la síntesis permitió al investigador conocer la realidad que servirá para estudiar la situación actual de los niños/as del CIBV del Barrio Central generar conclusiones coherentes.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Se utilizó técnicas e instrumentos de recopilación de datos de información, las mismas que son de suma importancia para proceder a la ejecución y desarrollo del problema en estudio

La **Encuesta** permitió la recolección de datos por medio de un cuestionario estructurado con preguntas cerradas, aplicada a los docentes para determinar la estrategia de aprendizaje utilizada en el desarrollo social.

La **Observación** permitió la recolección de datos por medio de una ficha de observación en la que se ira registrando la manera en que socializan los niños y su forma de comportarse en el aula diariamente.

3.4. Población

En el desarrollo de la investigación se tomó como población a los 60 niños/as, ya las 6 maestras que trabajan en el centro infantil del Buen Vivir Barrio Central de Alpachaca, la misma quedará como muestra por ser menor de 60.

CUADRO DE LA POBLACIÓN DE LOS NIÑOS/AS

Cuadro N° 3 Población

Unidad educativas	Edades	Niños	Educadoras
Centro infantil del Buen Vivir Barrio Central de Alpachaca	1 a 2 años	16	2
	2 a 3 años	22	2
	3 a 4 años	22	2
Total		60	6

Fuente: Centro Infantil del Buen Vivir Barrio Central de Alpachaca

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

El cuestionario se diseñó con el fin de investigar el desarrollo social de los niños a través de los juegos de simulación como técnica activa en el centro de desarrollo infantil Barrio Central, así también conocer la metodología que utilizan los docentes , para desarrollo social en los niños y niñas.

El cuestionario se estructuró a base de preguntas cerradas para lograr un mejor análisis e interpretación de los resultados recabados.

La organización y el análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los maestros del Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central”, fueron organizados en tablas y presentados en frecuencias y porcentajes, para luego presentarlos en gráficos de barras estadísticas.

Las respuestas proporcionadas por los docentes investigados se organizaron primeramente con el análisis descriptivo de cada pregunta, para posteriormente presentar el gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información de campo y posicionamiento personal de la investigadora en cada ítem propuesto.

La ficha de observación sobre el comportamiento aplicada a los niños/as, contiene la valoración de Siempre, Casi siempre, Rara vez,

Nunca, dependiendo del comportamiento del niño dentro del aula. Luego se realizó un análisis general del instrumento aplicado a los niños y niñas.

4.1. Presentación de resultados de la Encuesta aplicada a Docentes.

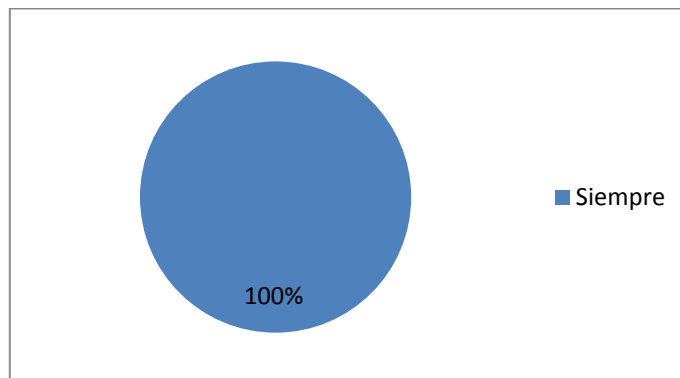
1. ¿Los juegos didácticos utilizados en el proceso de aprendizaje de los niños del centro de desarrollo infantil del Buen Vivir “Barrio Central” desarrollan el área social del niño/a?

Cuadro N° 4 Proceso de aprendizaje

Alternativa	Fi	%
Siempre	6	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 1 Proceso de aprendizaje



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

En la totalidad de las docentes manifiestan que siempre los juegos didácticos ayudan al desarrollo social de los niños, ya que el niño aprende jugando e interactúa con los demás, acatando normas reglas y hábitos de convivencia.

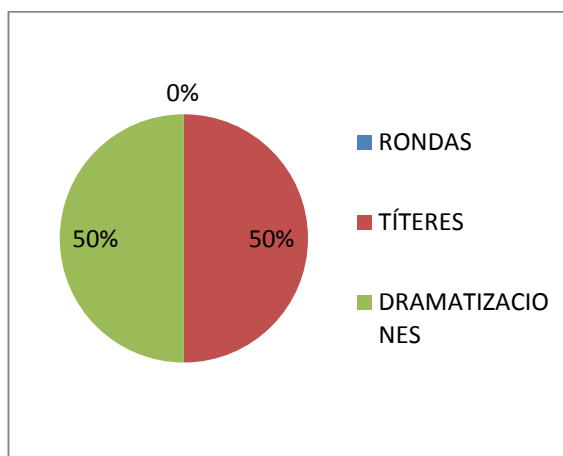
2. ¿Los juegos lúdicos que ayudan al desarrollo social de los niños/as son?

Cuadro N 5 Desarrollo social de los niños/as

Alternativa	Fr	%
Rondas	0	0%
Títeres	3	50%
Dramatizaciones	3	50%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 2 Desarrollo social de los niños/as



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes encuestadas manifiestan que los títeres ayudan al desarrollo social de los niños, considerando que las dramatizaciones cumplen un factor importante, lo que evidencia que los niños a través de los juegos de títeres y de dramatizaciones descubren sensaciones y emociones que les permiten relacionarse con el mundo que está a su alrededor considerados como una ayuda didáctica para el docente en su enseñanza aprendizaje.

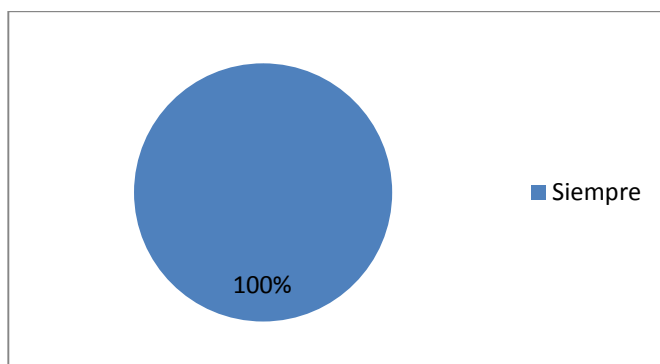
3. ¿El desarrollo social del niño/a permite tener una buena relación de compañerismo dentro del aula?

Cuadro N 6 Niño/a permite tener una buena relación

Alternativa	Fr	%
Siempre	6	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 3 Niño/a permite tener una buena relación



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes manifiesta que siempre el desarrollo social le permite al niño relacionarse con su compañera/o, lo que evidencia que buen desarrollo social debe formar la personalidad de niñas y niños propiciando conocimientos y a su vez fomentando valores y sentimientos que incidan positivamente en su comportamiento.

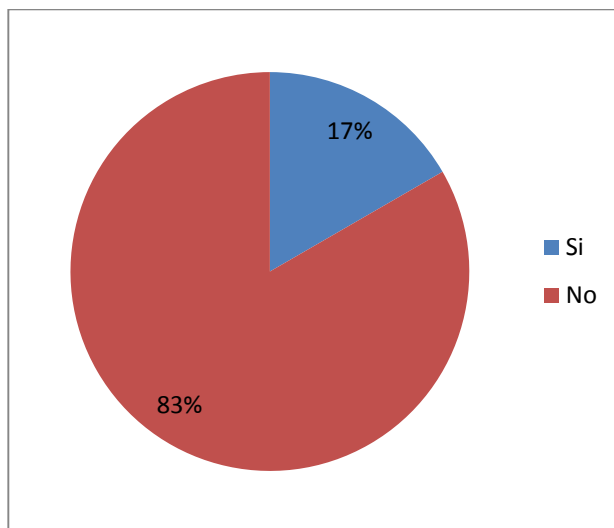
4. ¿Conoce usted la técnica de los juegos de simulación?

Cuadro N 7 Técnica de los juegos de simulación

Alternativa	Fr.	%
Si	1	17%
No	5	83%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico 4 Técnica de los juegos de simulación



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

Los juegos de simulación son muy importantes pero en el Centro Infantil la mayoría del personal que labora tiene un gran desconocimiento acerca de los juegos. Con esto se evidencia que la poca información que poseen las docentes en cuanto a los juegos no les permite utilizarlos de una manera adecuada en sus actividades de aprendizaje.

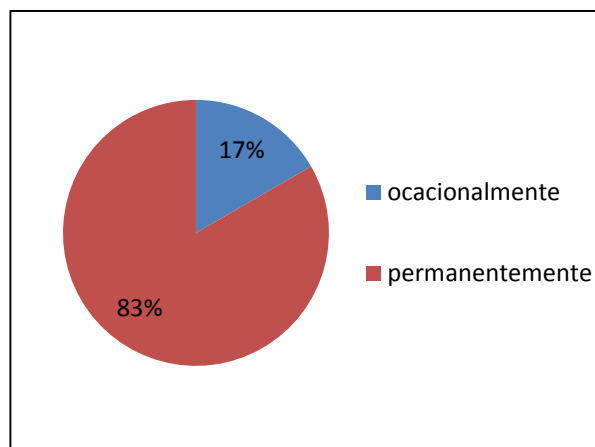
5. ¿Al ser la técnica de los juegos de simulación, aquella en la cual los niños/as simulan situaciones de su vida real para lograr un aprendizaje cree usted que ayudan en el desarrollo social?

Cuadro N° 8 Simulan situaciones de su vida

Alternativa	Fr	%
Permanentemente	5	83%
Ocasionalmente	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico 5 Simulan situaciones de su vida



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

La mayoría de las docentes afirman que por medio de los juegos de simulación el niño/a interactúa con sus compañeros desarrollando su creatividad e imaginación, logrando apropiarse de su entorno social que lo rodea al imitar y reproducir las acciones de los adultos

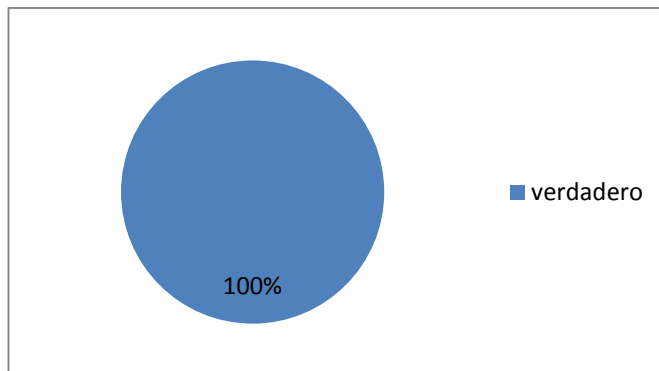
6. ¿Los niños con agresividad a través de los juegos de simulación mejoran su comportamiento?.

Cuadro N 9 Juegos de simulación mejoran su comportamiento

Alternativa	Fr	%
Verdadero	6	100%
Falso	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico 6 Juegos de simulación mejoran su comportamiento



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Se puede deducir que los juegos en gran medida ayudan a mejorar el comportamiento. Los juegos tienen reglas, normas que el niño/a debe aprender a respetar y acatar, logrando autodisciplina de una manera divertida donde el niño aprenderá jugando

7. ¿Los niños a través de la imitación representan las experiencias positivas o negativas que poseen en sus ambientes?

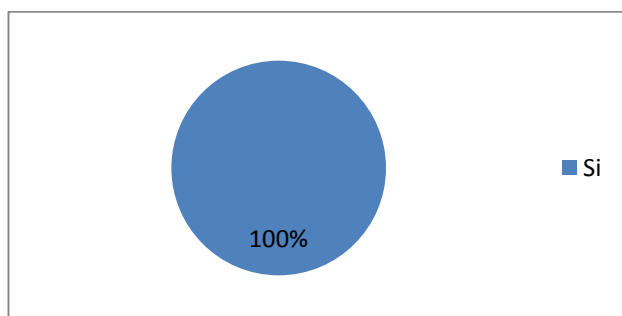
Cuadro N° 10 Representan las experiencias positivas o negativas que poseen en sus ambientes

Alternativa	Fr	%
Si	6	100%
No	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Barrio Central"

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico 7 Representan las experiencias positivas o negativas que poseen en sus ambientes



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes encuestados consideran que a través de la imitación el niño representa las experiencias vividas, lo que evidencia que es muy importante realizar este tipo de juegos y la forma en que expresan nuevas formas de afectividad, se manifiestan más claramente sus emociones y sentimientos, lo que le agrada o desagrada, y posteriormente, sus primeras manifestaciones de sentimientos más complejos como el "orgullo", y la "vergüenza",

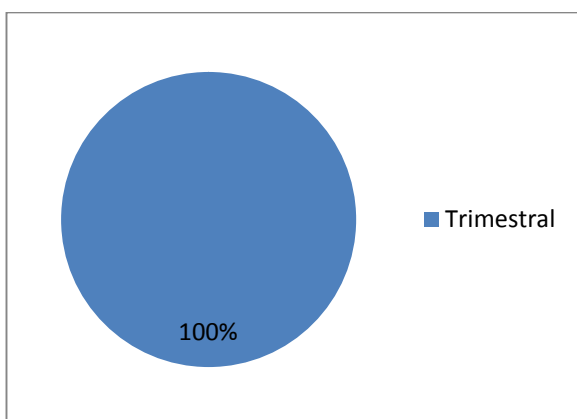
8. ¿Planifica actividades que incluyen la técnica de los juegos de simulación para mejorar el desarrollo social de sus niños?

Cuadro N 11 La técnica de los juegos

Alternativa	Fr	%
Semanal	0	0%
Mensual	0	0%
Trimestral	6	100%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 8 La técnica de los juegos



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

Las docentes encuestadas planifican trimestralmente actividades de los juegos de simulación. Por lo que evidencia la necesidad de tener una guía didáctica, que ayude a educadoras a conocer y poner en práctica los juegos de simulación para el desarrollo de los niños/as.

9. ¿Los juegos de simulación son un recurso didáctico que influye en el desarrollo de diversas áreas, pero mayormente en?

Cuadro N 12 Recurso didáctico

Alternativa	Fr	%
Área de Lenguaje	6	100%
Área Cognitiva	0	0%
Área Social	6	100%
Área Motriz	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 9 Recurso didáctico



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes manifiestan que los juegos de simulación ayudan en el desarrollo del lenguaje a los niños/as, ya que la expresión gestual y mímica son maneras de comunicarnos e incentiva al niño a la comunicación entre compañeros

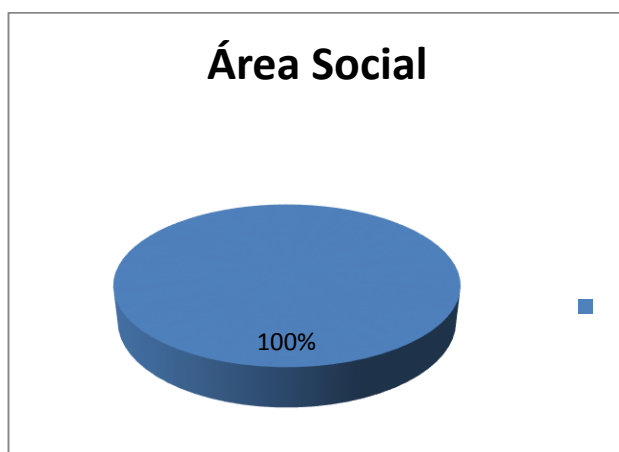
Área Social

Cuadro N 13 Área Social

Alternativa	Fr	%
Área Social	6	100%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 10 Área Social



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

Que los juegos de simulación permiten al niño/a desarrollar diferentes áreas y la necesidad que las docentes dispongan de una guía de juegos de simulación para que a través de ellas los niños desarrollen su área social donde el niño interactúa con sus compañeros de una manera segura y afectiva-

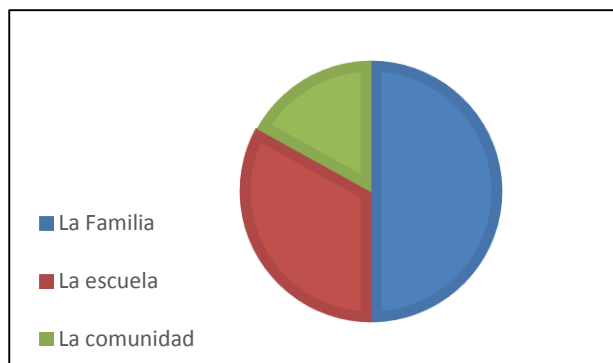
10. ¿los niños actúan por imitación. Quiénes son los encargados del desarrollo social con el entorno y con los demás? Seleccione lo que considere.

Cuadro N° 14 Desarrollo social con el entorno y los demás

Alternativa	Fr	%
La familia	6	50%
La escuela	4	33%
La comunidad	2	17%
Total	12	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N°11 Desarrollo social con el entorno y los demás



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

La familia es el pilar fundamental donde el niño/a aprende valores éticos y morales, debe existir un buen ejemplo de sus padres con respecto a la forma de actuar ya que es ahí donde el niño/a aprende sus primeros hábitos de autonomía. El centro infantil está considerado como el segundo hogar del niño es ahí donde desarrolla su aprendizaje, a través del docente adquiere sentimientos de superación, de valor personal y estimación. La comunidad está considerada que es de muy poca incidencia en el desarrollo social del niño/a ya que la mayoría del tiempo el niño/a permanece en su hogar y escuela.

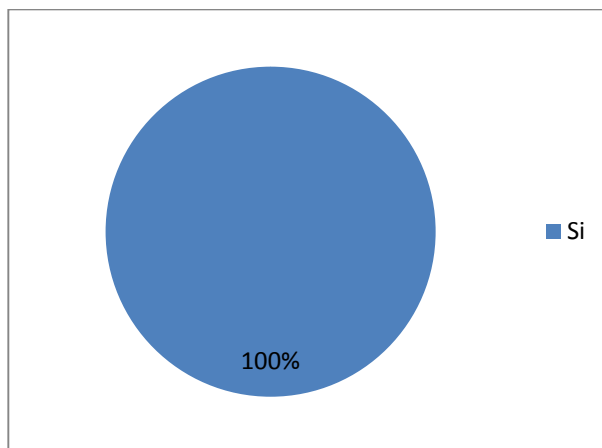
11. ¿los niños/as que presentan agresividad con sus compañeros en gran medida considera usted que dichas actitudes son copiadas de su hogar?

Cuadro N° 15 Presentan agresividad con sus compañeros

Alternativa	Fr	%
Si	6	100%
No	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Barrio Central"
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico No 12 Presentan agresividad con sus compañeros



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes encuestadas consideran que las actitudes demostradas en el centro infantil son imitadas de su hogar, ya que a esa edad los niños/as son como esponjitas y asimilan actitudes negativas o positivas evidenciadas en su hogar

12. ¿Considera usted que la elaboración de una guía didáctica sobre el desarrollo social a través de los juegos de simulación constituye un recurso necesario para la potenciación del mismo?.

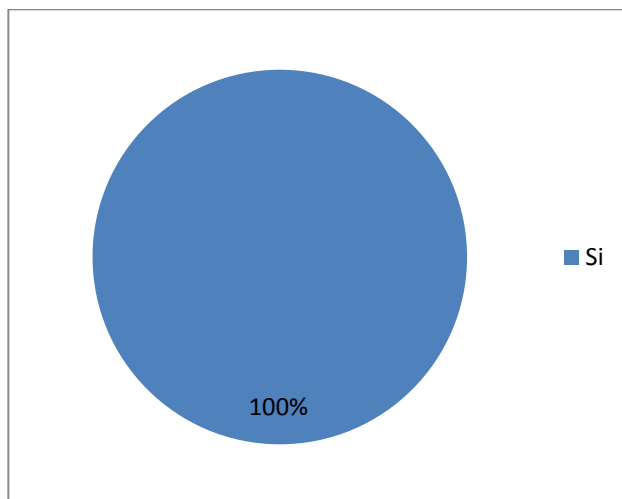
Cuadro N° 16 Guía didáctica

Alternativa	Fr	%
Si	6	100%
No	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Barrio Central"

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 13 Guía didáctica



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las docentes consideran que es de suma importancia la elaboración de una guía didáctica del desarrollo social de los niños a través de los juegos de simulación. Este documento será de vital importancia para las docentes ya que les ayudara a mejorar sus actividades fortaleciendo el desarrollo social de los niños, construyendo niños/as con valores éticos y morales.

4.2 Ficha de observación aplicada a los niños del centro de desarrollo infantil

“Barrio Central” de la ciudad Ibarra en el año lectivo 2013-2014

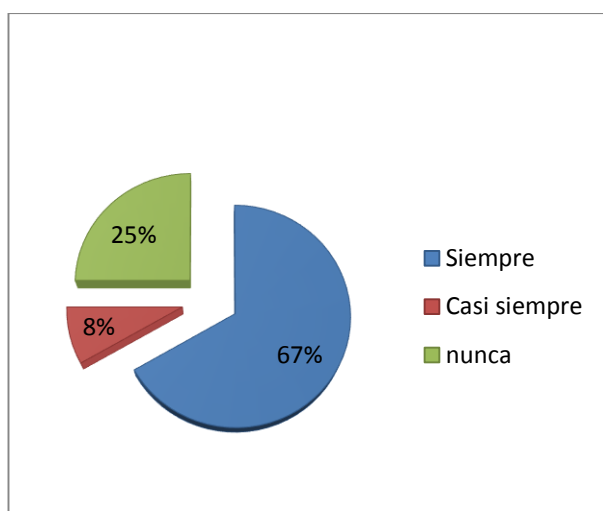
1. ¿Es muy difícil para el niño/a hacer amigos?

Cuadro N° 17 Es muy difícil para el niño/a hacer amigos

Alternativa	Fr	%
Siempre	40	67%
Casi Siempre	15	25%
Nunca	5	8%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 14 Es muy difícil para el niño/a hacer amigos



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

La mayoría de los niños/as observados es muy difícil tener una amistad. Los niños tienen un problema de relacionarse entre sí para mantener amistades y compartir juegos.

2. ¿Realiza berrinches para conseguir lo que quiere?

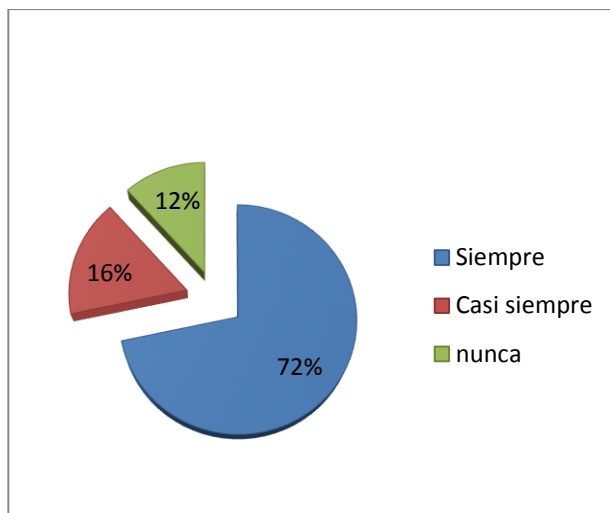
Cuadro N 18 Realiza berrinches para conseguir lo que quiere

Alternativa	Fr	%
Siempre	43	72%
Casi Siempre	10	16%
Nunca	7	12%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 15 Realiza berrinches para conseguir lo que quiere



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

La mayoría de los niños/as observados siempre realiza berrinches. Se puede manifestar que el niño/a desde temprana edad manipula a los adultos para conseguir lo que desea, este tipo de comportamiento hay que corregir a tiempo, lo que se evidencia la necesidad de utilizar una guía didáctica, que ayude a docentes a mejorar el comportamiento de los niños

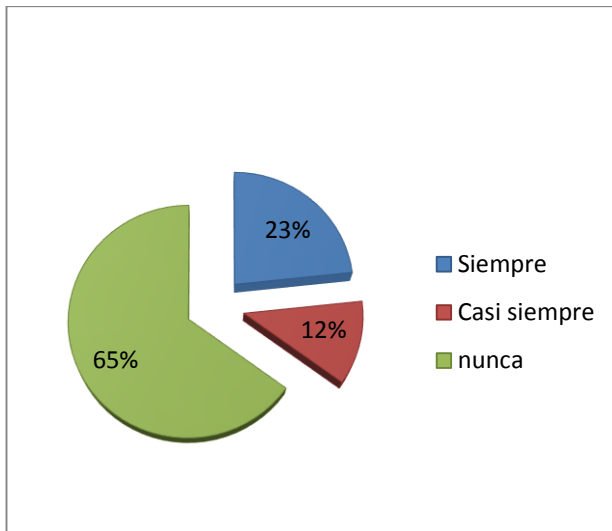
3. ¿Da y recibe con agrado expresiones de afecto?

Cuadro N° 19 Da y recibe con agrado expresiones de afecto

Alternativa	Fr.	%
Siempre	14	23%
Casi Siempre	7	12%
Nunca	39	65%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 16 Da y recibe con agrado expresiones de afecto



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Se puede manifestar que el niño/a rechaza en su totalidad el cariño brindado. Estas actitudes observadas demuestran la falta de afecto que posee el infante en su hogar ya que los niños/as transmiten a través de acciones lo que no pueden expresar con palabras. Es por ello la importancia de una guía de juegos de simulación donde el niño/a exprese sus sentimientos en base del juego.

4. ¿Se distrae con facilidad, teniendo poca capacidad de concentración?

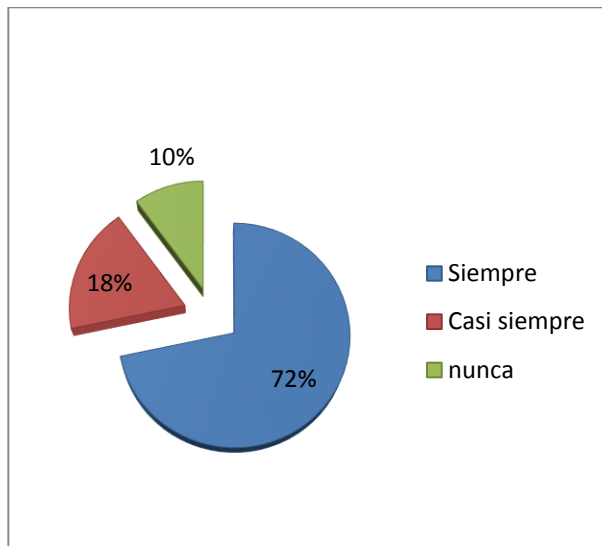
Cuadro N 20 Se distrae con facilidad

Alternativa	Fr	%
Siempre	43	72%
Casi Siempre	11	18%
Nunca	6	10%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 17 Se distrae con facilidad



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

Los niños/as en su mayoría tienen poca capacidad de concentración. Se puede manifestar que los niños aprenden jugando. Despertando el interés por adquirir nuevos conocimientos de ahí la necesidad de una guía de juegos de simulación para que las docentes empleen nuevas estrategias de aprendizaje

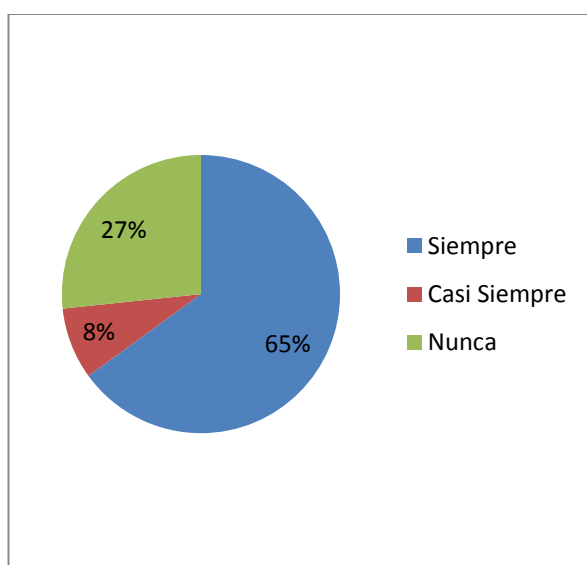
5. ¿Utiliza palabras groseras en las conversaciones con sus compañeros?

Cuadro N 21 Utiliza palabras groseras

Alternativa	Fr	%
Siempre	39	65%
Casi Siempre	5	8%
Nunca	16	27%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 18 Utiliza palabras groseras



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

La mayoría de los niños/as utilizan palabras groseras, imitaciones que deben ser adquiridas de su hogar o entorno por eso importante incluir la enseñanza del lenguaje ya que con ello estimulamos en gran capacidad de que el niño emplee un lenguaje correcto en su comunicación.

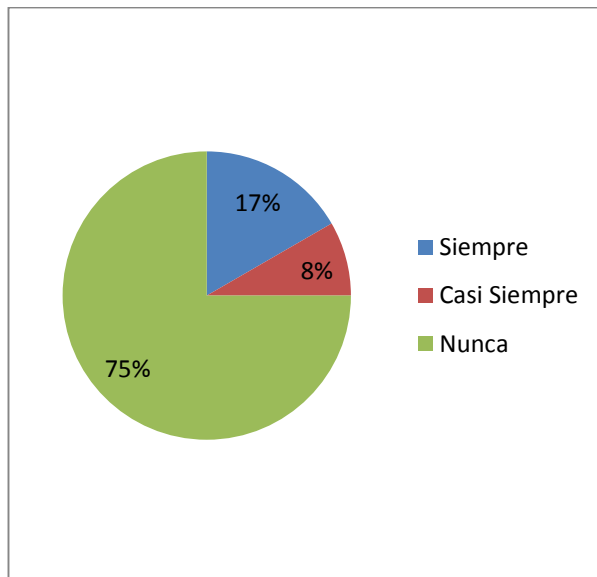
6. ¿Comparte objetos o comida con otra niña o niño cuando se lo pide?

Cuadro N 22 Comparte objetos o comida

Alternativa	Fr	%
Siempre	10	17%
Casi Siempre	5	8%
Nunca	45	75%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 19 Comparte objetos o comida



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Lo que evidencia que los niños desde temprana edad deben aprender valores, como la solidaridad, el respeto. Las maestras a través de la guía de los juegos de simulación podrán aplicar estrategias de aprendizaje para enseñar valores a los niños/

7. ¿Es egoísta y pelea con sus compañeros?

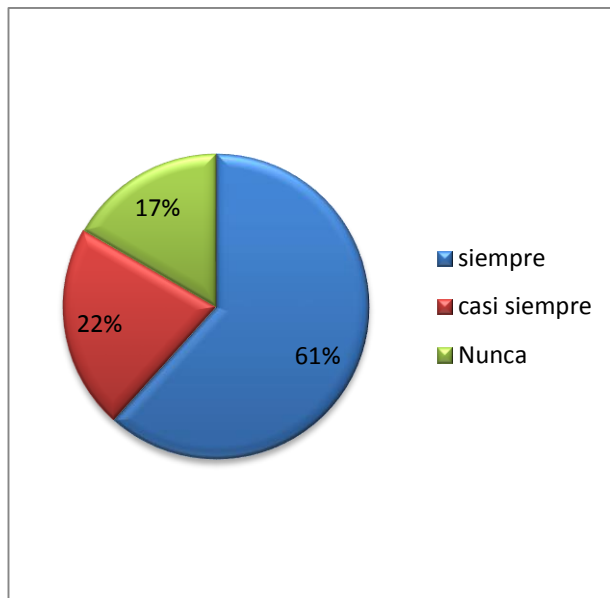
Cuadro N 23 Es egoísta y pelea con sus compañeros

Alternativa	Fr	%
Siempre	37	61%
Casi Siempre	13	22%
Nunca	10	17%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 20 Es egoísta y pelea con sus compañeros



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación.

En gran medida existen niños egocéntricos que a menudo pelean por los juguetes o por cualquier situación, si las peleas son frecuentemente esto es una señal que el niño evidencia en su hogar algún tipo de maltrato, y esa es la razón de que el niño actúe así.

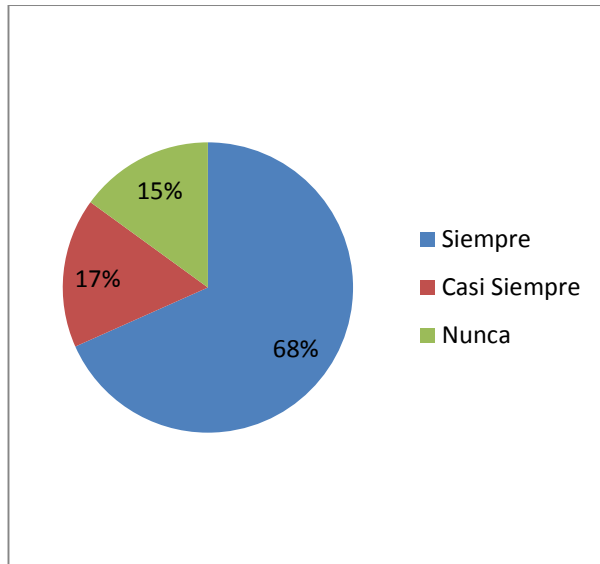
8. ¿Se enfada o pierde el control si las cosas no son como él quiere?

Cuadro N 24 Se enfada o pierde el control

Alternativa	Fr	%
Siempre	41	68%
Casi Siempre	10	17%
Nunca	9	15%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación

Gráfico N 21 Se enfada o pierde el control



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Las investigaciones han demostrados que los niños se enfadan y pierden el control con facilidad. Estas acciones tienen tendencia a continuar hasta cuando son adultos por lo que es importante implementar estrategias adecuadas para mejorar dichas manifestaciones de coraje.

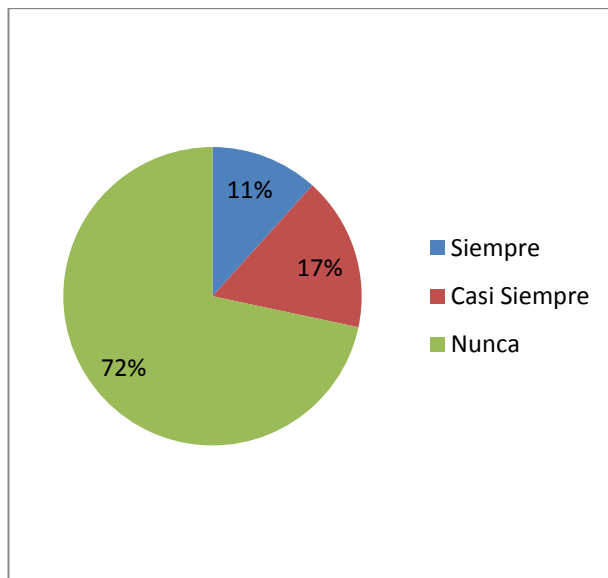
9. ¿Colabora en ordenar sus pertenencias?

Cuadro N° 25 Colabora en ordenar sus pertenencias

Alternativa	Fr	%
Siempre	7	11%
Casi Siempre	10	17%
Nunca	43	72%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación
Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 22 Colabora en ordenar sus pertenencias



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Lo que se evidencia es que en la mayoría de los niños/as se debe crear hábitos de orden, de esta manera el niño aprenderá a ser disciplinado a través de una guía didáctica de los juegos de simulación.

10. ¿Deja tareas sin completar o a medias?

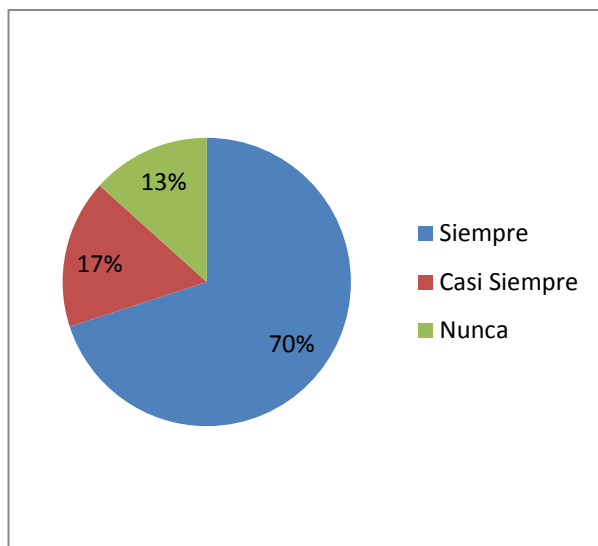
Cuadro N 26 Deja tareas sin completar o a medias

Alternativa	Fr	%
Siempre	42	70%
Casi Siempre	10	17%
Nunca	8	13%
Total	60	100%

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: Jéssica Zúñiga

Gráfico N 23 Deja tareas sin completar o a medias



Autora: Jéssica Zúñiga

Interpretación

Se evidencia que la mayoría de los niños/as dejan tareas inconclusas, no es extraño que a esa edad los niños se resistan a realizar trabajos. Por tal razón es de suma importancia realizar una guía didáctica de juegos de simulación donde el niño aprenderá jugando y será más divertido para él.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Al finalizar el análisis de los resultados de la investigación, se llega a las siguientes conclusiones.

- La mayoría de docentes que trabajan con las niñas y niños del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central, no utilizan los juegos de Simulación dentro de su metodología de trabajo por falta de conocimiento y la poca importancia que poseen para el manejo de esta estrategia, pero lastimosamente son los juegos de roles, títeres, donde los niños prestan más su atención es decir que las maestras no logran resultados en el desarrollo social del niño permitiéndole desarrollar su imaginación y relacionarse de una manera divertida con sus compañeros.
- Al realizar un análisis de las respuestas dadas por los docentes y de la ficha de observación de los niños en cuanto al desarrollo social, el resultado no es satisfactorio se presenta varias deficiencias en el comportamiento de los niños/as
- La mayoría de docentes investigados aseguran que utilizan juegos de integración en el aula y juegos al aire libre para fortalecer el comportamiento de los niños/as,
- La totalidad de docentes investigados le gustaría capacitarse acerca de la enseñanza aprendizaje de valores para niños en nivel inicial,

5.2 Recomendaciones

- Que los docentes que trabajan con niñas y niños pequeños, se preocupen en conocer diferentes estrategias de aprendizaje en base al juego, amor comprensión ya que de manera directa influye el área social estas manifestaciones le permiten construir identidad, autonomía y confianza en sí mismo, convirtiéndose en factores básicos para apoyar el desarrollo integral y procurar, de esta manera, un estable proceso de socialización.
- Es necesario diseñar una propuesta que ayude por medio del juego alcanzar el objetivo propuesto que es el de desarrollar el área social desde tempranas edades.
- Los docentes que trabajan con niños/as pequeños deben estar capacitados para poder utilizar toda su creatividad en el desarrollo social, deben valerse de ideas novedosas como dramatizaciones, Títeres, atractivos y efectivos, por ello es necesario la puesta en marcha de una propuesta que consiste en una Guía juegos de simulación para desarrollar el área social en las niñas y niños pequeños.
- Se recomienda socializar la guía con los docentes y autoridades del Centro de desarrollo infantil “Barrio Central”, con el fin de recoger diferentes criterios que permitan enriquecerla de acuerdo a las necesidades y la realidad del centro educativo y ponerla en práctica de manera efectiva.

5.3 Respuesta a las Interrogantes de Investigación

Pregunta No. 1

¿Existe dificultad en la manera de relacionarse los niños/as con los demás en el aula y afuera de ella del Centro Infantil del Buen Vivir Barrio Central?

Se puede evidenciar que la mayoría de los niños son agresivos y maltratan a sus compañeros, utilizan un lenguaje no adecuado, este tipo de comportamiento del niño son actitudes imitadas del hogar o entorno en el que el niño se desenvuelve.

Pregunta No. 2

¿Aplican las maestras los juegos de simulación como técnica de aprendizaje para el desarrollo social en los niños/as?

La mayoría de docentes tiene poco conocimiento de los juegos de simulación, lo que les impide realizar nuevas estrategias de aprendizaje en el área social de los niños/as.

Pregunta No. 3

¿Se lograría a través de una propuesta alternativa que utilice los juegos de simulación para el desarrollo social de los niños/as?

Se recomienda la elaboración de una guía didáctica de los juegos de Simulación apropiada para los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central, con mensajes claros, sencillos que aportará significativamente en el desarrollo social de los niños/as.

Pregunta No. 4

¿Es posible que en la socialización de la guía a través de talleres las educadoras desarrollen nuevas estrategias de aprendizaje para el desarrollo social de los niños/as?

Las educadoras deben someterse a cambios en las estrategias que utilizan para el desarrollo de los niños e innovar con juegos nuevos para mejor aprendizaje en los niños/as.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta

GUÍA DE JUEGOS DE SIMULACION PARA EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “BARRIO CENTRAL”

6.2. Justificación e importancia

De acuerdo a los resultados con respecto al estudio de la estimulación en el desarrollo del área social del Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central” de la ciudad de Ibarra en el año académico 2013- 2014, se evidencio que las maestras tienen un conocimiento básico sobre la estimulación en el desarrollo social, por ello los niños/as no están estimulados adecuadamente como para desarrollar sus capacidades emocionales como se debe a esa edad; las docentes carecen de estrategias claras que les permita aprovechar eficientemente los recursos y los espacios con los que cuentan.

Al proponer alternativas de solución como una Guía Didáctica se pretende dar mayor énfasis a la metodología de las maestras en cuanto a los juegos de Simulación para el desarrollo social y emocional de los niños de la misma forma, el área cognoscitiva, lenguaje en los niños y niñas y de tal manera lograr fortalecer falencia de los procesos de enseñanza – aprendizaje, mediante el juego.

Esto mejorará el desempeño en los infantes gracias a la aplicación de las sugerencias emitidas en la propuesta e involucrar a la institución para que se difunda y vayan en beneficio de la educación y la familia

Es una propuesta para ponerla en práctica; porque contribuirá al desarrollo integral del niño y su interrelación con su entorno. Con las actividades propuestas propendemos a que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, queremos también aportar a los maestras un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

El aprendizaje debe producirse de manera intencional, agradable y motivante, considerando que el niño aprende jugando y es la manera más idónea de facilitar el aprendizaje, entonces el Desarrollo socio afectivo será el camino del niño para a futuro no ocasionar graves daños en su personalidad al contrario sea un ente provechoso lleno de valores éticos y morales.

6.3. Fundamentación

El juego en la didáctica.

La importancia del juego se hace presente cuando el mismo permite que las personas en él involucradas (no solamente niños/as si no también muchas veces jóvenes y adultos) puedan desarrollar diferentes estados de ánimo, que puedan poner a prueba su conocimiento y recibir más información que aprender, que puedan

aprender la relevancia de jugar en grupos o tolerar la postura de los oponentes, que puedan también conocer a competir sanamente y a tratar de vencer a partir de las propias capacidades... (Bruner 2005, Pág. 237

Según su teoría de la simulación de la cultura “dice que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven, el entorno ofrece al niño/a la posibilidad de desarrollar sus capacidades mediante el juego.

Fundamentos y requisitos del juego.

Los fundamentos que sustentan la propuesta para el diseño de un juego pueden basarse en los propósitos educativos propuestos por Normann:

- Proveer una alta interacción y retroalimentación a los participantes.
- Tener objetivos específicos y procedimientos establecidos.
- Generar un sentimiento continuo de desafío.
- Motivar a los participantes.
- Proveer un sentimiento de compromiso directo a través de la ejecución de tareas propias de la actividad a realizar. (Douglas, 2014).

A continuación se proponen algunos requisitos para el diseño de un juego basados en propuestas de distintos autores recopilados por Duque Reyes:

1. Retomar juegos existentes e incorporarles conceptos propios de la temática a desarrollar, buscando contar con reglas de juego claras y buscar combinar el factor lúdico con el propósito educativo.

2. Desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el trabajo bajo presión por medio de la simulación de una parte de la realidad como lo proponen los juegos de decisiones tácticas.
3. Definir los objetivos de aprendizaje esperados en los participantes durante el diseño del juego, ya que éstos influyen en la mecánica del juego a implementar, tal como se propone en el Juego de Gestión de Riesgos.
4. Entregar a los participantes del juego un mecanismo de validación del cumplimiento de los objetivos de aprendizaje para valorar la evolución de los participantes en la asimilación de conceptos.
5. Obtener retroalimentación de los participantes respecto de factores como el grado de realismo, nivel de diversión y simplicidad del juego buscando mejoras futuras y refinamiento del diseño.
6. Definir reglas de juego claras y precisas para evitar confusión en los participantes.
7. Dar poder y autonomía a los jugadores dentro del desarrollo del juego para que se sientan miembros activos del proceso de aprendizaje, favoreciendo su motivación frente a las actividades propuestas, como lo sugieren Denis y Jouvelot [24] en su trabajo sobre diseño de juegos educativos. (Douglas , 2014).

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Mejorar el desarrollo social del niño a través de una guía didáctica para las maestras parvularias del Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central” en ella se encontrará variedad de juegos, Dramatizaciones, cuentos para mejorar el desarrollo social de los niños/as.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Mejorar la estimulación para desarrollo social en los niños/as a través de técnicas, procedimientos y recursos didácticos adecuados.
- Dar un referente teórico- práctico relacionado con la estimulación del desarrollo social como medio de consulta para las maestras parvularias del Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central” de la ciudad de Ibarra.
- Socializar la Guía Didáctica con directivos y docentes para una adecuada aplicación con los niños/as del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central.

6.5. Ubicación sectorial y física

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Nombre legal: Centro de Desarrollo Infantil “Barrio Central”

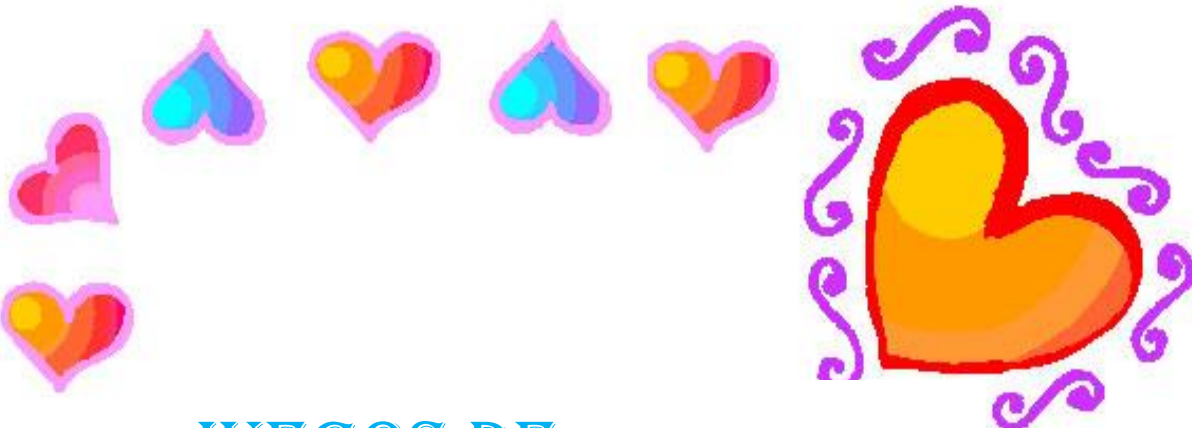
Dirección: Calle Tena y Pelicano.

Beneficiarios: Coordinadora, 6 maestras parvularias.

Infraestructura: Propia y adecuada

6.6. Desarrollo de la Propuesta

La siguiente guía didáctica es brindar toda la ayuda necesaria a las maestras parvularias a incorporar nuevas estrategias de aprendizaje en base al juego, con el propósito de que la docente disponga de este recurso de trabajo de aula y facilite una enseñanza significativa para el infante.



JUEGOS DE
SIMULACIÓN PARA EL
DESARROLLO SOCIAL
DE LOS NIÑOS/AS DEL
CENTRO DE
DESARROLLO
INFANTIL
“BARRIO CENTRAL”





PRESENTACIÓN

El desarrollo social es crítico a una edad temprana, porque establece las bases para las interacciones del niño/a con adultos y con su entorno. Además, hay que remarcar lo social va a modelar de alguna forma, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del niño en consecuencia con lo biológico lo emocional afectivo.

El aprendizaje es el factor más importante en el desarrollo de la conducta social, siendo durante los primeros años escolares cuando se localizan grandes progresos entre los que cabe destacar, el desarrollo de la competitividad y motivación en el éxito.

A través de esta propuesta damos a conocer los aspectos más importantes para un adecuado desarrollo social con una serie de juegos redactados de una forma clara que permitan aprovechar al máximo en el desarrollo del niño.

Esperamos que este material se constituya en una herramienta útil de trabajo en el aula de manera que optimice el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando a los actores sociales de la educación El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen.

Los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego.



Esta Guía ha sido creada con la finalidad de apoyar a docentes y tutores que trabajan con niños en edades muy pequeñas, por tal motivo es importante aplicarla de manera correcta; usando cada actividad de manera continua hasta que permita alcanzar el fin, ya que los resultados no van a ser inmediatos y se necesita mucha disposición y entusiasmo.

www.muralesyvinilos.com



Lee detenidamente cada actividad.



Presta atención a los espacios, recursos y materiales que vas a necesitar.



Elije la actividad según el área o áreas que deseas desarrollar.



Emplea un lenguaje claro y sencillo. Las explicaciones que se den al niño/a sobre el significado de las palabras deben ser relacionadas con su experiencia y su medio.



Ten la seguridad de que el niño comprendió correcta y completamente lo que debe realizar.



Demuestra creatividad y cariño para adaptar y mejorar las actividades según las necesidades y objetivos.

Taller No. 1



www.imagenestotal.com

Tema de Aprendizaje:	Cantando con mis amigos los títeres
Nombre del juego:	Diciendo no a las peleas
Tipo de juego:	Canción con títeres
Edad :	1 a 2 años
Objetivo:	Lograr que el niño desarrolle el área socio afectiva a través del canto realizado por los títeres.
Espacio Físico:	Patio o salón de clase
Recursos:	títeres, letra de la canción
No. de participantes:	Todos

DESARROLLO DEL JUEGO

La maestra nos explica que hoy nos van a visitar unos amigos que no les gustan las peleas, de inmediato salen los títeres entonando la canción



Letra de la canción

Si las peleas llegan a tu corazón diles y te dicen déjame entrar diles no, no, no aquí no hay un lugar para ti en mi corazón

Si las peleas llegan a tu corazón y te dicen déjame entrar diles no, no, no. Aquí no hay un lugar para ti en mi corazón.

Si los abrazos llegan a tu corazón y te dicen déjame entrar diles si, si, si, si y si hay un lugar para ti en mi corazón

Si los besos llegan a tu corazón y te dicen déjame entrar diles si si, si, si y si hay un lugar para ti en mi corazón

Mientras los títeres cantan los niños imitarán las acciones que los títeres realicen como abrazar besar a su compañero



www.cosascositasycosotasconmesh.com

Actividades de evaluación

Constatar expresiones de afecto que brinda el niño a sus amigos



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento con los compañeros	Brinda abrazos a sus compañeros			
	Pelea con sus compañeros			
	Comparte los juguetes con su acompañero			

Taller No 2



liviadeideasyrecursos.blogspot.com

Tema de Aprendizaje: Integración con mis amigos

Nombre del juego: Cantando con mis dedos

Tipo de juego: Canción con Títeres

Edad: 1 a 2 años

Objetivo: Lograr que el niño desarrolle el área de lenguaje,

Espacio Físico: Salón de clase

Recursos: títeres de dedos letra de la canción

No. de participantes: Todos

DESARROLLO DEL JUEGO

1. La educadora invita a los niños/as a sentarse cómodamente en la colchoneta para escuchar la canción con títeres de dedo.

2. La educadora invita a los niños/as a colocarse los títeres y cantar con ella



fundacionfobiaclub.blogspot.com

Letra de la canción

Este dedo es el papá

Este otro es la mamá

El más grande es el hermano

Que la nena de la mano

Y el chiquito va detrás

Todos salen a pasear



Evaluación de la actividad

Conoce los miembros de su hogar, a través de emociones



Comportamiento	Aspectos de Evaluacion	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Expresa sentimientos	Repite el nombre de mamá con alegría			
	Repite el nombre de papá con alegría			
	Muestra interés al momento de entonar la canción			

Taller No 3



sitiodisponible.com

Tema de Aprendizaje: Acatar órdenes sencillas

Nombre del juego: El rey manda

Tipo de juego: Juego dirigido

Edad : 2 a 3 años

Objetivos: Analizar las dinámicas relacionadas con la obediencia de los niños(as).

- Analizar conductas de grupo e individuales.
- Trabajar en equipo.
- Agilidad y agudeza de los participantes.
- Saber ganar y perder.

Espacio Físico: Patio o salón de baile

Recursos: Este ejercicio no requiere ningún tipo de



www.munisantanita.gob.pe

material en particular, sólo hay que estar atento a los objetos personales que poseen los y las participantes.

No. de participantes: Todos

DESARROLLO DEL JUEGO



1. Quien dirige el juego, hace las veces de Rey.
2. Todos los demás formarán dos equipos.
3. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor.
4. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes.
5. El Rey pide en voz alta, por ejemplo un reloj.
6. El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey.
7. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue.
8. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

Actividades de evaluación

Desarrolla el control de ira, Acatando órdenes sencillas, respetando las reglas del juego.



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento con los compañeros	Demuestra respeto por sus compañeros			
	Evita enojarse con facilidad			
	Respeto su turno			
Cumple ordenes sencillas	Cumple la orden dada sin insistir			
	Realiza la orden con entusiasmo			
	Delega la orden a otro compañero			

Taller No 4



sitiodisponible.com

Tema de Aprendizaje: Álbum Familiar

Nombre del juego: Mi Familia

Tipo de juego: Juego dirigido

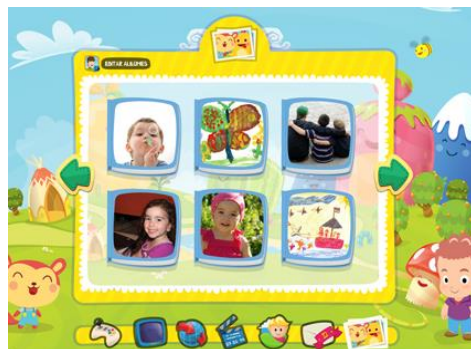
Edad : 2 a 3 años

Objetivos: Desarrollo de la socialización y a la vez afianzar sus círculos familiares

Espacio Físico: salón de clase

Recursos: 5 cartones grises, cartulinas
.fotos familiares, perforadora, hilo

No. de participantes: Todos



www.munisantanita.gob.pe

DESARROLLO DEL JUEGO

- 1.- Pegar las cartulinas por ambos lados de los cartones
- 2.- Perforar o anillar dando la forma de un libro
- 3.- Colocar fotos de la familia

Actividades de evaluación

Desarrolla vínculos afectivos.



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento con los compañeros	Demuestra entusiasmo al observar a sus familiares			
	Comparte los materiales con sus compañeros			

Taller No 5



www.abc.es

Tema de Aprendizaje:	Brindar afecto y cariño
Nombre del juego:	El espejo de afecto
Tipo de juego:	Mímico
Edad :	2 a 3 años
Objetivo:	Mostrar afecto a los demás, relacionarse positivamente expresando relaciones de afecto con mis compañeros
Espacio Físico:	Salón de clase
Recursos:	Grabadora, cd de música suave
No. de participantes:	Todos

DESARROLLO DEL JUEGO

1.-Los niños se colocarán de pie en un círculo en torno a la educadora quien empezará realizando movimientos que los niños tendrán que imitar. Los gestos estarán relacionados con el cuidado y la muestra de afecto a los demás. (abrazos, besos, sonreír acariciar etc.

1. La educadora anima que se formen parejas y realicen los mismos gestos con su pareja de juego
2. Luego los niños/as quienes piensen otra forma de expresar afecto



Actividades de evaluación

Se evaluará el progreso en el proceso de desarrollo psico social que permita a los niños/as interactuar con libertad y espontáneamente con sus compañeros realizando expresiones de afecto

www.mamapsicologainfantil.com



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento con los compañeros	Brinda abrazos a sus compañeros			
	Brinda besos			
	Interactúa con facilidad con sus compañeros			
	Recibe con agrado las demostraciones de afecto			

Taller No 7



www.disfrutalaciencia.es

- Tema de Aprendizaje: Familia
- Nombre del juego: Imitando a mamá y papá
- Tipo de Juego: Simulación a través de roles
- Edad: 3 a 4 años
- Objetivo: Darle a conocer cuáles son los papeles de cada miembro de la familia a través de planteamientos de situaciones y recursos.
- Espacio Físico: clase
- Recursos: Marcadores, Disfraces (zapatillas, bolsos, bufandas, zapatos de hombre, corbatas, gorras, etc. todo lo que tenga que ver con ropa que se relacione con los miembros de la familia) Dinero de juguete, platos, una mesita (para crear como una casita)
- No. de participantes: Todos

Desarrollo del juego

Antes de

La Maestra explica a los niños que hoy vamos a jugar imitando A nuestros familiares que viven en nuestra casa como mamá, papá, hermanos, tíos etc.



Tener unas fichas donde dicen (mamá, papá, hermano, abuelo etc.) para que el niño pueda escoger el rol que quiera actuar. Después, que ellos escojan sus disfraces, que creen su estilo como madre o padre (pues el miembro que escojan). Cuando ya están listos para jugar el papel del personaje, el adulto debe plantearle una situación que pueda pasar en una familia, aquí el niño puede relacionarse, solucionar esa situación el mismo, él va tener la habilidad de hacer esto, se las va imaginar.

Actividades de Evaluación

Se evaluará el desarrollo de las habilidades sociales a través de su imaginación, su lenguaje y poder solucionar problemas.



Comportamiento	Aspectos de evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento al momento de imitar el rol	Demuestra alegría al asumir el rol			
	Imita experiencias del comportamiento de mamá			
	Imita experiencias del comportamiento de papá			
Emociones reflejadas al momento de imitar el rol	Muestra tristeza			
	Alegría			
	Agresividad			
	Amor			

Taller No 8



entrepadres.imujer.com

Tema de Aprendizaje:	Cuidando a mi amigo
Nombre del juego:	El doctor y La Enfermera
Tipo de Juego:	Simulación
Edad:	3 a 4 años
Objetivo:	Conocer las funciones que hacen los servidores públicos como el Doctor
Espacio Físico:	Salón de Clase
Recursos:	Disfraz de doctor, enfermera y una hoja de papel para hacer la cofia de la enfermera
No. de participantes:	Todos

DESARROLLO DEL JUEGO



www.supernins.com

Antes de

1. La educadora enseñará a los niños la lámina de la enfermera y el doctor, realizar una conversación sobre el trabajo que realiza y los materiales que utiliza como la cofia, la jeringuilla, las tijeras.
- 2.- La educadora explica a los niños/as que hoy vamos a jugar imitando a la enfermera y doctor, preguntando a los niños/as quien quiere ser la enfermera
- 3.-Les explicará cómo lo van a hacer. La educadora hará el papel de la enfermera, después hará de paciente para que el niño/a la inyecte, prestara ayuda al niño que no quiera participar en el juego, lo estimulara para que juegue

Actividades de evaluación:

Conocer las funciones de los servidores públicos de su localidad, a través de las habilidades sociales, desarrollo del lenguaje expresión corporal y dramática.



www.waece.org



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento con los compañeros	Demuestra respeto por sus compañeros			
	Interactúa con facilidad la imitación con sus compañeros			
	Asume el rol con Liderazgo			

Taller No 9



salaamarilla2009.blogspot.com

Tema de Aprendizaje:	Hábitos en la Mesa
Nombre del juego:	Comiendo con mis amigos
Tipo de Juego:	Simulación
Edad:	3 a 4 años
Objetivo:	Aprender buenos modales en la mesa
Espacio Físico:	Salón de Clase
Recursos:	Lápices, papel, piedras pequeñas
No. de participantes:	Todos

DESARROLLO DEL JUEGO



didactalia.net

Antes de

2. La educadora invita a los niños a manipular el material.

2.-Explica a los niños/as que hoy vamos a jugar con estos objetos a la comidita los lápices representan los cubiertos, el papel los platos, y las piedras la comida,

3.- La educadora iniciará alimentarse con los cubiertos para que los niños le imiten de manera correcta.

4.-Los niños deben aprender a masticar con la boca cerrada y sentarse correctamente.

5.-Después de terminar la actividad el niño será aplaudido y elogiado

Actividades de evaluación:

Se evaluará habilidades sociales, y el comportamiento del niño en el momento de servirse los alimentos a través del juego de simulación desarrollando en el niño la imaginación y creatividad.



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento en la mesa	Utiliza correctamente los cubiertos			
	Mastica los alimentos correctamente			
	Se comporta adecuadamente en la mesa			

Taller No 10



www.xn--actividadesparanios-c4b.org

Tema de Aprendizaje:	Conociendo los animales
Nombre del juego:	Escuchando el cuento
Tipo de juego.	Cuento con títeres
Edad:	3 a 4 años
Objetivo:	Lograr que el niño desarrolle el área de lenguaje, su percepción auditiva,
Espacio Físico:	Salón de clase
Recursos:	titiritero, títeres de los personajes, guión del cuento
No. de participantes:	Todos

DESARROLLO DEL JUEGO

La educadora invita a los niños a sentarse cómodamente en la colchoneta para escuchar con atención el cuento” La herencia”

Guión del cuento



mejorandolamemoria.wordpress.com

La herencia

La escena se desarrolla en un mundo lleno de animales, se abren las cortinas del teatrillo y se ve aparecer al toro y a la vaca conversando.

Toro: Y qué... ¿Te has enterado de la noticia?

Vaca: ¿Noticia, qué noticia? Yo nunca me entero de nada.

Toro: He oído que el gato ha heredado.

Vaca: ¿Cómo?

Toro: Sí, sí, ¿Te acuerdas de su tía Enriqueta?

Vaca: Sí, esa que era millonaria y vivía en Florida.

Toro: Esa, esa, pues parece ser que se ha muerto y le ha dejado toda la pasta.

Vaca: Pues sí que va a engordar, macarrones, tallarines, lacitos...

Toro: ¡Qué no, qué no me refiero a ese tipo de pasta! Le ha dejado todo su dinero.

Vaca: Madre mía, pues entonces habrá que ir a visitarle y ayudarle a gastarse toda esa pasta ¿No crees?, jajajajajaja. Ambos se marchan riéndose, mientras aparece en escena el Cangrejo, narrador de la historia.

Cangrejo: Pues ya lo habéis visto, el gato parece ser ahora un gran millonario y todos parecen querer ser sus amigos, ¿Qué os parece?. Ahora me voy, viene alguien.

EL Cangrejo se va mientras entran en escena el León Y el Elefante.

León: Y a ti ¿Qué te pasa?

Elefante: ¡Ah, perdona no te había visto, estaba pensando!

León: ¿Pensando, en qué?

Elefante: Pues en cómo hacerme amigo del gato, ahora que tiene dinero tengo que aprovechar.

León: Pues no creo que quiera ser tu amigo, siempre lo estás incordiando con esa trompa larga que tienes.

Elefante: Sí, es cierto que me encanta fastidiarle, sobre todo cuando está durmiendo.

León: Aunque me has dado una idea, podemos ir a verle y probar a ver si lo conseguimos.

Elefante: ¡Estupendo, vamos, no quiero perder la oportunidad!

Ambos se marchan juntos, y el amigo Cangrejo aparece de nuevo.

Cangrejo: ¿Lo veis?, ¡Qué barbaridad! Ahora todos intentan acercarse al gato cuando antes pasaban de largo, el saber que tienen dinero los está trastornando, por cierto, por ahí llega el príncipe rana, a ver qué le parece todo esto.

La Rana entra en escena

Rana: ¡Ehhhhhhhhhhh, hola amigo tenazas! ¿Qué haces aquí tan solitario?

Cangrejo: Aquí con unos amiguitos (señala al público) contándoles lo del gato y su dinero.

Rana: ¿Dinero? ¡Qué bromista, el gato es más pobre que los mendigos del barrio!

Cangrejo: ¡Qué noooooooooo, qué ha heredado y ahora tiene más dinero que...que...que...túúúúúúúú!

Rana: ¡No es posible!

Cangrejo: ¿Es que no te alegras por él?

Rana: ¿Alegrarme? Todo lo contrario, he de encontrar la forma de quitárselo, nadie puede ser más rico que yo aquí en mi reino.

Se marcha enfadadísimo dejando al Cangrejo pensativo.

Cangrejo: Pues ya lo veis, creo que el pobre gato no conseguirá tener ni un amigo verdadero, pero mirad y estar atentos porque creo que viene por allí.

EL Cangrejo desaparece y entra el Gato cabizbajo y muy triste.

Gato: (Mira al público) Ah, hola, ¿estás ahí? Perdonad no os había visto, estoy algo distraído. Seguro que sabéis por qué y si no yo os lo digo, pues nada que yo sólo quería tener amigos y me inventé lo de mi tía Enriqueta, pero ahora todos piensan en el dinero y no en mí ¡Qué tristísimo estoy! (Llora)

Mientras llora aparece el Erizo

Erizo: Ehhhhhh, Don gato ¿Qué es lo que te pasa?

Gato: Nada, seguro que ya lo sabes.

Erizo: ¿Enterarme, de qué? Yo venía a invitarte a merendar y como sé que no andas bien de dinero pago yo.

Gato: ¿Lo dices de verdad, así que tu ofrecimiento es sincero?

Erizo: Pues claro, yo tampoco tengo muchos amigos, por eso de las púas dicen que pincho todos los balones y no quieren jugar conmigo así que pensé que tal vez tú...

Gato: ¡Es fantástico! Siempre quise tener un amigo con quien compartirlo todo y ahora mi sueño se ha cumplido, no te doy un abrazo porque tus púas me impresionan, pero sabes algo, creo que esto es el comiereis: ¡Yo también lo creo!

Ambos se marchan muy contentos, aparece el Cangrejo.

Cangrejo: Pues ya lo habéis visto, espero que hayáis aprendido que lo importante de alguien no es el dinero, ni de qué color sea, ni de dónde venga, lo importante es él mismo. Hasta pronto chicos-as, seguro que volveremos a vernos

Fin

Evaluación de la actividad

-El niño desarrolla el comportamiento a través de la concentración e imaginación al momento de escuchar el cuento.



Comportamiento	Aspectos de Evaluación	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Comportamiento del niño	Respeto el momento de la narración del cuento prestando atención			
	Expresa Curiosidad			
	Se distrae con facilidad			

6.7. IMPACTOS

Se considera que la estimulación es un proceso que prepara al niño/a mediante actividades de disfrute y satisfacción, de deseo de hacer y aprender, actividades atractivas, novedosas e interesantes, actividades que le ayuden a desarrollarse integralmente. La presente propuesta genera impactos de indudable valor tanto para el niño/a como tal, como para la sociedad en general. Entre los impactos más importantes se puede señalar:

6.7.1. Impacto social

En el impacto social obtendremos que esta guía ayudo en gran medida a las docentes para mejorar el comportamiento la manera de expresar sus emociones con sus amigos ya que el niño/a a través del juego y trabajos grupales aprenderá a respetar las emociones, sentimientos y necesidades de los otros en su entorno familiar y social.

6.7.2. Impacto educativo

La novedad de la investigación se evidencia en la búsqueda y aplicación de estrategias para estimular el desarrollo social de los niños en los estudiantes del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central, que incluye la estimulación del área cognitiva, área motriz, área de lenguaje y área socioemocional, a través del juego de simulación, canciones, cuentos, destrezas y actitudes en las que se manifiestan los logros evolutivos hacia el desarrollo de la personalidad con su inclusión y socialización.

6.7.3. Aspecto Económico

Las actividades propuestas para estimular la motricidad gruesa son factibles porque se las puede llevar a cabo utilizando tanto los espacios físicos como los materiales y recursos con los que necesariamente cuenta un centro infantil, sin tener que realizar algún gasto extra.

6.8. DIFUSIÓN.

La difusión de la Guía se lo realizó mediante talleres con las educadoras del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central, es un punto de apoyo para el trabajo de campo y la multiplicación de las estrategias metodológicas para su desarrollo en el aula, cuyo contenido está orientado en beneficio del mejoramiento del proceso enseñanza –constituyéndose en herramientas de ayuda dentro de la labor educativa.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

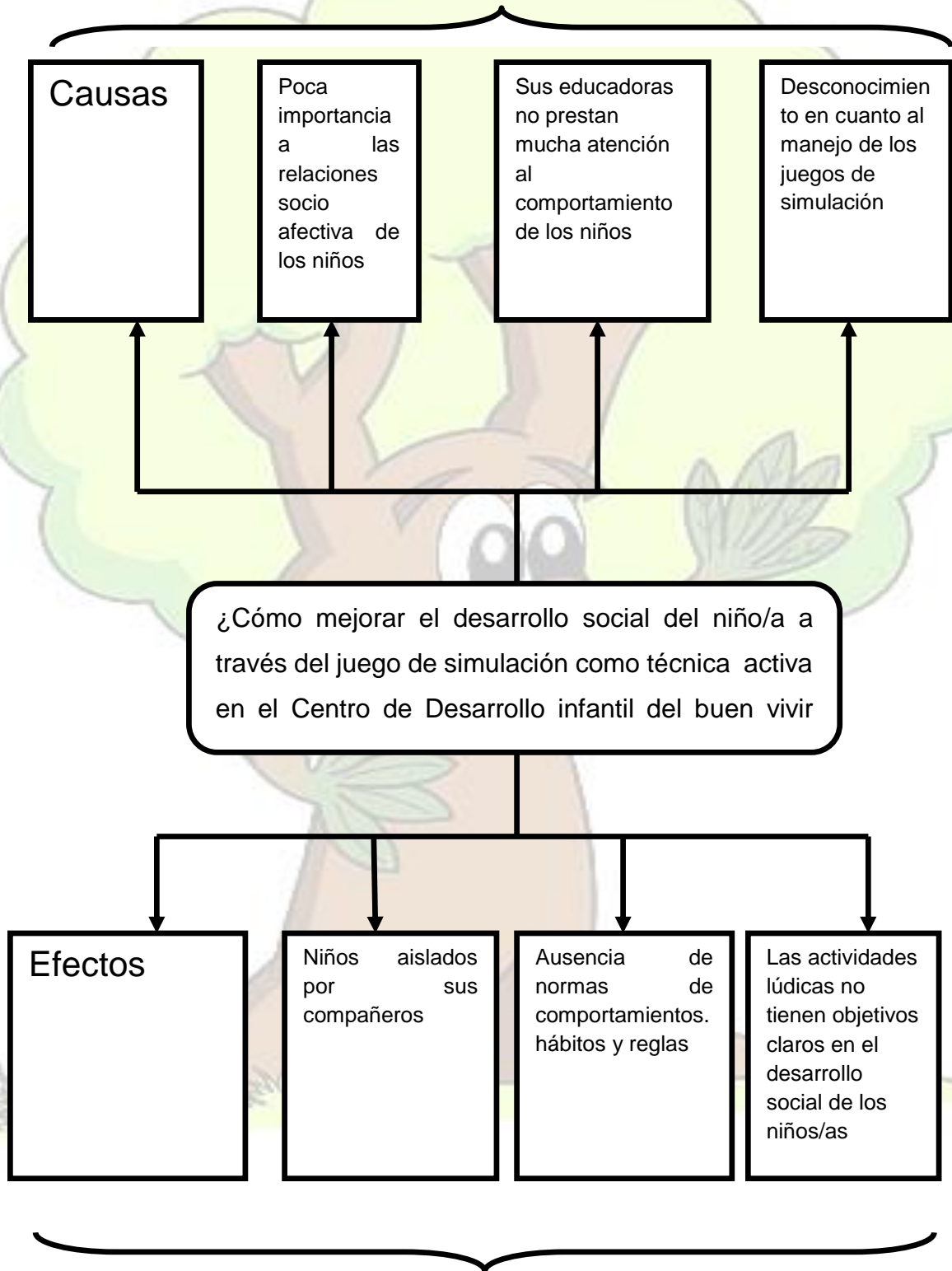
1. BRAZELTON, B. (2008). *La disciplina-El método Brazelton*. Colombia : norma S.A.
2. CASTRO, S. (2008). *Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad?* scielo.
3. DOUGLAS , L. (2014). *Los juegos de simulación como método educativo para el aprendizaje en carreras de ingeniería*. cuadernos de educacion y desarrollo.
4. GENTO PALACIOS, S. (2011). *Tratamiento Educativo de la Diversidad Intelectual*. España: Uned estudios.
5. JIMENEZ, A. (2013). *Las normas de convivencia en los niños*. Prezi.
6. LÓPEZ, G., & CHÁVEZ, S. (2013). *Simulación educativa: Herramienta didáctica para educación Ciencia Tecnología y Sociedad en la disciplina Filosofía y Sociedad*. Scielo, 480-497.
7. MARQUEZ, F. (2004). *Métodos y medios en promoción y educación para la salud*. Barcelona.: Eureka Media, S.L.
8. MECA MARTÍNEZ, R. (2012). *Importancia de la adquisición de Habilidades Sociales en el TDAH*. Fundacion CAODAH.
9. NARANJO, M. (2004). *Estrategias para la orientación de la niñez*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
10. PARDO, B. (2005). *Juegos y cuentos tradicionales para hacer teatro con niños*. México : Pax México.
11. PARRA, D. (2003). *Manual de Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Editorial . Colombia.: SENA.

12. PESTALOZZI, P. (2006). *Herramientas básicas del actor aplicadas al teatro de títeres*. Cali – Colombia: Univalle.
13. QUINQUER, D. (2004). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales*. España: Íber.
14. RODRÍGUEZ FACAL, F. (2012). *Mímica y Pantomima. Motripsiquismo*.
15. ROS, N. (2007). *Caras sobre el rostro: Experiencias y estrategias de enseñanza conjugando el lenguaje Plástico visual y el lenguaje Teatral*. educar .
16. RUS, S. (2007). *Nueva asignatura: Títeres*. Lulu.com.
17. VILLEGAS, E. (2007). *Titerecuenteando*. Mexico: Lectorum S.A.

ANEXOS

ANEXO 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo No. 2

MATRIZ DE COHERENCIA

Formulación del Problema	Objetivo General
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo mejorar el desarrollo social del niño a través del juego de simulación como técnica activa en el Centro de Desarrollo infantil del buen vivir “Barrio Central “de la parroquia de Alpachaca, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, durante el periodo 2013-2014.? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el desarrollo social a través del juego de simulación como técnica activa en los niños/as en el Centro Infantil del Buen Vivir “Barrio Central “
Interrogantes	Objetivos Específicos
<ul style="list-style-type: none"> ¿Existe dificultad en la manera de relacionarse los niños con los demás en el aula y afuera de ella del Centro Infantil del Buen Vivir Barrio Central? ¿Aplican los maestros los juegos de simulación como técnica de aprendizaje para el desarrollo social en los niños? ¿Se lograría a través de 	<p>.1.Diagnosticar el comportamiento de los niños en el aula mediante la observación para buscar las estrategias de juego a utilizar</p> <p>2.Identificar los criterios metodológicos que ponen en práctica las parvularias por medio de un cuestionario para elaborar las estrategias para solucionar el comportamiento dentro del aula</p> <p>3.Elaborar una guía didáctica sobre los juegos de simulación a través de recopilación de datos</p>

<p>una propuesta alternativa que utilice los juegos de simulación para el desarrollo social de los niños?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es posible que en la socialización de la guía a través de talleres las educadoras desarrollen nuevas estrategias de aprendizaje para el desarrollo social de los niños/as. <p>¿</p>	<p>para contribuir al mejoramiento de la formación social de los niños/as</p> <p>4. Socializar la guía didáctica a las maestras a través de talleres, para el mejoramiento del desarrollo social en la enseñanza aprendizaje de los niños.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Anexo 3

FECYT

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta dirigida a docentes del Centro de Desarrollo Infantil del Buen Vivir “Barrio Central”

Se trabaja en un estudio que servirá para elaborar una tesis profesional acerca de El desarrollo social los niños a través de los juegos de simulación en los niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil del Buen Vivir Barrio Central ubicado en la Parroquia de Alpachaca, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2013-2014 por lo que se requiere sinceridad.

Por favor lea las instrucciones antes de empezar a contestar. El cuestionario consta de 10 preguntas en la cual debe marcar con una x la respuesta que considere más adecuada. La encuesta es anónima (no es necesario que coloque su nombre).

1.- ¿Los juegos didácticos utilizados en el proceso de aprendizaje de los niños del centro de desarrollo infantil del Buen Vivir “Barrio Central” desarrollan el área social del niño/a?

SIEMPRE CASI SIEMPRE NUNCA

2.-¿Los juegos lúdicos que ayudan al desarrollo social de los niños/as son?

RONDAS

TÍTERES

DRAMATIZACIONES

3.-¿El desarrollo social del niño/a permite tener una buena relación de compañerismo dentro del aula?

SIEMPRE CASI SIEMPRE NUNCA

4.-¿Conoce usted la técnica de los juegos de simulación?

Si No

4.- ¿Al ser la técnica de los juegos de simulación, aquella en la cual los niños simulan situaciones de su vida real para lograr un aprendizaje, cree usted que ayudan en el desarrollo social del niño/a?

Permanentemente Ocasionalmente

5.- ¿Los niños con agresividad a través de los juegos de simulación mejoran su comportamiento?

Verdadero Falso

6.-¿Los niños a través de la imitación representan las experiencias positivas o negativas que poseen en sus ambientes?

SI NO

7.-¿Planifica actividades que incluyan la técnica de los juegos de simulación para mejorar el desarrollo social de sus niños?

Semanal Mensual Trimestral

8.-¿Los juegos de simulación son un recurso didáctico que influye en el desarrollo de diversas áreas, pero mayormente en?

Área de lenguaje

Área cognitiva

Área social

Área motriz

9.-Los niños/as actúan por imitación ¿quienes son los encargados del desarrollo social con el entorno y con los demás?

La familia

La escuela

La comunidad

10.-¿Los niños/as que presentan agresividad con sus compañeros en gran medida sus actitudes son copiadas de su hogar?

Si

No

11.-¿La elaboración de una guía sobre el desarrollo social a través de los juegos de simulación constituye un recurso necesario?

Si

No

Anexo No 4

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Institución:.....

Paralelo:.....

Nombre del niño:.....

Fecha:.....

ASPECTOS	VALORACIÓN		
	Siempre	Casi Siempre	Rara vez
Es muy difícil para el niño/a hacer amigos			
Realiza berrinches para conseguir lo que quiere			
Da y recibe con agrado expresiones de afecto			
Se distrae con facilidad, teniendo poca capacidad de concentración			
Utiliza palabras groseras en las conversaciones con sus compañeros			
Comparte objetos o comida con otro niño/a cuando se le pide			
Es egoísta y pelea con sus compañeros			
Se enfada o pierde el control si las cosas no son como él quiere			
Colabora en ordenar sus pertenencias			
Deja tareas sin completar			

Observaciones:

.....

Fotografías





Centro Infantil del Buen Vivir "Barrio Central"
Calle Tena 9-71 y Pelíkano Teléfono: 2602706



La suscrita Coordinadora del Centro de Desarrollo Infantil Barrio Central de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, República del Ecuador.

CERTIFICA

Que la Srta. Jéssica Elizabeth Zuñiga Burga con CC 100293353-7, realizó su trabajo de investigación con el tema "DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO. DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014.

Que la Srta. Jéssica Zuñiga socializó la guía didáctica producto de su investigación a autoridades y docentes de la institución el día miércoles 01 de octubre del 2014.

La guía fue un recurso muy novedoso para las educadoras que laboran en el centro ya que les ayudó a innovar sus actividades a realizarse para el desarrollo de los niños, la Srta recibió un voto de aplausos y felicitación por su trabajo realizado en beneficio del mejoramiento de la calidad de aprendizaje de nuestros niños.

Es lo que puedo afirmar en honor a la verdad pudiendo la interesada dar al presente certificado el uso que estime conveniente.

Atentamente,
Diplm Ximena Freire
Coordinadora

Ibarra 06 de Octubre del 2014

Ingeniera

Betty Chávez

BIBLIOTECA GENERAL, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE-UTN.

Presente:

De mi consideración:

Por medio del presente, le informo que he corregido el Trabajo de Grado titulado: "DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014", de la Srta egresada Jéssica Elizabeth Zuñiga Burga en la especialidad de Docencia en Educación Parvularia, por lo que deseo informarle que me hago responsable del Trabajo de Grado, ya que he revisado y se encuentran hechas las debidas correcciones de faltas ortográficas y normas APA establecidas para validar el título.

Es todo cuanto puedo informar por ser justo y legal.

De usted,

Muy atentamente,



Lcdo. Fernando Quiroz Carrera

DOCENTE DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN.

Ibarra 07 de Octubre del 2014

Msc.

Raímundo Lopez

DECANO FACULTAD EDUCACIÓN, CIENCIA Y TEGNOLOGÍA UTN

Presente

De mi consideración:

Por medio del presente y en calidad de lectora-traductora del Abstract del trabajo de grado titulado "DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014" de la Srta. Jéssica Elizabeth Zuñiga Burga egresada de la especialidad de Licenciatura en docencia en educación Parvularia, me permito certificar que se ha realizado la traducción del resumen en español a un Abstract en inglés del trabajo de Grado arriba mencionado, requisito indispensable para validar el documento investigativo escrito.

Por la favorable atención que se digne dar al presente, desde ya le reitero mi sentimiento de consideración y estima.

De usted

Muy atentamente.



Lic. Agueda Enríquez

LECTORA- TRADUCTORA

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MARTINEZ ACOSTA DE LA CIUDAD DE MIRA



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:	100293353-7		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth		
DIRECCIÓN:	Alpachaca Calle Cuenca y Puyo		
EMAIL:	jessicazuniga1987@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2603748	TELÉFONO MÓVIL:	0959589303
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	"DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014".		
AUTOR (ES):	Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth		
FECHA: AAAAMMDD	2015/03/31		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia		
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Henry Cadena Povea		

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **ZÚÑIGA BURGA JÉSSICA ELIZABETH**, con cédula de identidad Nro. **100293353-7**, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....



Nombre: **Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth**

Cédula: **100293353-7**

ACEPTACIÓN:

(Firma).....



Nombre: **ING. Bethy Chávez**

Cargo: **Jefe de Biblioteca**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, **ZÚÑIGA BURGA JÉSSICA ELIZABETH**, con cédula de identidad Nro. **100293353-7**, 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 denominado: "**DESARROLLO SOCIAL DEL NIÑO A TRAVÉS DEL JUEGO, DE SIMULACIÓN COMO TÉCNICA ACTIVA EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL, DEL BUEN VIVIR "BARRIO CENTRAL" DE LA PARROQUIA DE ALPACHACA, CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2013-2014**". Que ha sido desarrollado 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.

Ibarra, a los 31 días del mes de Marzo del 2015

(Firma).....

Nombre: **Zúñiga Burga Jéssica Elizabeth**

Cédula: **100293353-7**