



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016

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

AUTORA

Coral Mariana Eloína

DIRECTORA

MSc. Alexandra Mina

Ibarra – 2016

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora del Trabajo de Grado Titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016”**. Trabajo realizado por la señora egresada Mariana Eloína Coral previo a la obtención del título de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente. Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



MSc. Alexandra Mina
DIRECTORA

DEDICATORIA



A mi madre y a mi hijo y juntos los tres a nuestro Dios

AGRADECIMIENTO

A mi pequeña y gran familia por haber resistido todas las privacidades.

A Dios por facilitarme los medios oportunos y las personas adecuadas

A la Universidad Técnica del Norte gracias por la oportunidad

A los amigos por ayudarme y estimularme a seguir adelante

A mis ex compañeras de colegio, gracias por todo el apoyo.

A mi familia ampliada, gracias por todos sus aportes.

ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	4
1.3 Formulación del Problema	5
1.4 Delimitación	5
1.5 Objetivos	6
1.6 Justificación	7
1.7 Factibilidad.....	8
CAPÍTULO II.....	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamentación Teórica	9
2.2 Posicionamiento teórico personal	47
2.3 Glosario de términos.....	48
2.4 Interrogantes de la Investigación	51
2.5 Matriz Categorical.....	52

CAPÍTULO III.....	53
3. MARCO METODOLÓGICO	53
3.1 Tipos de Investigación	53
3.2 Métodos de Investigación	54
3.3 Técnicas de recolección de datos.....	55
3.4 Instrumentos de recolección de datos	55
3.4 Población y Muestra	56
 CAPÍTULO IV	 57
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1.1. Análisis de la encuesta a los padres de familia.....	58
4.1.2. Análisis de las fichas de observación	68
4.1.3. Análisis de las encuestas a las docentes.....	78
 CAPÍTULO V	 88
5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
5.1.1 Conclusiones	88
5.1.2 Recomendaciones	88
5.1.3 Respuestas a las interrogantes de la investigación	89
 CAPÍTULO VI	 91
6. LA PROPUESTA	91
6.1 Título.....	91
6.2 Justificación e Importancia.....	91
6.3 Fundamentación	92
6.4 Objetivos.....	97
6.5. Ubicación sectorial y Física	97
6.6 Desarrollo de la Propuesta	97
6.7 Impactos	129
6.8 Difusión.....	130

BIBLIOGRAFÍA	131
ÁRBOL DEL PROBLEMA	135
MATRIZ DE COHERENCIA.....	136
MATRIZ CATEGORIAL	137
ENCUESTA PADRES DE FAMILIA.....	138
OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS.....	141
ENCUESTA A LAS DOCENTES.....	143
VERIFICADORES	146

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1:	Población	56
Cuadro No. 2:	Importancia del juego.....	58
Cuadro No. 3:	Actividades niño-familia.....	59
Cuadro No. 4:	Posibilidades que ofrece la familia.....	60
Cuadro No. 5:	Oportunidad de socialización.....	61
Cuadro No. 6:	Entretenimiento de los niños en la casa.....	62
Cuadro No. 7:	Criterios sobre el juego.....	63
Cuadro No. 8:	Juego de los padres con los hijos.....	64
Cuadro No. 9:	Tipos de juegos en casa.....	65
Cuadro No. 10:	Conoce juegos de niños.....	66
Cuadro No. 11:	Interés sobre el juego.....	67
Cuadro No. 12:	Participación Niño-Centro Infantil.....	68
Cuadro No. 13:	Sociabilidad.....	69
Cuadro No. 14:	Capacidad de compartir.....	70
Cuadro No. 15:	Relación interpersonal	71
Cuadro No. 16:	Control de la agresividad.....	72
Cuadro No. 17:	Tolerancia con los demás.....	73
Cuadro No. 18:	Relaciones de convivencia.....	74
Cuadro No. 19:	Nivel de comprensión de ideas.....	75
Cuadro No. 20:	Relación interpersonal.....	76
Cuadro No. 21:	Forma de participación.....	77
Cuadro No. 22:	Conocimiento sobre juego.....	78
Cuadro No. 23:	Uso didáctico del juego.....	79
Cuadro No. 24:	Importancia del juego.....	80
Cuadro No. 25:	Estimulación socio-afectiva.....	81
Cuadro No. 26:	Como maneja la disciplina.....	82
Cuadro No. 27:	Flexibilidad académica docente.....	83
Cuadro No. 28:	Como educar la parte emocional.....	84
Cuadro No. 29:	Cómo regular los estados de ánimo.....	85
Cuadro No. 30:	Relación juego- educación emocional.....	86
Cuadro No. 31:	Propuesta de solución desde las docentes.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico	No.	1:	Importancia	del	58
		juego.....			
Gráfico No.	2:	Actividades niño-familia.....			59
Gráfico No.	3:	Apoyo a iniciativas.....			60
Gráfico No.	4:	Amigos y juego.....			61
Gráfico No.	5:	Juegos de los niños.....			62
Gráfico No.	6:	Criterios sobre el juego.....			63
Gráfico No.	7:	Juega o no juega con sus hijos.....			64
Gráfico No.	8:	Tipos de juegos.....			65
Gráfico No.	9:	Conoce juegos de niños.....			66
Gráfico No.	10:	Interés sobre el juego.....			67
Gráfico No.	11:	Participación Niño-Centro Infantil.....			68
Gráfico No.	12:	Sociabilidad.....			69
Gráfico No.	13:	Capacidad de compartir.....			70
Gráfico No.	14:	Relación interpersonal			71
Gráfico No.	15:	Control de la agresividad.....			72
Gráfico No.	16:	Tolerancia con los demás.....			73
Gráfico No.	17:	Relaciones de convivencia.....			74
Gráfico No.	18:	Nivel de comprensión.....			75
Gráfico No.	19:	Relación niño-grupo.....			76
Gráfico No.	20:	Como participa mejor.....			77
Gráfico No.	21:	Conocimiento del juego.....			78
Gráfico No.	22:	Cuando juegan los niños.....			79
Gráfico No.	23:	Importancia del juego.....			80
Gráfico No.	24:	Estimulación socio-afectiva.....			81
Gráfico No.	25:	Cómo maneja la disciplina.....			82
Gráfico No.	26:	Flexibilidad académica docente.....			83
Gráfico No.	27:	Cómo educar la parte emocional.....			84
Gráfico No.	28:	Cómo regular los estados de ánimo.....			85
Gráfico No.	29:	Relación juego-educación emocional.....			86
Gráfico No.	30:	Propuesta de solución desde las docentes.....			87

RESUMEN

Con el tema “El juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 1 a 3 años”, este trabajo investigativo trata de responder al porqué de la dificultad que tienen los parvulitos del Centro Infantil “Guagua Kennedy” para la realización del trabajo en equipo, con la seguridad de que el juego es un medio propicio para paliar este problema. Con este propósito y a partir de un conocimiento breve del entorno que rodea al Centro Infantil, este documento expone: antecedentes, planteamiento y formulación del problema, delimitación: espacial, temporal, unidades de observación, objetivos: general y específicos, la justificación de este trabajo y la factibilidad para cumplirlo. El marco teórico que recoge diferentes teorías del conocimiento, entre ellas la teoría humanista, con el aporte de Kant. teoría cognitiva que toma a. Piaget, Vygotsky, David Ausubel, Howard Gardner. La teoría constructivista que propone el conocimiento como producto, no de la copia, sino de la actuación directa del sujeto con la realidad. La teoría socio-crítica que propone la construcción del saber de tipo dialéctico. La teoría de los valores, en la que se entiende que el valor es dual; es a la vez intrínseco y a la vez social. Y una fundamentación legal. Además, algo muy importante de conocer es: qué es el juego, concepto, importancia, características, tipos de juegos, y efectos de su aplicación en el “desarrollo” de los niños y niñas de este Centro Infantil, y por supuesto saber qué es el desarrollo socioafectivo. El posicionamiento teórico personal, un glosario con términos desconocidos de y para el investigador, una serie de interrogantes que se ha planteado para responder con este trabajo y la matriz categorial en donde se resume la fundamentación de las variables y sujeta a la investigación de campo. Se detallan también los tipos, métodos, técnicas e instrumentos usados para la investigación, además de la población y la muestra. Presenta el análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones, las respuestas a las interrogantes planteadas. Una descripción de la propuesta, que para este caso es un manual de juegos prácticos pensados para estimular el desarrollo socioafectivo, en niños y niñas de 1 a 3 años y su respectivo manual con 30 juegos en los que se describe paso a paso el proceso de aplicación. Las fuentes bibliográficas, y los anexos.

ABSTRACT

SUMMARY

"The game as a pedagogical strategy to stimulate the socio-affective development of children from one to three years old" is an investigation that tries to answer the reason why the infants have difficulty while they are working in groups at "Centro Infantil Guagua Kennedy", it is quite sure that games are the right way to scope this problem. It starts with a brief knowledge about the environment of this Center, this document exposes the background, approach and formulation of the problem, spatial and temporary delimitation, observation units, general and specific objectives, its justification and feasibility to achieve the goals. The theoretical framework includes different knowledge theories, such as: humanist theory, with the Kanf's input. A cognitive theory sustained by Piaget, Vygotsky, David Ausubel and Howard Gardner. The constructive theory suggests the knowledge as the product of the direct performance of the person with the reality. The socio-critical theory proposes that knowledge is built in a dialectical way. The theory of values, which says, the value is dual: intrinsic and at the same time social and a legal foundation. Also, something very important to know is: the definition, concept, importance, characteristics and kinds of games and the effects of its application in the kids' development at this Center; and obviously, to know what is its social-affective development. The theoretical personal positioning, a glossary, a series of questions to be answered with this document. In addition, a categorical matrix, where the variable foundation had been summarized, based on the field investigation. Kinds of methods, techniques and instruments used for this investigation, the population and the sample are detailed. It presents the analysis and the interpretation of the results, conclusions and recommendations and the answers to the put forward questions. A proposal description, it is a practical guide to stimulate the socio-affective development in children from one to three years old, and its respective manual with 30 instructions, application and process of games. The bibliography's fonts and annexes.



INTRODUCCIÓN

La dificultad de los niños para trabajar junto a sus compañeros, la angustia que demuestran cuando los demás cantan o gritan, la imposibilidad de agarrarse de las manos para jugar, el enojo, el aburrimiento; son síntomas que demuestran la existencia de un problema en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas del Centro Infantil Guagua Kennedy.

Tomando en cuenta que el Desarrollo Socioafectivo “Es una dimensión del desarrollo global de la persona”. Un niño que no desarrolla esta dimensión no logra socializarse ni establecer relaciones con los demás, difícilmente aprende normas, valores y principios que le permiten integrarse a la sociedad. Contrario al niño que desarrolla esta dimensión que construye su identidad personal, adquiere un autoconcepto, y logra una autoestima, elementos que le permiten establecer vínculos, expresar libremente sus emociones, adquirir conductas de empatía y solidaridad, todas estas aptitudes constituyen el equilibrio personal. Ocaña, L. (p. 1).

De acuerdo a este punto de vista y con el afán de aportar al desarrollo de esta parte tan importante en la personalidad de los niños y niñas, este trabajo investigativo se ha planteado el siguiente tema:

“El juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil “Guagua Kennedy”, Del Quito Norte, provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.

Para dar inicio a esta investigación se propone como objetivo determinar cuánto puede aportar el juego a la estimulación del desarrollo socio afectivo de los niños; pero el juego no solo como simple diversión después del trabajo, sino como actividad pedagógica que integre a la enseñanza una serie de juegos con intencionalidad, integrando el modo

del juego al proceso de aprendizaje de los niños. Bajo la premisa de que: el juego es un excelente medio de autodeterminación, descubrimiento y aprendizaje.

Buscando entender la actitud de los niños, el por qué se da este comportamiento y pensando en alguna posible solución para mejorar el estado de ánimo de las y los niños, surge esta investigación para tratar de dar solución a este problema detectado.

La parte estructural de este estudio está organizado en capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo I: este capítulo contiene el problema de investigación, los antecedentes, el planteamiento, la formulación, la delimitación espacial y temporal, los objetivos: general y específico la justificación y factibilidad.

Capítulo II: este capítulo contiene el marco teórico, las fundamentaciones: Filosófica, Psicológica, Pedagógica, Sociológica, Axiológica y Legal. Fundamentación de las variables el juego como variable independiente, y el desarrollo socio afectivo como variable dependiente. El posicionamiento teórico personal, un glosario de términos, las interrogantes de la investigación y la matriz categorial.

Capítulo III: en este capítulo consta el marco metodológico; aquí se detallan los tipos de investigación utilizados, los métodos de investigación, las técnicas e instrumentos de diagnóstico, la población y muestra.

Capítulo IV: describe el análisis e interpretación de resultados; de las encuestas a las docentes y padres de familia y de las fichas de observación con sus respectivos cuadros, gráficos e interpretaciones.

Capítulo V: Expone las Conclusiones a las que se ha llegado a partir de los resultados obtenidos en el capítulo anterior, las recomendaciones a las mismas, y las respuestas a las interrogantes de la investigación.

Capítulo VI: este capítulo concluye con el desarrollo de una propuesta dirigida a dar solución al problema del deficiente desarrollo socioafectivo como consecuencia de la no aplicación del juego al interior del centro infantil, de los niños y niñas de 1 a 3 años, un resumen de la fundamentación de las variables, objetivos de la propuesta; un compendio de treinta juegos, que citan paso a paso la ejecución, en los que se plantean: el tema, el tipo de juego relacionado la tema, la edad a la que es aplicable, un objetivo y la función del juego en el desarrollo de diferentes habilidades. Y, finalmente los impactos que genera la aplicación de esta propuesta en el contexto.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

La presente investigación se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil Guagua Kennedy, institución que atiende a niños y niñas de 1 a 3 años, De lunes a viernes, en jornadas de 7:00 am. A 15:30 pm.

El Centro de Desarrollo Infantil Guagua Kennedy es una institución de carácter público, patrocinado por el Patronato San José, (una extensión de la Alcaldía de Quito). Está ubicado en el Cantón Quito (Norte), Provincia de Pichincha, País Ecuador.

El Centro Infantil mediante la coordinadora, las docentes, los niños y los padres de familia han aportado para la realización de esta investigación.

Este trabajo es el resultado de un análisis investigativo que parte del entendimiento del entorno que rodea al niño, mediante cuestionarios de preguntas que recaban información sobre cómo están las relaciones de convivencia en la comunidad, la familia, el centro infantil y los niños. Con el fin de visualizar cual es el papel que se debe cumplir desde el ámbito educativo.

Para entrar en contexto: Quito por ser la capital política y socio-económica del Ecuador, es una ciudad que se encuentra habitada en su mayoría por personas que vienen de otras provincias en busca de un “futuro mejor”; se cree que Quito es la capital de las “oportunidades”; así

esta ciudad se encuentra habitada por personas y familias de todas las clases sociales: ricos, medio ricos y pobres. La mayoría de los habitantes han encontrado un trabajo que les permita sobrevivir, cabe recalcar que quienes son profesionales han tenido mejores oportunidades, y los que no tienen un título, se han adaptado a trabajos como: quehaceres domésticos, negociantes informales, constructores, en pequeños negocios como tiendas o restaurantes, otros se han asociado a mercados, además hay quienes tienen dos o tres trabajos al día.

Es importante también señalar que las personas para ser parte de esta ciudad han tenido que asumir diferentes formas de comportamiento, que se han convertido en estilos de vida; caminar aceleradamente, protestar frente a cualquier situación que genere inconformidad, copar el tiempo con diferentes trabajos durante el día incluida la noche, entre tantas; es decir, se va transformando la vida de acuerdo a las circunstancias y oportunidades que los individuos tienen que afrontar o aprovechar, por tanto han tenido que cambiar la forma de expresarse, de comunicarse, de interactuar con los demás, o en su caso, no interactuar ni relacionarse con nadie más que los necesarios. Cabe señalar que el sector que rodea al centro infantil está ubicado en la parte urbana de la ciudad. Otra cosa que se debe saber también es que todas las familias de los niños viven en arriendo de habitaciones o mini departamentos.

El Centro Infantil está estructurado por cuatro aulas que acogen 10 niños y niñas cada una, una oficina, espacio de cocina, espacio de comedor, bodega, baño para adultos, baño de niños, patio de recreación y jardines.

Las docentes son profesionales en Parvularia o Educación Inicial, sin embargo, por su falta de experiencia, o por ser parte de una formación rígida, no hacen uso del juego en su práctica pedagógica, y no han logrado mejorar el estado de ánimo de los niños. El juego ha sido para

las docentes una actividad libre para después del trabajo, o para derrochar las energías, no como parte del proceso mismo de la enseñanza. Cabe señalar que el investigador también es parte del cuerpo docente de esta institución.

Las familias de los niños que forman parte del centro infantil, son las que vinieron de otras provincias, o del campo a la ciudad, estas familias que han tenido que adaptarse, acomodarse, cambiar sus estilos de vida, familias que tal como se describió anteriormente, en su mayoría son trabajadores informales, personas que tienen trabajos ocasionales, que trabajan horas en un lugar, horas en otro, sin seguridad social, el salario promedio de estas familias está entre 250 y 280 dólares para familias de 3 a 5 miembros, que usan para la comida, la ropa, la educación de los niños, vivienda y servicios básicos y otros gastos más.

Para estas familias no hay la posibilidad de salir de paseo, de salir a comer, de llevar a los niños a recrearse o participar de espacios culturales, a pesar de que Quito ofrece una variedad de eventos culturales gratuitos, todos los fines de semana. A los que la familia Guagua Kennedy no puede acceder por falta de tiempo o desinterés. Respuestas que las encuestas hechas a los mismos padres arrojan.

Los niños; son alegres, les gusta el centro infantil, llegan con alegría, tienen muy buena concentración en sus “trabajos individuales”, pero, tienen serias dificultades de integrarse cuando se trata de actividades grupales, no proponen juegos, no comparten, no se preocupan por las dificultades de sus compañeros, no logran controlar su agresividad, se enojan fácilmente, no aceptan cerca a sus amigos, son inteligentes, comprenden las órdenes, pero no las cumplen.

1.2 Planteamiento del problema

El problema que se presenta en los niños y niñas del centro infantil “Guagua Kennedy”, es un deficiente desarrollo socio-afectivo entendido como la incapacidad del niño o la niña para relacionarse consigo mismo y con los demás, debido a que no logra aceptar la presencia del otro, producto de ser parte de un entorno social limitado y de una inadecuada aplicación de actividades estimulantes como juegos, actividades lúdicas, situaciones divertidas desde el Centro Infantil que motiven al niño a aceptar con agrado la presencia cercana de los demás. Esta dificultad se torna en un problema porque impide la consolidación del trabajo en equipo. Al no poder participar de actividades grupales o cooperativas los niños y niñas pierden la oportunidad de enriquecerse con una infinidad de habilidades que aporta el grupo. Una persona que no ha desarrollado este aspecto, tendrá serios problemas durante toda su vida, porque no habrá desarrollado su inteligencia emocional y no tiene habilidades sociales, es decir no logrará relacionarse ni consigo mismo, ni con el mundo que le rodea.

Entre las causas que provocan el problema se han encontrado las siguientes:

El entorno natural y social limitado en el que crecen los niños y niñas no presta las condiciones para interactuar con los demás por lo que los pequeños no aprenden a participar en actividades colectivas.

En el centro infantil, las docentes no se responsabilizan de la educación emocional de los niños y niñas esto genera conductas antisociales y frías en los mismos.

Hay desconocimiento sobre la importancia del juego para el desarrollo socioafectivo por parte de las docentes, por esta razón los

niños y niñas no se interesan por sus compañeros y son apáticos.

Además, las docentes aplican métodos de enseñanza rígidos y repetitivos, y los niños son se vuelven inflexibles e intolerantes entre sí.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo contribuye el juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socio-afectivo, de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil "Guagua Kennedy"? en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016?

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de Observación

Esta investigación se llevó a cabo con 40 niños y niñas, 20 padres de familia y 4 Docentes.

1.4.2 Delimitación espacial

La presente investigación se realizó en el Centro Infantil "Guagua Kennedy" Ubicado en la calle Francisco Montaña y pasaje C, ciudadela Kennedy, en el Quito Norte, Provincia de Pichincha,

1.4.3 Delimitación temporal

Esta investigación se llevó a cabo durante el año lectivo 2015-2016.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

¿Determinar el nivel de incidencia del juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil “¿Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016?

1.5.2 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar que tipos de juegos utilizan las docentes como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.
2. Identificar el nivel de desarrollo socioafectivo que demuestran los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.
3. Determinar el estado de comportamiento en el entorno familiar, de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016
4. Elaborar una propuesta alternativa de juegos para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.

1.6 Justificación

Esta investigación se realizó porque es necesario: poner la mirada en los Centros Infantiles, en los que se atiende a niños y niñas de 1 a 3 años, estos centros que hasta no hace mucho se llamaban “Guarderías”. Sabiendo que desde hace algunos años la ciencia ha descubierto que la capacidad cerebral del ser humano se desarrolla en un 75 % solo hasta una cierta edad; y esta es la razón para que las guarderías cambien de nombre, y hoy se llamen “Centros de Desarrollo”

Para dar a conocer que los objetivos de los Centros Infantiles ya no son guardar a los niños, sino estimular las diferentes áreas del conocimiento, con la finalidad de lograr el desarrollo integral de los niños y niñas. Y que hoy cumplen con una doble funcionalidad: una, guardar a los niños mientras los padres trabajan y dos, trabajar en la estimulación de diferentes habilidades generando la adquisición de un sinnúmero de aprendizajes, previos a la vida escolar y sobre todo introduciendo a los pequeños a la vida social y comunitaria mediante el compartir con sus compañeros.

De allí la importancia de este trabajo, para: por un lado descubrir y describir las causas que provocan el retroceso en el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas, y por otro, proponer al juego como recurso educativo, mas no como parte de los momentos recreativos, la propuesta está encaminada a tomar el juego como eje de la enseñanza en niños, recordando la facilidad de ingresar en el conocimiento del cerebro del niño a partir del sentido lúdico, disciplinario, imaginativo, creativo, cultural, cognitivo.

Recoger la información necesaria para conocer sobre el juego, analizar lo que trae para el que lo practica, cómo aporta al desarrollo de las personas, porqué es tan importante, que tipos de juegos existen, si se

puede o no usarlo con intencionalidad, etc. Y a partir de conocer sobre el tema, presentar una propuesta de solución a la falta de estimulación para el desarrollo socioafectivo, con la aplicación del mismo como agente directo de la transformación del comportamiento de los niños y niñas de este centro infantil, desde la práctica pedagógica. para esto presenta un manual de actividades que tienen como eje principal el juego, que por ser una actividad flexible y adaptable a cualquier situación facilita el proceso de enseñanza sin generar en los niños, frustración ni agotamiento. Hay que resaltar que las actividades que constan en la propuesta recogen una serie clasificada de juegos fáciles de aplicar en la práctica educativa.

1.7 Factibilidad

Esta investigación tuvo la posibilidad de realizarse; gracias a la apertura de la institución mediante la Coordinadora y las Docentes que dieron la autorización al investigador, para su emprendimiento, tomando en cuenta que he tenido acceso a la información de manera más cercana y si se quiere como participante, dado que soy parte del cuerpo docente de esta institución. Por otra parte, el investigador contó con los conocimientos impartidos desde la Academia, las orientaciones y correcciones de la docente tutora, el acompañamiento de un estudiante de Ciencias Políticas de la UCE y la colaboración de los padres de familia del centro infantil. Con respecto a los recursos económicos, se corrió con los gastos a medias entre la institución y el investigador.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

Esta investigación se fundamenta en corrientes de pensamiento: teórico-científicas, teórico-prácticas y experiencias empíricas, todo esto con el afán de sustentar la importancia del juego como estrategia pedagógica para la estimulación del desarrollo socio-afectivo en niños y niñas de 1 a 3 años.

Tomando en cuenta que la teoría es una forma de explicación de algo en concreto. El diccionario de la lengua española define la teoría como: conocimiento especulativo e independiente de aplicación, yo prefiero denominar a una teoría como un enunciado que pretende explicar un fenómeno a partir de un fundamento, sea este textual, lingüístico, ilustrativo, experimental, etc. Por lo tanto, en este marco contextual se tratará de fundamentar cada teoría necesaria para la explicación del tema, y sus variables dependiente e independiente.

En contexto el juego proporciona una multiplicidad de modos y formas dinámicas adaptables a cualquier circunstancia, edad, lugar o tiempo. Despierta el interés incluso en actividades de mayor esfuerzo y dificultad. El juego no sirve solo como actividad de distracción después del trabajo, es posible hacer uso del juego como parte del proceso educativo sin cambiar el modo de ejercerlo para no tergiversar la información cultural que traen los niños de su familia o comunidad.

En este sentido el juego será un instrumento básico de interacción

entre el sujeto con el medio o el entorno, y como medio de interacción consigo mismo en su relación intrínseca o intrapersonal y con los demás en las relaciones interpersonales.

En la misma dirección se encuentra el desarrollo socioafectivo considerado como capacidad del ser humano para entenderse con el mundo, es el requisito que necesita el individuo para entrar y ser parte, y se desarrolla mejor en la interacción con el mismo en todas sus manifestaciones.

2.1.1 Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

Pone al ser humano como centro de todas las cosas, según esta teoría el hombre se encarga de forjarse su propio destino. El humanismo nace junto a la época del renacimiento entre los siglos XV y XVI y se llama así porque en este período se produce “un renacer cultural, social, político y económico” y a la vez se produce “un gran florecimiento y desarrollo de la vida intelectual y literaria” el humanismo y el renacimiento aparecen en las ciudades italianas de Florencia y Venecia, los dos al mismo tiempo.

Uno de los pensadores de la teoría humanista es Immanuel Kant, este filósofo, afirma que el hombre puede perfeccionarse por sus propios medios; la educación, la cultura, el conocimiento y la aplicación de normas de comportamiento, valores, conocimientos sobre diferentes formas de trabajar y de vivir son los que hacen al hombre diferente, sin embargo, no exactamente se refiere a la educación de cada individuo y a la institución educativa, sino a la educación que se genera en la vida en sociedad, comenzando desde la familia y el entorno que rodea al ser humano desde su nacimiento hasta la edad adulta.

Como se ha dicho antes, en la definición teórica de juego, la alternativa que se plantea a partir del humanismo es el entender que el hombre hace parte de su propia existencia, una existencia en sociedad con valores, conocimientos, comportamientos, que son transmitidos de generación en generación a partir del juego, como una forma de aprendizaje natural, como actividad planteada de forma pedagógica y como actividad espontánea nata del individuo.

Ahora, en la formación del niño intervienen varios agentes, la familia, la comunidad, el centro infantil, los medios comunicativos, etc., poniendo énfasis en la actualidad en la que la formación de los pequeños se ha volcado a los centros infantiles, es necesario entender que el objetivo de la educación se direcciona al fortalecimiento del desarrollo integral del ser humano.

Aude, S. (2008): en su blog: Un atrevimiento necesario, toma "El concepto de educación de Kant"

La educación, según Kant, es un arte cuya pretensión central es la búsqueda de la perfección humana. Esta cuenta con dos partes constitutivas: la disciplina, que tiene como función la represión de la animalidad, de lo instintivo; y, la instrucción, que es la parte positiva de la educación y consiste en la transmisión de conocimiento de una generación a otra (p. 1).

Una necesidad común al ser humano es la búsqueda de la perfección, siempre está tratando de diferenciarse de los demás seres vivos, sean estos los mismos humanos o los animales, estos componentes que según este autor conforman la educación, se encargarán de enseñar a controlar los instintos y permiten la transmisión de conocimientos de generación en generación, Así lo afirma Kant (p. 31). en Aude, S. (2008) " Únicamente por la educación el hombre llega a ser hombre" Desde este punto de vista la educación es el único medio que logra el perfeccionamiento del hombre.

Pero Kant no se queda allí según Aude, S. lo que plantea es que, al educarse el ser humano, está forjándose su propio destino, por lo tanto, según el punto de vista de Kant, es una obligación moral de la especie humana llegar, conquistar ese destino.

Partiendo de este argumento, el papel de la educación se vuelve la clave para la superación del hombre, es decir, para insertarlo en la sociedad y con posibilidades de sobrevivir en ella, en este sentido, solo la educación será la encargada de conducir al ser humano a la perfección, pero cabe señalar que para Kant si bien es cierto el hombre debe superarse de manera individual, pero la esencia misma de tal superación está en el perfeccionamiento de la sociedad.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La ciencia demuestra mediante una infinidad de estudios que el ser humano al nacer trae dentro de sí, un inmenso potencial que va desarrollándose de acuerdo al medio y las posibilidades que este le ofrece para su interacción y generación de aprendizajes. La teoría cognitiva se encarga de dar una explicación sobre cómo y cuándo se produce el conocimiento y que elementos influyen.

Orbegoso P. (2010), en Teoría Cognitiva y sus representantes. Menciona:

Esta teoría estudia los procesos de adquisición del conocimiento, las etapas en las que se produce de acuerdo a estructuras cualitativamente distintas que dan cuenta de la capacidad de aprendizaje del ser humano. Tomando en cuenta dice: diferentes áreas como la memoria, la inteligencia, la atención, incluyendo la interacción social y la emoción.

Esta teoría toma en cuenta procesos como: percepción, razonamiento, resolución de problemas, lenguaje.

Sus principales representantes, según Orbegoso P. son: “Jean Piaget, David Ausubel, Howard Gardner, Lev Vygotsky, entre otros.

Teoría de Jean Piaget

Molina, Á. (1994) en: Niños y niñas que exploran y construyen, dice: Esta teoría se fundamenta en cuatro supuestos básicos: el niño construye su conocimiento activamente, su intelecto es diferente al intelecto del adulto, construye y reconstruye sus estructuras en la interacción con un ambiente físico y social retador, la clave del desarrollo de su inteligencia es la interacción

En el modelo Piagetiano dice el autor “el aspecto más importante en la sucesión y en la reorganización de las etapas no es la edad, sino la interacción con un ambiente retador”.

Es aquí donde se presenta el problema, los niños y niñas del Centro Infantil Guagua Kennedy no aceptan interactuar con los demás.

Etapas del desarrollo

Entre las etapas del desarrollo de Piaget, según Molina A. se encuentran: Etapa sensorio motora: del nacimiento hasta el año y medio de vida. Etapa pre operacional: del año y medio a los siete años. Etapa operacional o concreta: de siete a doce años. Etapa operacional formal: de los doce años a la adultez. Todo esto mediante las constantes funcionales de asimilación, acomodación y adaptación (pp. 5-7).

Teoría de Lev Vygotsky

Pinaya, B. V. (2005) en: Constructivismo y prácticas de aula en Caracollo, dice: Prestigiosos autores han centrado la estructura de la teoría de Vygotsky en tres temas: confianza en el análisis genético o evolutivo, la tesis de que los procesos psicológicos superiores del individuo tienen un origen en la vida social, y la tesis de que los procesos mentales se dan mediante la intervención de mediadores (p. 39).

Teoría de David Ausubel

Ausubel, D. P. (2002) Adquisición y retención del conocimiento, una perspectiva cognitiva. Este personaje en este texto, propone una nueva forma de ver en la enseñanza: la teoría de la asimilación del aprendizaje y retención de carácter significativo, El aprendizaje significativo basado en la retención según este autor, supone: 1) un material de aprendizaje no arbitrario, no aleatorio y no literal a la estructura cognitiva del estudiante, al contrario, el material tiene que ser lógico. 2) la estructura cognitiva de la persona que aprende debe tener un anclaje de ideas acorde al material de aprendizaje. (pp. 25-27).

Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Armstrong, T. (2006) Inteligencias múltiples en el aula, Fundamentos de la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Las inteligencias múltiples no son otra cosa que las capacidades del ser humano separadas por categorías que están representadas por las diferentes formas de vida que lleva el ser humano, están divididas en ocho categorías y se está planteando una más que algún rato ya saldrá a la luz.

Las siguientes son las inteligencias que según Gardner tiene el ser humano: Inteligencia lingüística, Inteligencia lógico matemática

Inteligencia espacial, Inteligencia cinético corporal, Inteligencia musical, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal e Inteligencia naturalista (Cap. 1).

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Constructivista

El constructivismo es una teoría que propone una forma de enseñanza diferente a la tradicional, Lo que pretende es generar ciudadanos que no solo sean receptivos y repetitivos, sino, que desarrollen la capacidad de solucionar problemas.

Carretero M. (1997) en: Constructivismo y Educación, dice:

Según la posición *constructivista* el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una *construcción* del ser humano. ¿Con qué instrumentos la realiza? Fundamentalmente con los esquemas propios, es decir, con lo construido en su relación con el medio (p.25).

El medio tiene un papel fundamental para la teoría constructivista, el conocimiento según esta teoría, no es el resultado de la copia de lo impreso o enseñado, sino de lo construido por sí mismo en su relación directa con la realidad; sin caer en el empirismo, pero la teoría sin ser relacionada con la práctica no ha dado buenos resultados, por lo tanto lo que propone esta teoría es que la praxis educativa no se realice dentro del aula solamente, sino que el estudiante tenga la posibilidad de relacionar lo que le enseña el docente con lo que sucede a su alrededor y pueda entender cómo hacer uso de esa enseñanza en su vida práctica, sólo así el hombre aprenderá a resolver problemas a partir del conocimiento.

Para explicar esta afirmación, el autor toma una frase de Piaget que dice “Todo lo que se le enseña al niño se le impide descubrirlo”

esto llama a la reflexión a quienes se encargan de la educación de las nuevas generaciones, y al entendimiento de que el docente ya no es un agente transmisor, sino un agente facilitador de posibilidades.

2.1.4 Fundamentación sociológica

Teoría socio-crítica

Esta teoría sostiene que toda transformación se ha dado gracias a que alguien se atrevió a juzgar la historia de la humanidad, y a partir de juzgarla, la proyecta hacia nuevas formas de entendimiento y de reconstrucción. Por lo tanto, el desafío que engendra esta teoría, es volver la mirada a la historia en todos sus aspectos; educación, arte, música, literatura, organización política, etc. revisarla, comentarla, criticarla, desarmarla, respetando el origen y creación, respetando la propiedad intelectual; reescribirla, recomponerla contextualizarla a la vida actual de la sociedad siempre cambiante, para que sirva y continúe aportando a la mejora y construcción de cada nueva forma de vida que exige el mundo nuevo, y adaptarla a cada momento de la historia, y a cada lugar para que el aporte de esta sea preciso y puntual.

Uno de los principios de la teoría socio-crítica es que se opone a la separación entre sujeto y realidad, es decir cada conocimiento se adquiere de acuerdo a la práctica y experiencia de cada época o momento, por lo tanto, cree que no existe una teoría que persista durante la historia.

Otro de los principios de esta teoría es que le apuesta a la construcción del saber de tipo dialéctico; en el que cada situación o circunstancia tiene enfoques diferentes o contradictorios, de acuerdo al contexto de la sociedad, es decir lo que es bueno para unos no es bueno para otros, y esto hace el equilibrio social.

Con respecto a la educación desde la teoría socio crítica, la siguiente cita da luz para entender su función en cuanto al aporte que esta teoría da para la transformación de la sociedad ahora.

Encarna Bas: en su colección Linterna pedagógica: toma el texto de Kemmis, S.; Cole, P. y Suggett. D. (2008) Hacia una escuela socialmente crítica, en la que dice:

La educación, como ciencia o teoría social crítica, es la que sirve al interés de las personas hacia la libertad y la autonomía racional, las dos dimensiones que conducen hacia la consecución de una sociedad más justa... (Thomson y Held, 1982) (p. 25).

Es más sencillo hacer uso de la ley del más fuerte y dominar la naturaleza en vez de buscar cómo entenderla afirma esta mujer sujetándose en el texto de Kemmis en el que escribe, “la dominación se ejerce en todos los órdenes y en todas las dimensiones del ser humano” y las ciencias de la educación reflejan este estado de represión (p. 18).

No queda más a propósito de esta cita que criticar la educación de la todos formamos parte, muy difícil es aceptar para quienes de alguna manera están vinculados a la educación, que hasta hoy se está haciendo uso de una forma represiva de educar, la misma que hace mucho tiempo se llamaba conductista, cuando la sociedad hace tanto tiempo dio una transformación preponderante, la educación no tome otro enfoque.

2.1.5 Fundamentación axiológica

Teoría de los valores

El valor dice: , tiene una dualidad; por un lado, es hablar del ser humano y su relación intrínseca es decir lo que cada uno tiene como forma de comportamiento frente a sí mismo y sus semejantes y por otro el valor que el ser humano le da a todo lo que le rodea.

La sociedad mediante la familia, la institución educativa, los medios de comunicación, el entorno social al que cada individuo pertenece, hacen los valores de cada ser humano. A continuación, una cita que refleja la importancia de los valores, justamente para responder a la sociedad.

Wilde, O. (2009), en Cuentos sobre valores, escribe: El amigo fiel.

Un cuento en el que se puede observar cómo la familia enseña a los niños los valores necesarios para la inserción a la vida en sociedad.

" -No podéis presentaros jamás a la buena sociedad si no aprendéis a meter la cabeza-" decía mamá pata a sus patitos. "Pero los patitos no prestaban mucha atención a sus lecciones. Eran tan jóvenes que no sabían las ventajas que depara la vida en sociedad" sin embargo mamá pata reponía: "nunca es demasiada la paciencia de los padres".

En la actualidad es muy común escuchar que los jóvenes no tienen valores, que los padres ya no educan; sin embargo, no se puede cargar la culpa a los padres de la falta de formación en valores de los niños, en un mundo donde los problemas sociales y económicos están al día. "Que duro que se me hace", comentaba una compañera de trabajo, "paso todo el día separada de mis hijos y cuando estoy con ellos reprocharles todo lo que hacen. Yo prefiero no decirles nada, y solo me limito a verlos crecer y en la medida de mi tiempo trato de darles toda mi atención, para que sepan que pueden contar conmigo siempre".

El tiempo y la economía en la actualidad se han vuelto un limitante para la vida en familia, muy cortos espacios para la interacción y el compartir social y familiar limitan la paciencia de los padres para enseñarles, lo que significa que incluso la educación sobre valores se ha volcado a la institución educativa, es un nuevo desafío que exige la vida de sociedad, si los padres deben trabajar, los niños automáticamente pasan a ser responsabilidad de los centros educativos, la pregunta es si

estarán preparadas las y los docentes para asumir esta nueva responsabilidad.

2.1.6 Fundamentación legal

El estado ecuatoriano con el afán de hacer del Ecuador un país con mejores condiciones de vida para sus habitantes. Garantiza a través de mandatos suscritos como derechos y obligaciones en la Constitución de la República, la forma como los habitantes han de respetar, cumplir y hacer cumplir los derechos de cada uno de sus miembros, y cumplir con sus obligaciones sobre todo con los sectores vulnerables, entre ellos los niños

2.1.6.1 Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 26 La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27 La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje

estratégico para el desarrollo nacional.

2.1.6.2 Ley de Educación intercultural

Art. 22. - Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. - La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos, así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

Art. 40.- Nivel de educación inicial. - El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

“La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres

años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

2.1.6.3 Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 6.- Igualdad y no discriminación. Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural, o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

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:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región o lugar.
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y.

5. Que respete las condiciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan 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.

2.1.7 El Juego

El juego en el niño es una actividad espontánea que le mueve a realizar acciones que le producen intriga, curiosidad, desafío y placer. que no necesariamente están motivadas por propuestas externas, sin embargo, no son los niños los únicos que juegan; el ser vivo juega. “El juego es, indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines” lo dice: (Janet, R. Moyles 1999). Esta mujer afirma que una situación de juego genera: concentración, motivación, estimulación, variedad e interés y la oportunidad de ser parte de una experiencia que aun siendo exigente no amedraña, libera de presiones y permite una interacción significativa.

No existe un concepto definido de juego, debido a su uso y aplicación en la generalidad de todos los aspectos y durante toda la vida del ser vivo. En los animales se puede decir que el juego es parte de la actividad sexual o para la reproducción y para la supervivencia. Mas en el ser humano por el hecho que el hombre le de diferentes tipos de uso, dificulta darle un concepto específico, sin embargo, la multiplicidad de usos que da el hombre al juego le da un amplio espectro de utilidades, por lo que no se

puede hablar del juego solo como una actividad, sino darle una categoría de estrategia para el logro de diferentes fines, así puede ser el juego como estrategia metodológica, el juego como estrategia didáctica, el juego como estrategia lúdica, el juego como estrategia recreacional, o como en el caso de este trabajo, El Juego como Estrategia Pedagógica.

Recogiendo este argumento, el concepto del juego para este trabajo investigativo será:

2.1.7.1 Concepto

El juego es una actividad libre, placentera y a la vez una estrategia estimulante que produce en el que lo ejecuta la satisfacción de una necesidad que puede ser biológica, instintiva o programada para el logro de un fin.

2.1.7.2 Importancia del juego

El juego por tener la posibilidad de ser una actividad y a la vez una estrategia se presta para potencializar en el ser humano, capacidades que ni siquiera el mismo individuo creía tener, ejemplo el drama, la actuación; hay un dicho en nuestro medio “dañando, dañando se va aprendiendo” que demuestra como el adulto siempre juega para descubrir algo nuevo. Mucho más en el niño, el juego le permite conocer la vida, es mediante este mecanismo natural que aprende a dominar las diferentes situaciones, desde allí, se adapta a ellas o las transforma según sus intereses, el niño entonces a través del juego desarrolla un sinnúmero de habilidades que van siendo parte de su desarrollo integral.

A continuación, una serie de habilidades que desarrolla el niño mediante el juego, según el punto de vista de varios autores, que hacen ver lo imprescindible del uso del juego como parte del proceso educativo.

Regula la conducta

Se toman para esta explicación los aportes de dos doctoras en pedagogía, Janet Moyles que propone el juego como eje principal del trabajo educativo, afirma que el juego debe dejar de ser una actividad para después del trabajo, y convertirse en proceso durante la enseñanza. Y Maite Garaigordobil, que mediante una compilación de estudios hechos con niños de diferentes edades concluye que el juego es fuente de potencialización de habilidades integrales en el ser humano.

Janet Moyles (1999) dice: **En un nivel más básico, el juego brinda situaciones en donde practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio. Además, permite una oportunidad de explorar las propias potencialidades y limitaciones. Cita además a: STALLIBRASS (1974) considera el desarrollo de la flexibilidad y de la espontaneidad como la función más vital del juego.**

Un niño al que no se le permite gatear porque se ensucia, o porque sus padres no tienen tiempo y lo mantienen cargado a espaldas, pierde todas las posibilidades de explorar, de jugar con sus manos, con sus piernas, de probar, de sentir; esto va generando en el pequeño, dependencia en los adultos, y va tener problemas de adaptación a cualquier medio extraño. Permitir al niño movilizarse con libertad produce una serie de requisitos que lo llevan a la autonomía.

Garaigordobil M. y Fagoaga J. (2006). **Desde el punto de vista psicomotor el juego potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas** (p. 18).

En la actualidad las dificultades económicas obligan a los padres a trabajar a tiempo completo, y los niños se encargan a los abuelitos, a los

tíos, a los hermanos mayores, quienes en su afán de cuidarles bien caen en un nivel de sobreprotección, esto impide en el niño el riesgo, perdiendo así la posibilidad de disfrutar del juego y las actividades lúdicas y sobre todo se genera un retroceso en el nivel madurativo del niño, como consecuencia de esto el niño se limita a repetir teóricamente las respuestas a cualquier pregunta, sin darse la oportunidad de descubrir.

Aprende a respetar reglas

Descubrir con sus propias manos, genera en el niño la satisfacción de aprender, de experimentar, de equivocarse y volverlo a intentar, por lo tanto, lo que conoce mediante el juego, no se le va a olvidar.

Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006). Desde el punto de vista intelectual, jugando se aprende ya que se obtienen nuevas experiencias y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje (p. 18).

Una entre tantas de las ventajas que ofrece el juego es la adaptabilidad, el poder jugar en cualquier medio y con cualquier tipo de recurso, esta posibilidad permite hacer uso del juego como parte del proceso educativo. El juego logra bajar la tensión de la clase frente a temas complicados, brindándole la motivación necesaria para continuar intentándolo hasta conseguir los resultados esperados. El juego le permite al niño equivocarse sin frustraciones ni regaños y descubrir los errores, todo lo contrario al aprendizaje adquirido por medio de los mediadores, que están pendientes de sus logros, y si no los hay lo que sigue es la presión.

Desarrolla la socialización

Que un niño logre tener confianza en sí mismo, le ayuda a adaptarse a cualquier medio, Janeth Moyles afirma que el juego es un instrumento que

logra la expectativa y la perseverancia en los niños, sin agotamiento ni frustración.

Janet Moyles (1999). El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismo y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros. Induce a niños y adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas y a comprender las demandas en los dos sentidos de expectación y tolerancia. En muchas situaciones lúdicas, existen implícitamente oportunidades para la exploración de conceptos como el de la libertad y conducen, con el tiempo, a proporcionar vías de paso hacia el desarrollo de la independencia.

Un niño que juega, es un niño confiado, se hace amigo fácilmente, tiene curiosidad, desarrolla un tipo de lenguaje que integra habla, señas, gestos, y se entiende de una manera ágil con los demás, aprende a mediar conflictos, a explicar, a pedir, a compartir, a buscar con expectativa.

Estimula los sentidos

Janet Moyles (1999) afirma: "FROEBEL, en fecha tan remota como 1826, estimaba que el valor del juego radica en las oportunidades que ofrece para experiencias sensoriales que, a su vez, según creía, constituyen el fundamento del desarrollo intelectual" (p.22). Este señor no se equivocó, Todo tipo de juego conecta de alguna manera al cuerpo con los recursos, sea a través de las manos, la boca, la nariz, los ojos las orejas el corazón, la piel, etc. Esta conexión lleva al ser humano a percibir el calor y el frío, lo duro y lo suave, lo dulce y lo salado, mediante este contacto el hombre adquiere noción de todas las cosas, y del universo en general.

Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006). Desde un punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que en el nacimiento de las fibras nerviosas no están definitivamente estructuradas, el juego las

estimula y por lo tanto potencia la evolución del sistema nervioso (p. 18). Esto es cada vez mejor, y hasta se siente un tanto sencillo, basta con permitirle jugar al niño para que desarrolle su cerebro con todo lo que este representa. Mas lo que no hay que olvidar es que para jugar el niño necesita un ambiente potencializado, con recursos que le permitan el descubrimiento, es decir que no todo esté hecho, que él lo pueda construir.

Fomenta la comunicación

El juego cooperativo, el juego libre, o cualquier juego que le permita al niño/a interactuar con los demás, ayudan según la autora siguiente a desarrollar habilidades sociales y morales en los niños.

Garaigordovil M. (1990). En lo referente al desarrollo social, también es un hecho confirmado que las actividades lúdicas son un relevante instrumento de comunicación y socialización (Ortega, 1987; 1991a.b). Además, en el juego interactúa con otros compañeros, lo que le permite ampliar sus formas de comunicación, desarrollar su capacidad de cooperación (Kamii y Devries, 1980/1988). Otra función socializadora del juego se deriva de ser un estímulo para el desarrollo moral, ya que diversos estudios han evidenciado que esta actividad es escuela de autodominio, de voluntad y de asimilación de normas de conducta (Elkonin, 1978/1980; Pardos y otros, 1988).

Sobre todo, en la adquisición de normas de comportamiento y conducta que le permitan insertarse sin dificultad en la sociedad, el juego desde el aspecto social, es una fuente que le permite ir llevando las costumbres, la cultura, los modos de vida de las personas y comunidades de generación en generación. El individuo mediante el juego comunica y socializa sus tradiciones, sus fiestas, sus problemas, el trabajo de sus padres, los sueños, las aspiraciones, los planes a futuro, y va orientando su vida hacia la consecución de metas, con el aporte del grupo social con el que participa.

La misma autora en un siguiente libro afirma: “Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios” (p. 19). Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006).

Es un agente motivador

Los adultos en muchas ocasiones piensan que los niños no sienten, se piensa que el llanto en los niños es de tipo biológico, de hambre, de sueño, de frío, o de capricho o malcriadez, sin embargo, la cita siguiente asegura que el juego es para el niño, refugio de tensiones y dificultades y proveedor de la alegría de vivir.

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, se puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encausar las energías positivamente y descargar tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo (p. 19). Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006).

Hacer uso del juego como entretenimiento es común en nuestro medio, descansar de la rutina diaria del trabajo, de la casa, darse un tiempo para recrearse el fin de semana, para los adultos es imprescindible, mucho más para los niños en su etapa crecimiento, en la que muchas veces no logran explicarse el porqué de ciertas cosas o actitudes de los adultos frente a ellos, mas es muy importante saber que mediante el juego se logra el equilibrio psíquico y el autodomínio.

2.1.7.3 Características propias del juego en los niños

Los niños y niñas llegan al aula, y encuentran divertido jugar con tapas de botellas desechables, salen al patio y enseguida están montados en los caballos (llantas).

Basta poner atención a los niños, en cualquier momento para comprender las características de sus juegos; los pequeños idean y sacan juegos de la nada, con palos, con hierbas, con agua, con tierra, con cobijas, sábanas, con lo que encuentran a su paso. De allí que fácilmente se encuentran entre tantas más, las siguientes características observadas de manera empírica. Es espontáneo, es inventivo, es fuente de placer y entretenimiento, es una actividad seria, es un elemento de Interacción y comunicación, es una actividad que implica acción y participación, es un elemento de expresión y actuación, es una experiencia que proporciona libertad y entendimiento, es un espacio de experiencia y descubrimiento, promueve la imaginación y creatividad.

Sin embargo, es necesario saber que dicen los estudiosos desde los diferentes campos del saber cómo la antropología, la psicología, la educación. Así:

Raúl Omeñaca y Vicente Ruiz (2007), recogen varios aportes en su libro Juegos cooperativos y educación física.

Decroly y Monchamp (1914-1986) destacan en la actividad lúdica el placer y la alegría y el hecho de no implicar un fin consciente.

Buytendij (1983) que resalta la alegría, la espontaneidad, el esparcimiento, o la oscilación al que señalan como un movimiento de vaivén.

Huizinga (1954-1972) a más de las anteriores, aporta que el juego es una actividad libre, que produce satisfacción y alegría, que es un acto con sentido y sucede dentro de sí.

Además, los autores afirman que en las últimas décadas se han añadido otras características como que es un acto de relación con los otros, y promueve la participación activa.

Este autor distingue las siguientes características:

- Es fuente de alegría, de júbilo, de placer, que demuestra dice el autor, que su actuación está llena de sentido.
- Constituye un fin en sí mismo, no demanda de metas extrínsecas. Sin embargo, aunque parezca contradictorio, se puede utilizar como instrumento de aprendizaje, justamente por el hecho de que para el niño la finalidad en jugar.
- Es espontáneo y voluntario, libremente elegido, para el alcance de su autonomía personal, pero esto no quita que tiene que someterse a las normas y reglas del juego que impone el grupo.
- Propicia el aprendizaje, el desarrollo cognitivo, motriz, las habilidades sociales se adquieren mediante la exploración directa.
- Como forma de expresión, mediante la representación simbólica como medio para expresar sus necesidades y vivencias.
- Participación activa, porque es protagonista de sus propios inventos a través de modelos impuestos por diferentes medios.
- Punto de encuentro con conductas serias, lo que el niño hace, para él es real.
- Constituye un mundo aparte, se pierde en el espacio-tiempo, el juego para él es mágico. (pp. 7-9).

2.1.7.4 Tipos de juegos

En vista de la infinidad de juegos que existen y los efectos que

producen en el desarrollo de las capacidades del ser humano, y tomando en cuenta el objetivo de esta propuesta que es

El juego para estimular el desarrollo socioafectivo, el investigador agrupa los juegos en cuatro categorías:

Juegos para el desarrollo de la disciplina

Juegos cooperativos o de rol: “En el juego de rol el niño se prepara para el trabajo, es preparación profesional (Vygotsky, 1931/1986).” Este juego según esta cita sirve para encaminar al niño hacia el futuro, para crearle sueños, aspiraciones, para motivarlo a conquistar metas y objetivos y sobre todo le enseña normas, valores y reglas que el grupo le exige y en las que debe sujetarse para participar en el juego. “Mediante el juego de rol el niño satisface sus deseos de convivir con el adulto: reproduce las relaciones y las actividades laborales de los adultos, de forma lúdica (Mujina, 1975/1978).” Esta es una parte muy importante, sobre todo porque pone en juego la parte socio-afectiva del entorno familiar, el niño mediante el juego grafica las situaciones armoniosas o de conflicto que vive dentro de su casa y depende del equipo de juego para darle una perspectiva diferente.

Juegos tradicionales: son juegos de reglas, que se han venido realizando durante mucho tiempo, han sido parte de la formación de la disciplina de las personas sobre todo en el sector rural o comunitario, y han pasado de generación en generación. Pero en este caso Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006). Toman un estudio de Butz (2000) en el que se ha explorado con niños de guardería para probar sus efectos en el desarrollo de la sociabilidad y la cooperación en niños. En grupos de juego facilitado y no facilitado, en un grupo el facilitador potencia las interacciones entre los niños utilizando estrategias de participación guiadas, y en el otro solo se encarga de controlar al grupo cuando es necesario. Los resultados indicaron una diferencia estadísticamente

significativa en 2 de las 15 conductas de interacción social evaluadas, favorables al grupo facilitado.

Juegos para la instrucción

Entre los juegos que pueden utilizarse para la instrucción en el texto de Garaigordovil M. y Fagoaga J. (2006), se encuentran:

Juegos de simulación y juegos de ficción: En realidad el juego de simulación, y el juego de ficción es esencial para el normal desarrollo de un amplio rango de habilidades sociales, cognitivas y de lenguaje (Sawyer, 2001) (p. 20).

El juego social o juego libre: este estudio lo hacen con niños de 1 a 9 años en juegos conjuntos y los resultados que obtienen evidencian que los niños de guardería que participan en juegos más complejos, fueron más prosociales y menos retraídos como preescolares y menos agresivos y retraídos con 9 años. En opinión de Creasey et al. (1998) el juego social proporciona un marco importante para la construcción de la competencia social. Así, ciertas formas de juego infantil tienen una implicación importante en el desarrollo y perfeccionamiento de diversos factores del desarrollo social: el procesamiento de la información social, la empatía, la regulación de emociones, el manejo de conflictos, la toma de perspectiva y las habilidades de interacción social. Para estos autores el juego libre es un predictor a corto y largo plazo de la competencia social (p. 21).

Juegos interactivos: escriben los mismos autores que, a partir de un estudio realizado con niños de 4 años con riesgo de tener problemas en el rendimiento académico, encuentra relaciones entre juego interactivo con compañeros, con la adaptación socio-emocional y cognitiva (Gagnon, 2001, Gagnon y Tagle, 2004) (p. 20).

Juegos simbólicos: afirma el autor que dan excelentes resultados para

la adaptación social del niño, sea que se realicen en forma individual o colectiva, “Estos juegos estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales, amplían el conocimiento relacionado con el mundo social y consigo mismo, fomentando el desarrollo moral del niño”, además, este juego le permite al niño descubrir formas, inventar objetos, adaptarse al medio, crear situaciones, resolver dificultades o problemas, compartir, ceder, etc.

Juegos de cohesión grupal

Entre estos juegos están las dinámicas grupales: ejemplo: “los ovillos de cuerda”, que permiten enredar a todos los miembros del grupo, cruzándose entre ellos hasta lograr hacer un ovillo humano, y luego encontrar la forma de desenredarse, apoyándose y conversando entre todos. Estos juegos fomentan la confianza en el grupo, estimulan la capacidad de observación de las necesidades del otro, la comunicación, el desarrollo del lenguaje, etc. Las rondas: son parte de esta categoría, ya que estimulan en los niños la necesidad de sujetarse del otro, de proteger a los jugadores, de saltar en la misma dirección, de comunicarse, etc.

Juegos terapéuticos

Entre los juegos que mejor aportan al mejoramiento de ciertas patologías están:

Charles E. Schaefer, Kevin J. O’Connor (2000) en su Manual de Terapia de Juego, dice: Casi todos los juegos comerciales o de otro tipo dicen los autores, bloques, fichas, ajedrez, escondidillas, damas, viajes, días de campo, películas. Juegos como: “mamá, ¿puedo?” Y “Simón dice”. (Cap. 8 El uso de juegos específicos para fines específicos).

El “Juego del dibujo del garabato”: como una forma de establecer comunicación con los pensamientos y sentimientos interiores del niño...

Winnicott (1971). “Juegos de sentir, decir y hacer”: son juegos de tableros que utilizan indicaciones escritas, que también pueden adaptarse con señaléticas o pictogramas para los más chiquitos. Son técnicas sistemáticas de comunicación terapéutica con metáforas para niños, al inicio eran técnicas de narración mutua de historias, que posteriormente se convirtieron en juegos como el TASKIT y TISKIT, quienes los propusieron fueron Gardner y Kritzberg (1975). “Juegos de etiquetar, juegos de bombardeo”, que se modifican para provocar sentimientos y mover a los participantes a interactuar. (Cap. 8 Uso de los juegos para reducir la resistencia terapéutica)

2.1 8 Estrategia Pedagógica

Para entender el significado de este término, es necesario conocer su origen y concepto por separado, para esto se empezará conociendo lo que es la estrategia y luego lo que es la pedagogía y a partir de estos dos conceptos hacer una definición de la Estrategia Pedagógica

¿Qué es una estrategia? González, V. (2003) en estrategias de aprendizaje dice: tiene su origen en el medio militar, en el que se entiende como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares” además toma un concepto de la Enciclopedia catalana de 1978. En la que escribe que una actividad estratégica supone, proyectar, ordenar, y dirigir operaciones militares, con el afán de conseguir un objetivo, según la autora una estrategia pasa por dos momentos que son las técnicas o tácticas. La técnica según la real academia española de la lengua es el “conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte” y la táctica, es el “método o sistema para ejecutar o conseguir algo”, visto así, una estrategia será: un plan de acción desde la sagacidad del ser humano para hacer uso de los recursos que tiene a su alcance y adaptarlos a la situación o necesidad puntual.

¿Qué es Pedagogía? La pedagogía según la Real Academia Española es “Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza”

En este sentido la Estrategia Pedagógica será: *Una acción planificada y concatenada entre recursos, formas de uso y situaciones para la consecución de una finalidad educativa.* En la que el docente es el autor, y será el que tenga la sagacidad de orientar la estrategia según la necesidad de la enseñanza.

Importancia de la estrategia pedagógica

Una vez entendido el concepto se puede reconocer que aporta muchos beneficios en la práctica educativa del docente. A continuación algunos enfoques sobre la importancia de la estrategia pedagógica.

Sirve de orientación: porque mediante esta se establece una directriz para la ejecución del conjunto de acciones a desarrollar con los educandos.

Es Integradora: porque asocia recursos, acciones y situaciones para conseguir una finalidad específica, que este caso es el juego como recurso, el cómo y para qué aplicarlo, en qué momento, y en dónde, de tal manera que lleve a los niños a desarrollar la socioafectividad.

Promueven la coordinación: suma acciones y concatena elementos afines a los objetivos propuestos.

Genera competitividad, porque brinda la seguridad de alcanzar los objetivos propuestos al docente y a la vez da seguridad a los niños y niñas de ser capaces de ...

Sirve de Planificación: porque es pensada con antelación y evita las improvisaciones

Tipos de estrategias pedagógicas

Entre tantas estrategias que pueden surgir de acuerdo a cada tipo de necesidad, se citan a continuación las que corresponden al tema de este trabajo.

Estrategias para el desarrollo cognitivo

En la parvularia, lo dice González V. “son un conjunto de actividades dirigidas a desarrollar capacidades de procesamiento, conceptualización y comunicación en los niños” conforme los niños van creciendo la modalidad cambia y las exigencias son más específicas, van dejando de ser psicológicas para convertirse en disciplinares, (física, Química, Biología, etc.). (p. 23).

Estrategias para el desarrollo de valores

Michael J. C (1995) Unesco, Guía para la enseñanza de valores ambientales. Dice: Se encaminan a la modificación de la conducta, mediante la reflexión, y la aplicación práctica de trabajos y proyectos para el desarrollo de la sociedad en su conjunto. Están relacionadas con el razonamiento moral y compromiso social (p.34).

Estrategias para el desarrollo de la disciplina

Goñi, A. (1998) en Psicología de la educación sociopersonal dice: Son estrategias inductivas que promueven la argumentación y el diálogo, la autodirección, la reflexión acerca de las causas que generan ciertos actos.

Según el punto de vista de este autor, el aula es un espacio fundamental donde se generan las relaciones sociales, no solo entre estudiantes sino también con el profesor, por lo tanto, es necesario considerar la figura del educador y el ejercicio de su autoridad (p. 262).

El autor compila los análisis de varios autores quienes dicen que: Una de las características de las relaciones al interior del aula debe ser el consenso y la “participación democrática en la toma de decisiones”, y añade la conclusión de que “el mejor medio de influir sobre el individuo, especialmente sobre su conducta, es a través del grupo” (p. 263).

Estrategias Propositivas

Porque permite al docente conseguir un propósito de doble vía, por un lado, lograr su objetivo educativo y por otro enseñar a los educandos a usar estrategias en cualquier campo del aprendizaje.

2.1.9 El Desarrollo socio afectivo

2.1.8.1 Definición

Ocaña, L. (2011) en su libro: Desarrollo Socioafectivo, dice: El desarrollo socioafectivo es una dimensión del desarrollo global de la persona. Permite al niño socializarse progresivamente, adaptándose a los diversos contextos de los que forma parte, estableciendo relaciones con los demás, desarrollando conductas en base a normas, valores y principios que rigen la sociedad. Simultáneamente esta dimensión implica la construcción de su identidad personal, del autoconcepto y la autoestima, en un mundo afectivo en el que establece vínculos, expresa emociones, desarrolla conductas de ayuda y empatía. Todo ello, contribuye a la consecución del bienestar y equilibrio personal (p.1).

Según el punto de vista de la autora, Los medios y posibilidades que el niño tiene en su entorno familiar y comunitario juegan un papel

preponderante en el proceso de adquisición de este tipo de desarrollo, visto así, el desarrollo socioafectivo sería: *“La Capacidad que el individuo desarrolla con respecto a la forma de entenderse con el mundo, y de cómo vivir y actuar en él, desde el afianzamiento de una identidad personal, un auto-concepto, y una autoestima que le hace libre para expresar sus emociones, establecer vínculos, desarrollar conductas de empatía y ayuda mutua”*.

2.1.8.2 Importancia

En el camino a entender el desarrollo socioafectivo, y después de revisar varios textos se puede concluir que hay una relación directa entre el término desarrollo socioafectivo con otros términos como: proponer una educación emocional, desarrollar la inteligencia emocional, desarrollar la competencia personal, desarrollar la competencia social.

No obstante, es necesario revisar estos términos para medir cualitativamente la importancia del desarrollo socioafectivo.

Educación emocional

Un autor anónimo en la web, con número: 8448171810.pdf escribe un artículo titulado “Introducción al desarrollo socioafectivo, en el que hace la siguiente reflexión:

Si queremos niños capaces de vivir juntos y de relacionarse pacíficamente, capaces de empatizar con los demás, de prestar consuelo, de ayudar verbal y físicamente a los otros, de valorar positivamente a los demás, de escucharlos, de compartir, de cooperar y de resolver conflictos entre ellos, así como hacer frente a presiones grupales, debemos detenernos a pensar cómo pasar de la actual situación que deja esto a la casualidad, a otra que lo favorezca en forma sistemática y eficaz. Porque entonces será más fácil avanzar hacia una sociedad de personas capaces de relacionarse positivamente con los demás,

capaces de comunicar sus deseos y sentimientos, y de hacer frente constructivamente a las dificultades de la vida.
<http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171810.pdf>

Este texto explica claramente la importancia de estimular el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas para la construcción de una sociedad competente, justa y socialmente equilibrada. Claro está, que es esta misma sociedad la que debe mantener la responsabilidad de la formación de los ciudadanos; lastimosamente la modernidad, “el progreso económico”, sin dejar de lado la comunicación tecnológica que en la actualidad es más accesible que la misma relación familiar, coartan esta posibilidad, y es la institución educativa cada vez más temprana, la que debe reorientar a los niños asumiendo también su educación emocional. Sin embargo, los agentes de formación de los niños como son: La familia, la institución educativa, los medios de comunicación tienen la obligación de devolver a los niños la capacidad de auto-identificación y aceptación de sí mismos, aspectos que son parte esencial de la educación emocional, para que tengan la facilidad de insertarse y adaptarse a cualquier medio que les sea necesario en la sociedad, y responder a los retos que ser parte de ella conlleva. Para esto los formadores deben tomar en cuenta que los niños y niñas han de ser aceptados en su persona, mirar sus diferencias individuales específicas: físicas, económicas, culturales, intelectuales, solo para potencializarlas y no para discriminarlas, todos los niños y niñas tienen que recibir trato como igual a los demás. Los formadores deben expresar afectividad con gestos, miradas, voz sutil; hacerles saber lo valiosos que son. Que son lo más importante y lo que da la razón de ser, a la familia, a la escuela y a la sociedad.

La inteligencia emocional

Como actúa el individuo frente a circunstancias adversas, demuestra cuánto ha desarrollado su inteligencia emocional, la capacidad de salir de

un problema, la fuerza para ponerse de pie frente a las caídas que le suceden en la vida.

Trujillo, M. L. Martín, S. (2010) en Desarrollo socioafectivo, dice:

La inteligencia emocional estaría a caballo entre la interpersonal y la intrapersonal e implica un correcto conocimiento y manejo de las emociones, base esencial de nuestras habilidades sociales, tanto para nuestras relaciones con los demás como para comprendernos y relacionarnos con nosotros mismos (p. 12)

Mantenerse con cabeza fría frente a una situación difícil, esta persona no se inmuta, no caer en provocaciones, mantenerse de pie, estas frases comunes al vocablo popular no hacen otra cosa que decir que tal o cual persona tiene inteligencia emocional.

Anónimo, 8448171810.pdf con respecto a la inteligencia emocional: toma la propuesta de Howard Gardner con la teoría de las inteligencias múltiples que sujetándose en la idea que el hombre debe abordar los diferentes tipos de problemas, propone ampliar el campo de acción educativa limitado hasta ese entonces a la lógico-matemática y la lingüística, al desarrollo de cinco inteligencias más, añadiendo después una más como es la naturalista, entre estas inteligencias están la intrapersonal y la interpersonal. Para explicar la teoría de la inteligencia emocional de Goleman que dice: “Especialmente relevante es su concepto de inteligencia intrapersonal, que hace referencia a la capacidad de identificar las propias emociones, analizarlas, describirlas, ponerles nombre y evaluarlas. La inteligencia interpersonal se refiere a la capacidad de relacionarse adecuadamente y abarca un conjunto de lo que conocemos como ((cualidades sociales))”. Refiriéndose a Gardner. Que son las que le inspiran para desarrollar el concepto de inteligencia emocional. Así el concepto de Inteligencia Emocional, según Goleman es: “Capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás, con el objetivo de mejorar las relaciones entre las personas” (p. 9).

Competencia personal

El mismo anónimo, escribe: Entendida, por un lado, como todo lo que afecta a la relación con sí mismo, partiendo de conocer los estados internos e individuales, auto-reconociendo las propias emociones y haciendo un análisis de cómo afectan al comportamiento, reconociendo, las capacidades y las limitaciones personales. Por otro lado, la capacidad de auto-regularse mediante el control de los impulsos, el autocontrol en el manejo de las emociones, la confianza en las capacidades para alcanzar metas, la autoestima, la tendencia motivacional intrínseca que facilita el logro de objetivos, el compromiso de asumir y mantenerse durante el proceso de consecución de los objetivos (p. 11)

Competencia social

Desarrollar la competencia social, según este autor ...comprende el modo de relacionarse con los demás, tener conciencia de los sentimientos, preocupaciones y necesidades de los demás, la capacidad de aceptar los puntos de vista de los otros, capacidad de comunicación: escuchar, dar y recibir información, capacidad de autoafirmación: posibilidad de defender puntos de vista personales, capacidad de resolución de conflictos, mediante la búsqueda de puntos de acuerdo y consenso, capacidad de ayuda, capacidad de hacer trabajo en equipo y cooperación (p.12). esta es una cualidad de un ser humano que lo sujeta en cualquier medio en el que tenga que vivir.

2.1.8.3 Elementos del desarrollo socioafectivo

El término Socioafectivo está compuesto por dos elementos, lo social y lo afectivo, que, si bien es cierto estos elementos van concatenados, no siempre van de la mano, hay casos en los que solo se ha trabajado la

afectividad desde un nivel de sobreprotección, y en otros solo la sociabilidad sin la parte afectiva. Por tal razón se definirán los dos tipos de desarrollo, para entender el desarrollo socioafectivo, teniendo en cuenta que la familia y la comunidad juegan un papel fundamental en este proceso de crecimiento global del ser humano, mediante las posibilidades de interacción con las personas y el entorno general que rodea al niño y la seguridad que este adquiera al ser parte del mismo.

Al hablar de desarrollo socioafectivo, se está tratando de un tipo de personalidad estable, equilibrada, y capaz de sostenerse de pie.

Desarrollo social

Ocaña, L. (2011), afirma: El ser humano es un ser social, “desde que nace se relaciona con otros seres de su especie y, a través de las interacciones que establece con ellos, va a ir integrándose progresivamente en los distintos contextos sociales de los que forma parte”, el desarrollo social es un área más del proceso evolutivo y parte fundamental del desarrollo global del niño. Cabe relevar que las relaciones sociales que el niño establece condicionan su mundo afectivo. Por otro lado, menciona la autora, el avance en el desarrollo social depende de otros factores como la evolución del lenguaje, del conocimiento, las posibilidades motrices que tiene el niño. La maduración biológica y la interrelación con los otros (pp. 2-4).

Características de un buen Desarrollo Social

La autora mediante un cuadro cita las adquisiciones de un adecuado desarrollo social, entre tantas:

- Reconocimiento de las personas y sus características
- Reconocimiento de sí mismo

- Aprendizaje de hábitos
- Adquisición de habilidades sociales
- Adquisición de conductas prosociales
- Control de conductas indeseables
- Establecimiento de vínculos afectivos: apego y amistad
- Control de emociones
- Desarrollo de la empatía y afectos.

Conflictos propios del desarrollo social

Pueden ser consecuencia del proceso evolutivo, o de interacciones conflictivas con los adultos o con otros niños. Conforme crece dice la autora, se niega a separarse de la madre o su familiar cercano y quedarse con otras personas, pelea por un juguete, se enrabia para imponer sus deseos al adulto. No obstante, la autora dice que los conflictos son sucesos naturales que deben ser vistos como oportunidades para el aprendizaje, por ejemplo: la etapa en la que el niño se opone a sus padres con gran insistencia, bien manejada, le sirve al niño para adquirir autonomía y seguridad en sí mismo. De aquí que es necesario que los educadores conozcan estos conflictos para comprender la actitud de los niños ante diferentes situaciones, y desde esa comprensión favorecer y estimular un desarrollo social sano.

El siguiente resumen tomado del texto de Laura Ocaña, recoge los conflictos que se presentan en los niños según sus etapas evolutivas, las señales para identificarlos y las consecuencias si no han sido abordados adecuadamente.

Al 8vo mes presenta ansiedad al separarse del cuidador primario, la consecuencia de no superar esta etapa será una relación de dependencia y dificultad para adaptarse.

Al finalizar el 2do año, se presenta la oposición al adulto, el yo puedo solo, si no se regula esta actitud se prolonga por más tiempo y puede convertirse en un hábito de desobediencia.

A partir de los 18 meses hasta 3 o 4 años, se presenta el egocentrismo, con actitudes de inestabilidad no autocontrol, disputa, invasión, que igual si no se superan provocan alteraciones en el comportamiento, conductas inadaptables.

Desarrollo Afectivo

Ocaña L. (2011) dice del desarrollo afectivo: “Es una dimensión madurativa del individuo referida a la formación de vínculos con otras personas, al desarrollo de las emociones y sentimientos y a la construcción de una personalidad propia que incluye motivaciones, intereses, autoconocimiento y autovaloración” (P. 36). Aspectos que se conceptualizan a continuación para un mejor entendimiento.

Vínculos: que, según lo escrito por Ocaña, serían los tipos de relaciones que el niño afianza o que establece con personas cercanas a él, y que, además, la autora separa en dos tipos: el apego y la amistad. El apego entendido como una relación especial que el niño establece con personas incondicionales, y asegura la supervivencia, la protección y garantiza la seguridad emocional. Y la amistad que es un vínculo afectivo que une a dos personas, es un apego específico que satisface necesidades afectivas y sociales (p. 67).

Emociones:

Son reacciones afectivas súbitas que duran corto tiempo y aparecen como respuesta a un estímulo positivo o negativo, El miedo, la tristeza, la alegría, la ira, la aversión, la sorpresa, la irritabilidad, son algunas de las

emociones que ha experimentado el ser humano en algún momento de la vida, además de el asco, la culpa, la vergüenza, el orgullo; según Ocaña.

Sentimientos:

Son procesos afectivos relativamente estables adquiridos en el proceso de la socialización: amor, odio, admiración, envidia. La estabilidad de los sentimientos es producto de la formación de un vínculo y estos serán positivos o negativos según el tipo de apego seguro o inseguro que desarrollaron los individuos en su infancia. Entre las características de los Sentimientos están, la subjetividad, el surgimiento en forma lenta y progresiva, la promoción de conductas.

Auto concepto:

Este término escribe el autor “Hace referencia a los conocimientos y actitudes que cada uno tenemos de y hacia nosotros mismos”, de cuanto acepte el individuo su propio yo, dice también “Cada cual sabemos quién somos y qué somos”, es decir, auto identificarse: Me llamo tanto y soy así. Afirma que el ser humano se ubica en el tiempo y en espacio, que tiene un lugar, que forma parte de un grupo social y sin embargo es único “Tenemos conciencia de nuestro cuerpo”. Aceptación de sí mismo como sujeto de derechos y obligaciones “Y esa conciencia de nuestro ser no solo denota un conocimiento de nuestra existencia, de las propias cualidades, sino también es un conocimiento de nuestras peculiaridades, de aquello que nos distingue de los demás (p. 29).

Autoestima

Branden, N. (2001), en: La psicología de la autoestima, afirma: “La autoestima es la experiencia de ser competente para enfrentarse a los desafíos básicos de la vida, y de ser dignos de felicidad”, según este autor

la autoestima tiene dos componentes

- 1.- auto reconocimiento de sus propias capacidades y
- 2.- respeto a sí mismo (p.14).

Las pasiones

Al igual que los sentimientos, son procesos afectivos, la diferencia es que son de gran intensidad y capaces de dominar la actividad personal del individuo. Las pasiones pueden ser superiores e inferiores según la actitud y la formación de cada individuo, las pasiones superiores llevan al individuo a alcanzar objetivos a largo plazo, a conseguir metas, sueños, logros. Las pasiones inferiores hacen todo lo contrario, le sirven de obstáculo e impiden el alcance de dichos propósitos, porque se convierten en impulsos negativos, que llevan al hombre a la autodestrucción.

2.1.8.4 Factores que condicionan el desarrollo afectivo

El desarrollo afectivo en un niño se mide por varios factores condicionantes de un cierto estado de ánimo. El temperamento, la socialización, la maduración que demuestra un niño en su comportamiento.

La maduración: se entiende que Los procesos afectivos en los niños van evolucionando según la edad, lo más probable es que la sonrisa de los bebés no exactamente signifique alegría, simplemente puede ser una respuesta al gesto del adulto. Pero como avanza la edad las emociones van teniendo un significado, un niño de 2 años será capaz de demostrar alegría si la está sintiendo, es decir esta emoción ya será real, esto demuestra que la maduración es un desarrollo parejo entre el crecimiento físico, psicológico y social.

El temperamento: Hace las diferencias individuales en cada niño, escribe la autora que el temperamento es heredado.

La socialización: “el bebé nace con una predisposición a establecer vínculos y desarrollar afectos, pero necesita de la intervención activa de los otros individuos de la especie para estimular esas potencialidades afectivas”. Un ambiente familiar estable y armónico en el que haya una buena comunicación entre todos sus miembros, una buena relación con la comunidad, y una buena relación con la naturaleza, con la cultura son aportes interesantes para desarrollar la socialización (p.36).

2.2 Posicionamiento teórico personal

El investigador concuerda con la teoría humanista desde la perspectiva de Kant, encuentra interesante la idea de que el hombre se forja su propio destino mediante la educación.

La teoría cognitiva desde pensadores como: Piaget en cuanto afirma que la inteligencia del niño se construye en la interacción con un ambiente físico retador. Las etapas de desarrollo de Piaget brindan una orientación sobre las pautas de desarrollo de los niños y niñas de uno a tres años por lo que me permite justificar la utilización del juego para estimular el desarrollo socioafectivo.

Con Vygotsky en cuanto afirma que las funciones psicológicas humanas aparecen en las relaciones interpersonales y mediante el proceso de internalización se transforman en relaciones intrapersonales. Ya que concuerdan con el objetivo de este trabajo investigativo.

David Ausubel con la teoría de Adquisición y retención del conocimiento mediante el aprendizaje representacional, en cuanto afirma que este tipo de aprendizaje está presente en la estructura cognitiva del ser humano a partir del primer año de vida aproximadamente. Que la

formación de conceptos se da a través de la experiencia directa.

Con Howard Gardner en cuanto es necesario conocer los diferentes tipos de inteligencias que posee el ser humano para tratar de potencializar en los niños de manera integral todas ellas. Y en Goleman, en cuanto a partir de las inteligencias intrapersonal e interpersonal de Gardner, teoriza la inteligencia emocional dándole un concepto con el objetivo de mejorar las relaciones entre las personas.

Con Janet Moyles en cuanto afirma que el juego no debe usarse solo como actividad de recreación después del trabajo, sino como proceso para la adquisición del conocimiento. es decir se puede usar con intencionalidad pedagógica.

2.3 Glosario de términos

Tomado del diccionario de la lengua española, edición del tricentenario.

Humanismo: Es un movimiento filosófico, intelectual y cultural que comenzó en Italia en el siglo XIV con el Renacimiento y se extendió a través de Europa, rompiendo con la fuerte influencia que ejerció la Iglesia católica en todos los órdenes de la vida durante la Edad Media. Significa valorar al ser humano y la condición humana.

Moral: Es un conjunto de normas, valores y creencias existentes y aceptadas en una sociedad que sirven de modelo de conducta y valoración para establecer lo que está bien o está mal.

Ética: Tiene el mismo significado de moral, pero, supone un estudio más amplio, basado en un análisis teórico, científico y racional.

Norma: Regla o un conjunto de estas, una ley, una pauta o un principio que se impone, se adopta y se debe seguir para realizar correctamente

una acción o también para guiar, dirigir o ajustar la conducta o el comportamiento de los individuos.

Tolerancia: Respeto hacia lo otro o lo que es diferente de lo propio, acto de indulgencia ante algo que no se quiere o no se puede impedir, soportar o aguantar a alguien o algo.

Valores: Propiedades, cualidades o características de una acción, una persona o un objeto consideradas típicamente positivas o de gran importancia. Los valores son objeto de estudio de la Axiología.

Libertad: Facultad o capacidad del el ser humano de actuar o no actuar siguiendo según su criterio y voluntad 'ser libre' forma parte de la naturaleza humana, aunque no existe una libertad absoluta, ya que las personas se ven condicionadas por sus propias capacidades y el entorno.

Amistad: Relación afectiva que se puede establecer entre dos o más individuos, a la cual están asociados valores como la lealtad, la solidaridad, la incondicionalidad, el amor, la sinceridad, el compromiso, entre otros, y que se cultiva con el trato asiduo y el interés recíproco a lo largo del tiempo.

Consciencia: Se define, en términos generales, como el conocimiento inmediato que el sujeto tiene de sí mismo, de sus actos y reflexiones.

Mente: Es el conjunto de facultades cognitivas que engloban procesos como: la percepción, el pensamiento, la conciencia, la memoria, etc., algunas de las cuales son características del humano y otras son compartidas con otras formas de vida.

Naturalismo: es un concepto filosófico que designa a las concepciones

que consideran a la naturaleza como el principio único y absoluto de lo real. Una concepción filosófica del lenguaje como producto de la naturaleza.

La maduración: se entiende que Los procesos afectivos en los niños van evolucionando según la edad, lo más probable es que la sonrisa de los bebés no exactamente signifique alegría, simplemente puede ser una respuesta al gesto del adulto.

Las pasiones: son procesos afectivos capaces de dominar la actividad personal del individuo

Teoría: sistema de ideas y conceptos, forma de concebir la educación.

Práctica: concreción de las ideas, forma de aplicar la teoría.

El juego: Actividad fundamental y medio educativo poderoso

Paliar: mitigar suavizar, atenuar, una pena, disgusto.

Arbitrario: Sujeto a la libre voluntad o al capricho antes que a la ley o a la razón.

Ficticio: Fingido, imaginario o falso.

Emoción: Reacción afectiva súbita.

Los vínculos: Tipos de relaciones que el niño afianza o que establece con las demás personas.

Dualidad: Existencia de dos caracteres o fenómenos distintos en una misma persona o en un mismo estado de cosas.

Coercitivo: que sirve para forzar la voluntad o la conducta de alguien.

Apatía: Dejadéz, indolencia, falta de vigor o energía.

2.4 Interrogantes de la Investigación

1. ¿Cómo es el comportamiento y qué actividades tienen los niños y niñas en su entorno familiar?
2. ¿Cómo son los niños y niñas del Centro Infantil Guagua Kennedy?
3. ¿Cuánto conocen las docentes sobre el desarrollo socioafectivo y qué importancia tiene el juego en su práctica educativa?
4. ¿Qué propuesta será mejor para estimular el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil guagua Kennedy?

2.5 Matriz Categorical

MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
El juego es una actividad placentera y a la vez una estrategia estimulante que produce en el que lo ejecuta la satisfacción de una necesidad que puede ser biológica, instintiva o programada para el logro de un fin.	El Juego En niños de 1 a 3 años	Importancia	Regula la conducta Aprende a respetar reglas Desarrolla la socialización Estimula los sentidos Fomenta la comunicación Es agente motivador
		Tipos de juegos	Juegos para disciplinar Juegos para instruir Juegos para agrupar Juegos terapéuticos
Una acción planificada y concatenada entre recursos, formas de uso y situaciones para la consecución de una finalidad educativa	Estrategia Pedagógica	Importancia	Sirve de orientación Es integradora Es coordinadora Genera competitividad Sirve de planificación
		Tipos de estrategias	Para el desarrollo cognitivo Para el desarrollo de valores Para el desarrollo de la disciplina Para el desarrollo de propósitos
Capacidad del sujeto con respecto a la forma de entenderse con el mundo, y de cómo vivir y actuar en él, desde el afianzamiento de una identidad personal, un auto-concepto, y una autoestima que le hace libre para expresar sus emociones, establecer vínculos, desarrollar conductas de empatía y ayuda mutua".	Desarrollo Socioafectivo	Importancia	Desarrolla: La educación emocional. La inteligencia emocional La competencia personal La competencia social.
		Elementos	Desarrollo social Desarrollo afectivo:
		Factores que condicionan el desarrollo socioafectivo	La maduración El temperamento La socialización

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipos de Investigación

Este trabajo investigativo hace uso de varios tipos de investigación necesarios para sustentar y fundamentar la propuesta, se detallan a continuación:

3.1.1 Investigación de campo

La información que contiene este trabajo, ha sido recopilada directamente de los padres de familia, de los niños y de las docentes de la institución, lo cual le proporciona precisión y veracidad a esta investigación.

3.1.2 Investigación bibliográfica

Libros, revistas, artículos de diferentes autores han sido consultados para obtener la información necesaria que sustenta el tema de esta investigación.

3.1.3 Investigación propositiva

Se sujeta en el propósito de elaborar una propuesta alternativa que incluya el juego como eje principal de la práctica educativa para la educación emocional de los niños y niñas, mediante su aplicación como parte del proceso de enseñanza, más no solo como actividad recreativa después del trabajo, y menos como método para desgatar energías.

3.1.4 Investigación descriptiva

Esta investigación describe la situación real de los niños al interior del centro infantil y la relación con su familia, permite analizar causas y efectos y corrobora a identificar las relaciones que existen entre las variables planteadas para esta investigación.

3.2 Métodos de Investigación

3.2.2 Método Deductivo

Este método ayudó a analizar de forma detallada cada uno de los elementos que se utilizaron en la elaboración del trabajo de investigación hasta llegar a establecer las conclusiones y recomendaciones.

3.2.3 Método Inductivo

Para aplicar, comprobar, y demostrar la importancia de la propuesta “juegos para estimular el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 1 a 3 años”. Aplicable como proceso educativo desde el centro infantil.

3.2.4 Método Analítico y Sintético

El uso de estos métodos permitió lograr la descripción del problema, plantearlo de forma explícita y organizar sus resultados.

3.2.5 Método Estadístico

Para presentar de manera organizada la información recolectada en el diagnóstico que se obtuvo de las encuestas a los padres de familia y a las docentes, la observación a los niños por medio de tablas y gráficos, y facilitar el análisis, la interpretación y presentación final de los resultados.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnica de Encuesta

Con esta técnica aplicada a los padres de familia se ha podido comprender como es el entorno social que rodea a los niños y niñas. Y aplicada a las docentes, demostró el nivel de importancia y conocimiento que tienen con respecto a la funcionalidad del juego para el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades del ser humano.

3.3.2 Técnica de Observación

Para hacer un diagnóstico sobre las relaciones sociales y afectivas entre los niños y niñas al interior del centro infantil, evaluar en forma cualitativa, su comportamiento y su capacidad de solución de dificultades y la forma de participación en las diferentes actividades.

3.4 Instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Cuestionario

Mediante una serie de diez preguntas encaminadas a medir la importancia y aplicación del juego tanto en el centro infantil como en la familia.

3.4.2 Ficha de observación

Compuesta por datos informativos del niño/a, nivel, un objetivo, y diez ítems a observar en los niños y niñas para diagnosticar el nivel de desarrollo socioafectivo al interior del centro infantil.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población está compuesta por 40 niños y niñas de 1 a 3 años, 20 padres de familia y 4 docentes, integrantes todos del Centro Infantil “Guagua Kennedy”

Cuadro No. : Población investigada

Población	Niños	Niñas	Total
Sala: maternal I	6	4	10
Sala: maternal II	5	5	10
Sala: Inicial A	4	6	10
Sala: Inicial B	4	6	10
Padres de familia			20
Docentes			4
Total	31	19	64

Fuente: Centro de Desarrollo Infantil “Guagua Kennedy”

3.4.2 Muestra

La población con la que se ha trabajado esta esta investigación es pequeña, por lo tanto, no amerita el cálculo de la muestra

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para obtener datos reales y confiables desde los protagonistas directos de la investigación se procedió a aplicar una encuesta a los padres de familia, una encuesta a las docentes de la institución, las dos encuestas con preguntas abiertas en su mayoría para dar libertad a las respuestas; una ficha de observación a los niños y niñas.

Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos de barras que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

Los cuestionarios se diseñaron para conocer en qué medida se estimula la parte social y afectiva en los niños, cuanto se conoce acerca del juego, en qué medida o como se aplica el juego como parte del proceso educativo, y que propuesta dará mejor resultado para aportar al desarrollo socioafectivo de los niños y niñas, desde la perspectiva de las docentes.

Las respuestas arrojadas de los consultados, se organizaron de la siguiente manera:

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulación
- Gráfico
- Análisis e interpretación de resultados en función de la información recabada y el posicionamiento del investigador.

4.1.1. Análisis de la encuesta a los padres de familia

Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a los padres de familia y representantes de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil "Guagua Kennedy"

PREGUNTA No. 1

¿Sabía usted que, jugando se aprende mejor que con la enseñanza de palabras habladas o escritas? **SI** **NO**

CUADRO No. 2 Conocimiento sobre la importancia del juego para los padres

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	7	35
NO	13	65
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 1 Conocimiento sobre la importancia del juego para los padres



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los encuestados responde que sí conoce la utilidad del juego para la enseñanza, mientras que menos de la mitad no conoce. Esto da a entender que el juego si bien es cierto es común a todos, pero solo se utiliza como distracción, para salir de la rutina, y en los niños para mantenerlos ocupados.

PREGUNTA No. 2

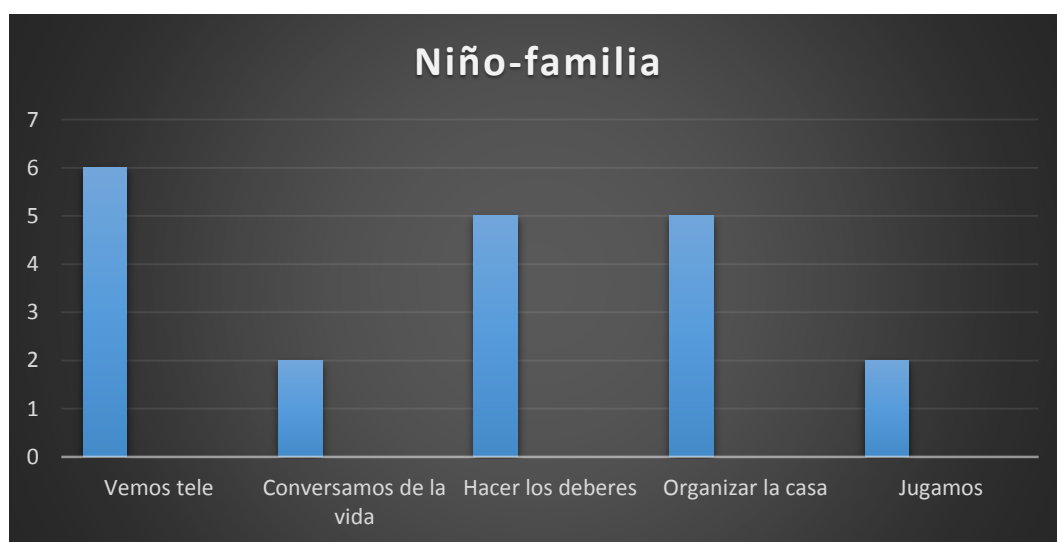
¿Qué actividades realiza usted con sus hijos en la casa?

CUADRO No. 3 Actividades del niño con la familia en la casa

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Vemos tele	6	30
Conversamos de la vida	2	10
Hacer los deberes	5	25
Organizar la casa	5	25
Jugamos	2	10
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 2 Actividades del niño con la familia en la casa



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos demuestran que menos de la mitad de los encuestados ven televisión, una minoría hace los deberes y organiza la casa, pocos juegan o conversan. Significa que el corto tiempo que les queda para vivir en familia, lo usan en actividades prioritarias de la familia en general, los chiquitos deben someterse a las actividades de los grandes.

PREGUNTA No. 3

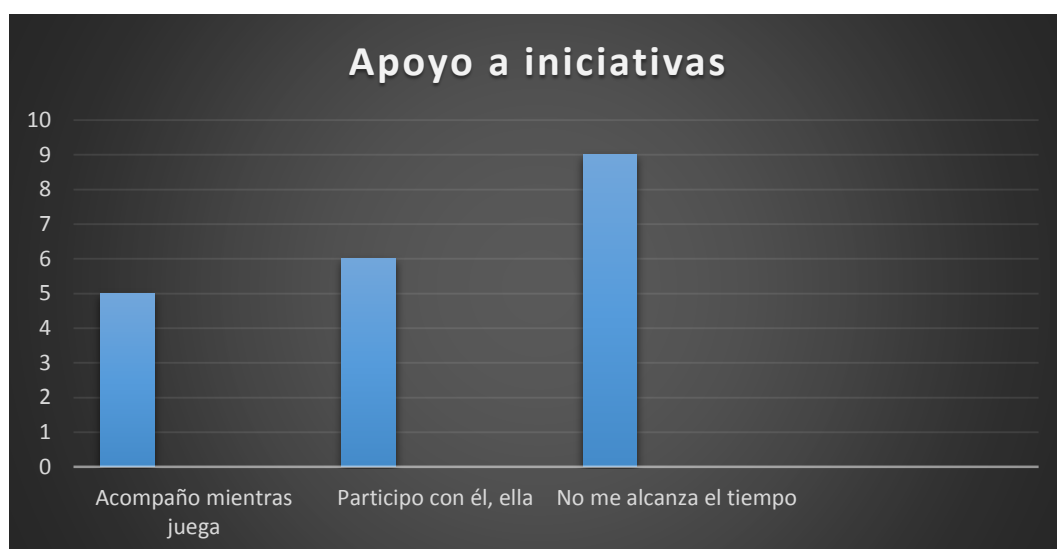
Se conoce que para los niños todo es juego ¿Apoya usted las iniciativas de sus hijos? ¿Cómo?

CUADRO NO. 4 Posibilidades que ofrece la familia a los niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Acompaño mientras juega	5	25
Participo con él, ella	6	30
No me alcanza el tiempo	9	45
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO NO. 3 Posibilidades que ofrece la familia a los niños



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de los encuestados dice no alcanzarle el tiempo, una minoría participa en los juegos de los niños, otra minoría los acompaña, estos datos demuestran que los adultos no son parte de los juegos de los niños, solo hacen un acompañamiento, para que no estén solos.

PREGUNTA No. 4

¿Tienen los niños la oportunidad de jugar con amigos de su edad?

CUADRO NO. 5 Oportunidad de socialización de los niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
En el centro infantil	6	30
Con los primitos	11	55
El fin de semana con los hermanos mayores	3	15
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No 4. Oportunidad de socialización de los niños



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los encuestados responde que los niños tienen la posibilidad de jugar con sus primos, menos de la mitad dicen que sus niños solo juegan en el centro infantil, una minoría juega el fin de semana con sus hermanos mayores. Esto da a entender que los niños no tienen amigos, no tienen la posibilidad de juntarse con nadie más que su familia.

PREGUNTA No. 5

¿A qué juegan sus hijos en la casa?

CUADRO No. 6 Conocimiento de los juegos de los niños en casa

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Con el celular	7	35
Le gustan ver videos de animalitos	5	25
Juega a las luchas, con el papá, con el hermano	2	10
En el jardín, con las plantas, con tierra	6	30
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 5 Conocimiento de los juegos de los niños en casa



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de los encuestados dice que a los niños le gusta jugar con el celular, una minoría dice que los niños juegan en el jardín, con tierra, otra minoría ven videos de animalitos y pocos juegan a las luchas. Se entiende así que no hay juego infantil, el tiempo es un limitante, pero también hay desconocimiento.

PREGUNTA No. 6

¿Qué piensa usted sobre el juego de los niños?

CUADRO No. 7 Conocimiento sobre el juego en los padres

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Es chistoso, inocente	8	40
Juegan a lo que ven en los grandes	8	40
Es bonito verlos jugar	4	20
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 6 Conocimiento sobre el juego en los padres



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Menos de la mitad de los encuestados considera al juego de los niños, inocente y chistoso, otra igual, cree que el juego de los niños es imitación de lo que hacen los grandes, una minoría se limita a verlos jugar. Esto significa que para los padres el juego de los niños es un mundo desconocido por esta razón creen que es suficiente con lo que los niños puedan hacer solos.

PREGUNTA No. 7

¿Juega usted con sus hijos?

CUADRO No. 8 Juego de padres con los hijos

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Siempre	4	20
A veces	9	45
No tiene tiempo	7	35
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 7 Juego de padres con los hijos



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos dicen que menos de la mitad de los encuestados juega a veces con los niños, otra parte igual no tiene tiempo para jugar, y una minoría juega siempre. Estos datos reafirman que los niños siempre están solos en sus juegos, sin la orientación de los adultos.

PREGUNTA No. 8

Cuando juega con sus niños ¿Cuáles son los juegos que realiza?

CUADRO No. 9 Entretenimiento de los niños en la casa

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Futbol, básquet, lucha libre	7	35
Lo llevo al parque	11	55
Cantar y bailar	2	10
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No.8 Entretenimiento de los niños en la casa



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los encuestados dicen llevar a los niños al parque a jugar, menos de la mitad juegan fútbol, básquet, lucha libre, pocos juegan a cantar y bailar. Esto significa que los niños están sometidos a los juegos de los adultos.

PREGUNTA No. 9

¿Conoce juegos de niños? cuáles.

CUADRO No. 10 Conocimiento sobre juegos de niños.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
No muchos	11	55
Es difícil jugar con los niños	4	20
A las escondidas, en el parque	3	15
No alcanza el tiempo	2	10
Total	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 9 Conocimiento sobre juegos de niños



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad dice no conocer muchos juegos, una minoría cree que es difícil jugar con los niños, pocos juegan a las escondidas o en el parque, y no les alcanza el tiempo. Significa que hay un desconocimiento generalizado sobre juegos de niños en los padres.

PREGUNTA No. 10

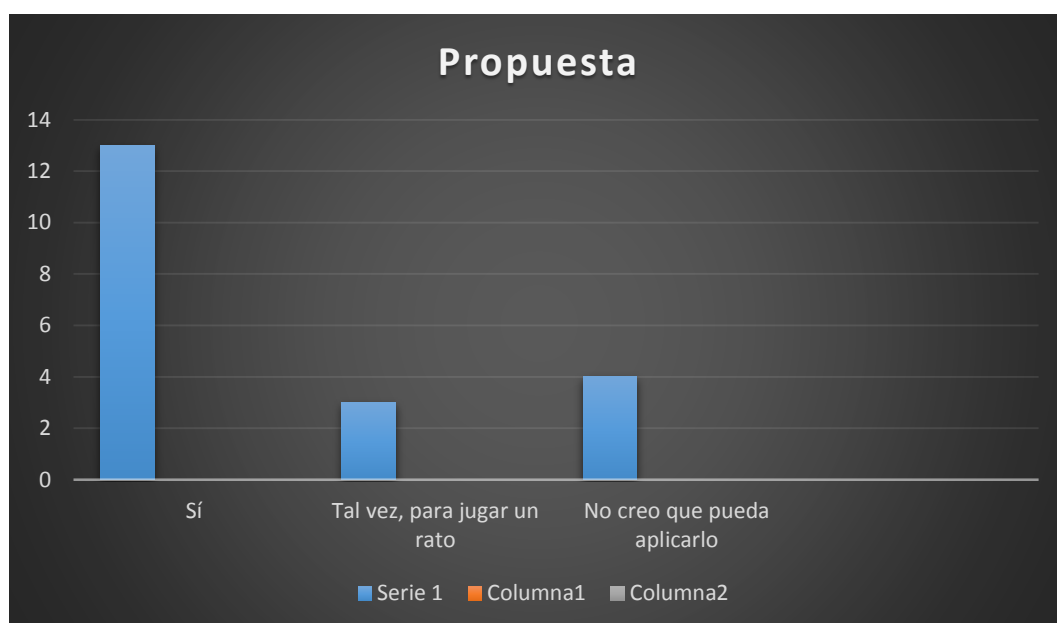
¿Le serviría un pequeño manual de juegos para jugar con sus guaguas?

CUADRO No. 11 Conociendo el interés de los padres de familia sobre el juego

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Sí	13	65
Tal vez, para jugar un rato	3	15
No creo que pueda aplicarlo	4	20
TOTAL	20	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 10 Selección de la mejor propuesta desde los padres de familia



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Lo datos manifiestan que: más de la mitad de los encuestados cree que sí le serviría, pocos dicen tal vez, y no creen poder aplicarlo. Esto demuestra que no les va a ser de mucha utilidad. Por el tiempo que no les queda y porque no les interesa en algunos casos.

4.1.2. Análisis de las fichas de observación

Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil "Guagua Kennedy"

OBSERVACIÓN No. 1

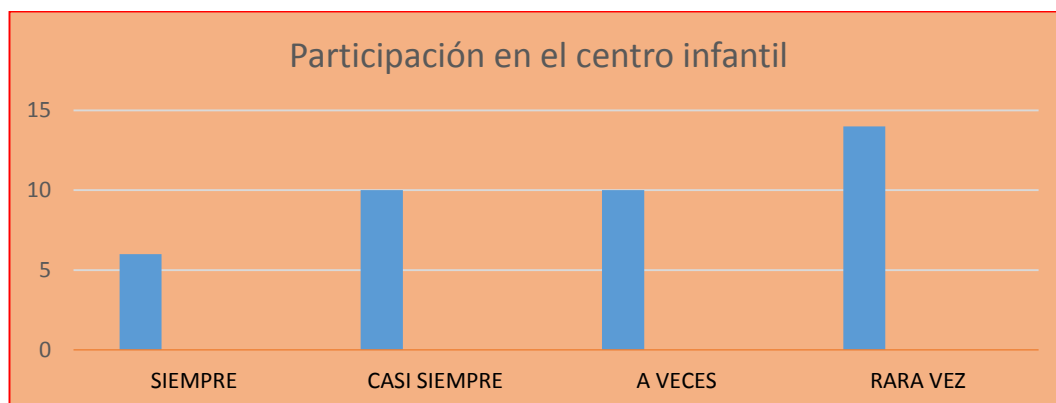
Juega y participa activamente en las actividades del centro infantil

Cuadro No.12 Participación del niño en el Centro Infantil.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	15
CASI SIEMPRE	10	25
A VECES	10	25
RARA VEZ	14	35
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 11 Participación del niño en el Centro Infantil.



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos arrojan que menos de la mitad rara vez participa, una minoría participa a veces, otra casi siempre y pocos participan siempre, esto significa que los niños no están participando en las actividades del centro infantil.

OBSERVACIÓN No. 2

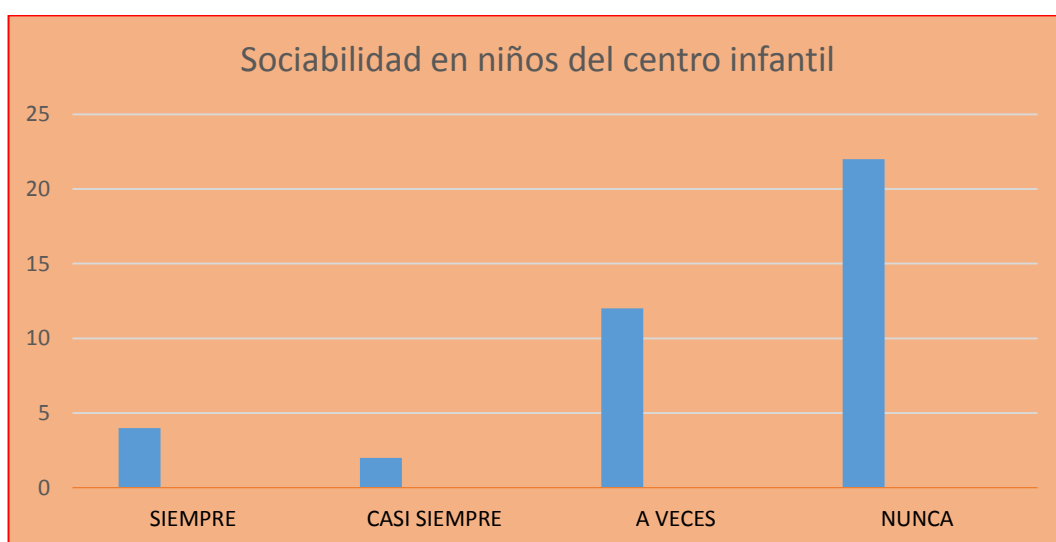
Propone mediante gestos o palabras, juegos o actividades a realizar en la clase.

Cuadro No. 13 Conocimiento sobre la sociabilidad de los niños en el Centro Infantil

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	10
CASI SIEMPRE	2	5
A VECES	12	30
NUNCA	22	55
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 12 Conocimiento sobre la sociabilidad de los niños en el Centro Infantil



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Esta observación demuestra que más de la mitad no propone ni sugiere actividades, una minoría sí lo hace a veces, pocos proponen casi siempre y pocos siempre, significan que no se cuenta con las propuestas de los niños, posiblemente porque no les interesa.

OBSERVACIÓN No. 3

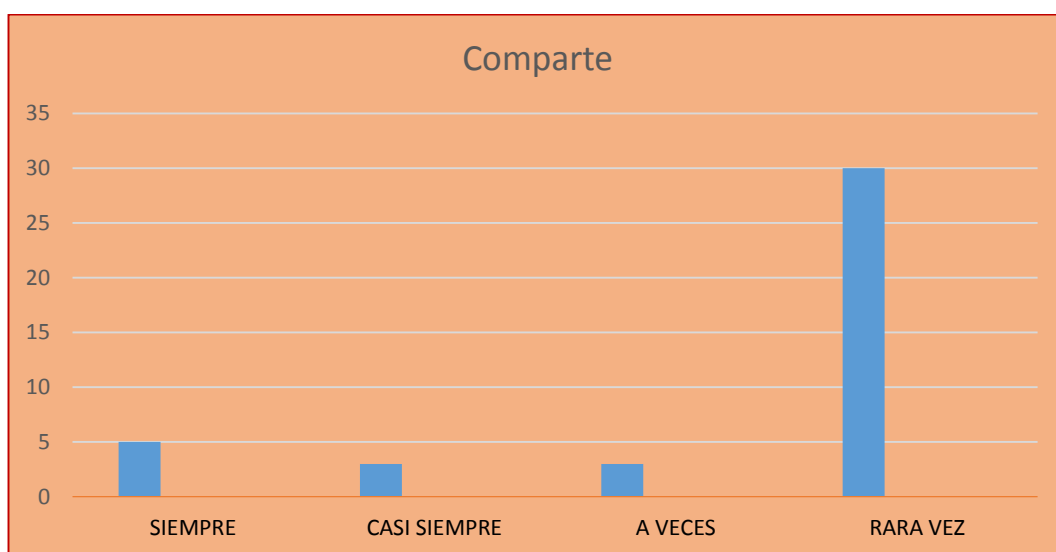
Comparte juegos y juguetes

Cuadro No. 14 Conocimiento la capacidad de compartir

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	12
CASI SIEMPRE	3	7
A VECES	3	7
RARA VEZ	30	74
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 13 Conocimiento la capacidad de compartir



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Esta observación demuestra que una mayoría de niños rara vez comparte juegos y juguetes con los amigos, pocos, comparten a veces, casi siempre y siempre. Demostrando que no son buenos para compartir, faltando trabajar la parte socio-afectiva desde el centro infantil y la familia.

OBSERVACIÓN No. 4

Colabora en la solución de las dificultades de sus compañeros

Cuadro No.15 Conocimiento sobre el nivel de relación interpersonal del niño

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	6	15
A VECES	14	35
RARA VEZ	20	50
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 14 Conocimiento sobre el nivel de relación interpersonal del niño.



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

La mitad de los niños no colabora en la solución de problemas, menos de la mitad, colabora a veces, una minoría colabora casi siempre, ninguno colabora siempre. Esto significa que no colaboran en la solución de problemas, cosa que hace ver la necesidad de trabajar en la socio-afectividad.

OBSERVACIÓN No. 5

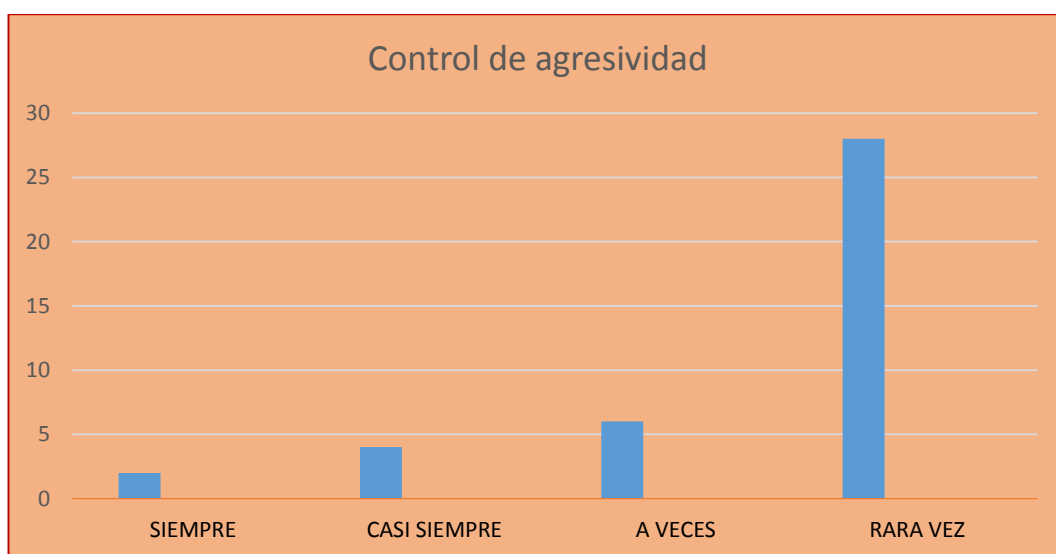
Controla sus impulsos de agresividad cuando se enoja

Cuadro No. 16 Nivel de control de agresividad.

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	5
CASI SIEMPRE	4	10
A VECES	6	15
RARA VEZ	28	70
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 15 Nivel de control de agresividad



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos observados demuestran que la mayoría de los niños controla su agresividad, una minoría controla a veces, pocos controlan siempre o casi siempre. Significa que el grupo no controla su agresividad, demostrando la necesidad urgente de trabajar en las relaciones socio-emocionales, al interior del centro infantil.

OBSERVACIÓN No. 6

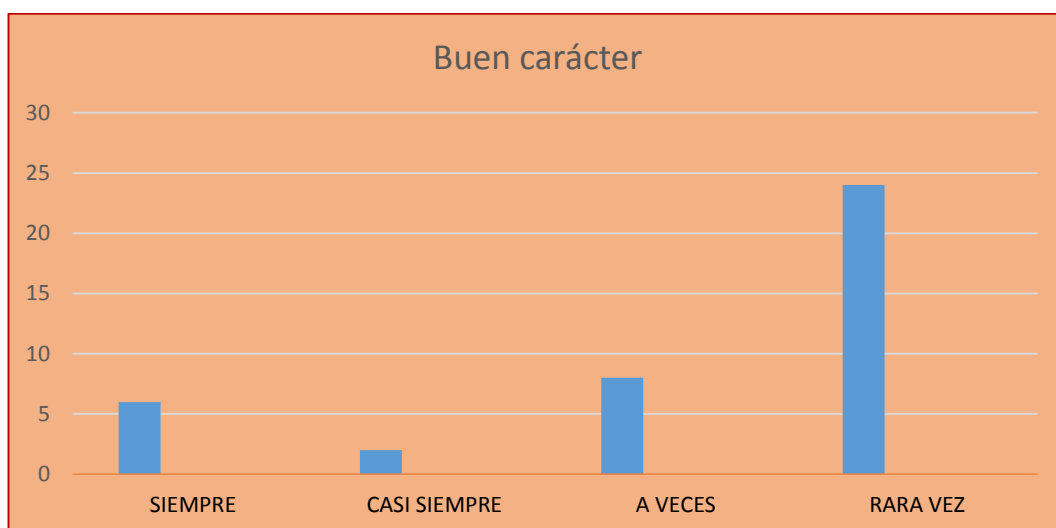
Está de buen carácter mientras se mantiene en el centro infantil

Cuadro No. 17 Nivel de tolerancia al grupo

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	15
CASI SIEMPRE	2	5
A VECES	8	20
RARA VEZ	24	60
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 16 Nivel de tolerancia al grupo



Elaborado por: Mariana coral

INTERPRETACIÓN

Esta observación data que más de la mitad de los niños rara vez está de buen carácter, una minoría está bien a veces y siempre, y pocos están de buen carácter casi siempre. Significa que, los niños no están acostumbrados a ser contradichos, no han aprendido normas, no tienen reglas ni límites, por esta razón se enojan fácilmente.

OBSERVACIÓN No. 7

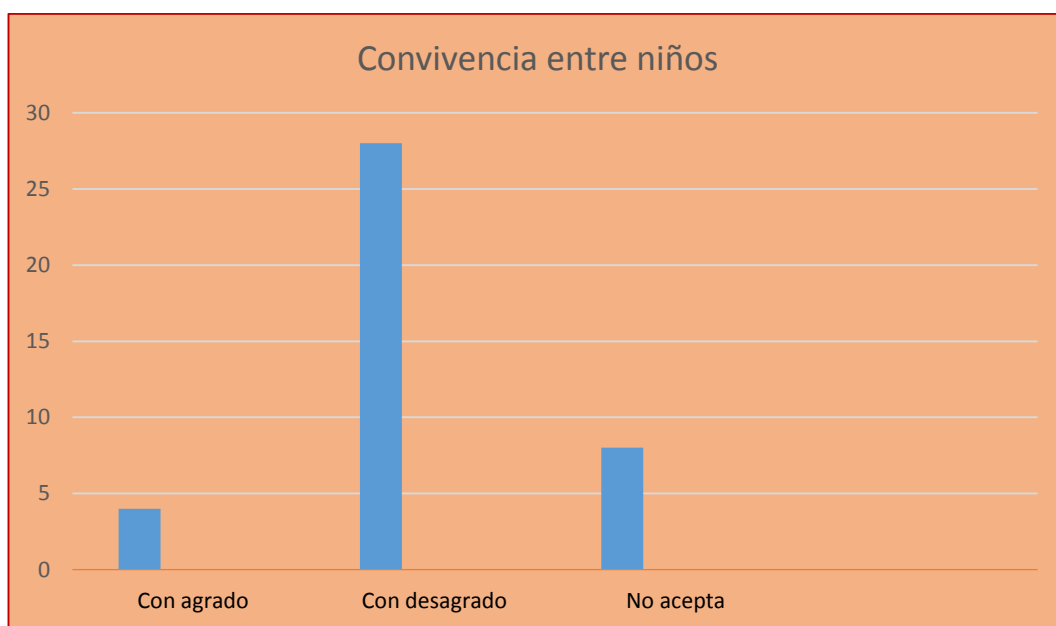
Acepta la cercanía de sus compañeros en juegos o rondas, que requieran tomarse de las manos o sentarse juntos.

Cuadro No. 18 Convivencia entre niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Con agrado	4	10
Con desagrado	28	70
No acepta	8	20
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 17 Convivencia entre niños



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos observados demuestran que más de la mitad de los niños aceptan la cercanía con desagrado, pocos aceptan con agrado, y una minoría no acepta. Esto demuestra que los niños no están acostumbrados a jugar con otros niños.

OBSERVACIÓN No. 8

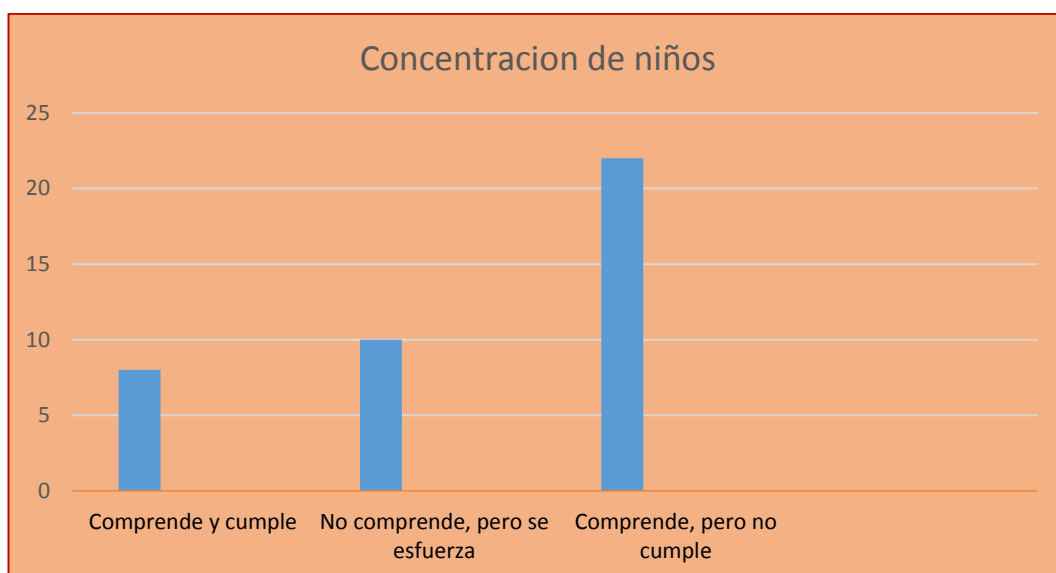
Comprende órdenes sencillas y las cumple.

Cuadro No. 19 Nivel de comprensión de los niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Comprende y cumple	8	20
No comprende, pero se esfuerza	10	25
Comprende, pero no cumple	22	55
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 18 Nivel de concentración de los niños



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos muestran que más de la mitad comprende las órdenes, pero no las cumple, una minoría no comprende, pero se esfuerza, otra comprende y cumple. Significa que la mayoría de los niños no están acostumbrados a seguir consignas.

OBSERVACIÓN No. 9

Las relaciones con sus compañeros son de:

Cuadro No. 20 Conocimiento sobre el nivel de relación niño - grupo

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Empatía	4	10
Discordia	33	82
Aisladas	3	7
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 19 Conocimiento sobre el nivel de relación niño – grupo.



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Esta observación demuestra que la relación niño-grupo, en la mayoría es de discordia, pocos tienen empatía, y pocos están aislados. Es un grupo conflictivo, que demuestra que no está acostumbrado a la presencia de los demás.

OBSERVACIÓN No. 10

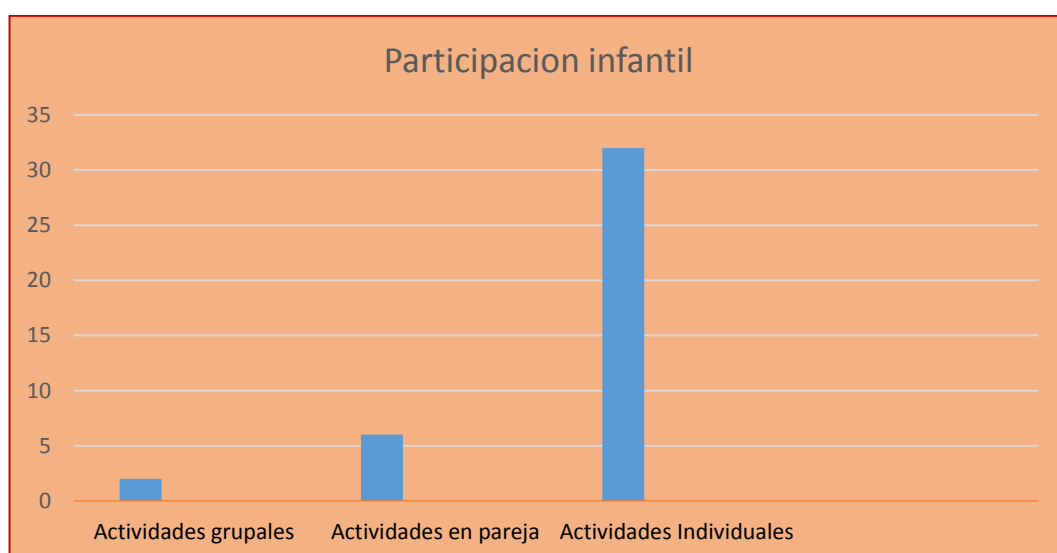
En qué tipo de actividades tiene una mejor participación.

Cuadro No. 21 Conocimiento sobre la participación de los niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Actividades grupales	2	5
Actividades en pareja	6	15
Actividades Individuales	32	80
TOTAL	40	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

Gráfico No. 20 Conocimiento sobre la participación de los niños



Elaborado por: Mariana Eloína Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos dicen que la mayoría de los niños prefieren las actividades individuales, una minoría y pocos prefieren en parejas o grupal. Esto demuestra que todos tienen dificultades para la integración al grupo.

4.1.3. Análisis de las encuestas a las docentes

Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a las Docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Guagua Kennedy"

PREGUNTA No. 1

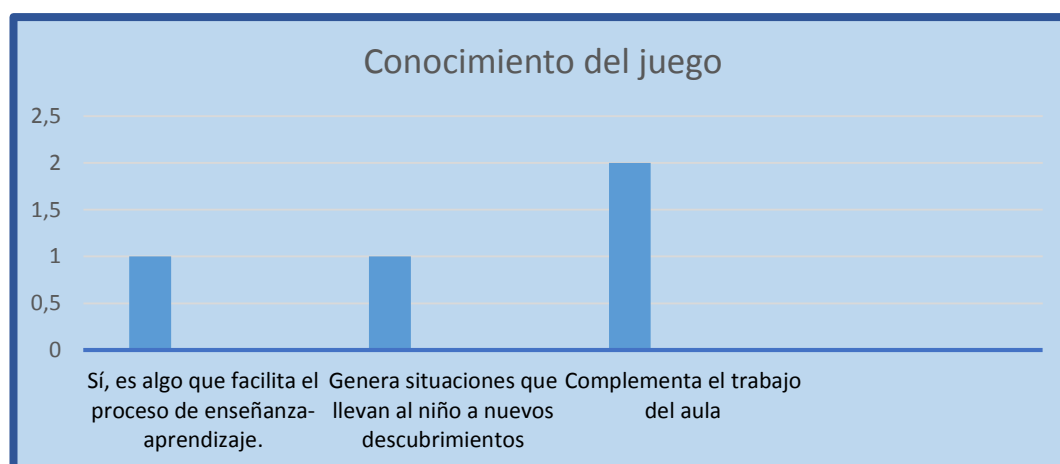
¿Cree usted que el juego facilita el proceso del desarrollo integral en los niños?

CUADRO No. 22 Conocimiento sobre el juego por las docentes

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Sí, es algo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1	25
Genera situaciones que llevan al niño a nuevos descubrimientos	1	25
Complementa el trabajo del aula	2	50
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 21: Conocimiento sobre el juego por las docentes



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Dos de las cuatro docentes entrevistadas consideran al juego como un complemento al trabajo del aula, una dice que es importante para descubrir, y una considera al juego como facilitador de aprendizajes. Esto significa que, si hay conocimiento, Sin embargo, no se aplica como proceso, sino como recreación.

PREGUNTA No. 2

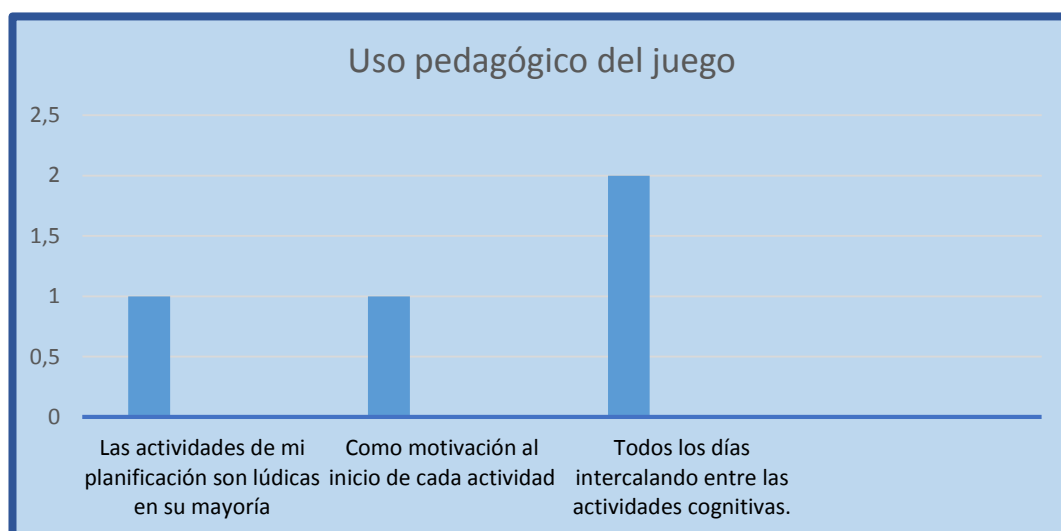
¿En qué momentos de la jornada de trabajo con los niños, usa el juego?

CUADRO No. 23: Conocimiento sobre el uso pedagógico del juego

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Las actividades de mi planificación son lúdicas en su mayoría	1	25
Como motivación al inicio de cada actividad	1	25
Todos los días intercalando entre las actividades cognitivas.	2	50
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 22: Conocimiento sobre el uso pedagógico del juego



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Los datos dicen que 2 de las docentes utilizan el juego intercalado entre las actividades cognitivas, una hace constar actividades lúdicas en la planificación, y una usa como motivación al inicio de cada actividad. Esto significa que se usa el juego para las actividades, pero no lo suficiente y en forma coordinada.

PREGUNTA No. 3

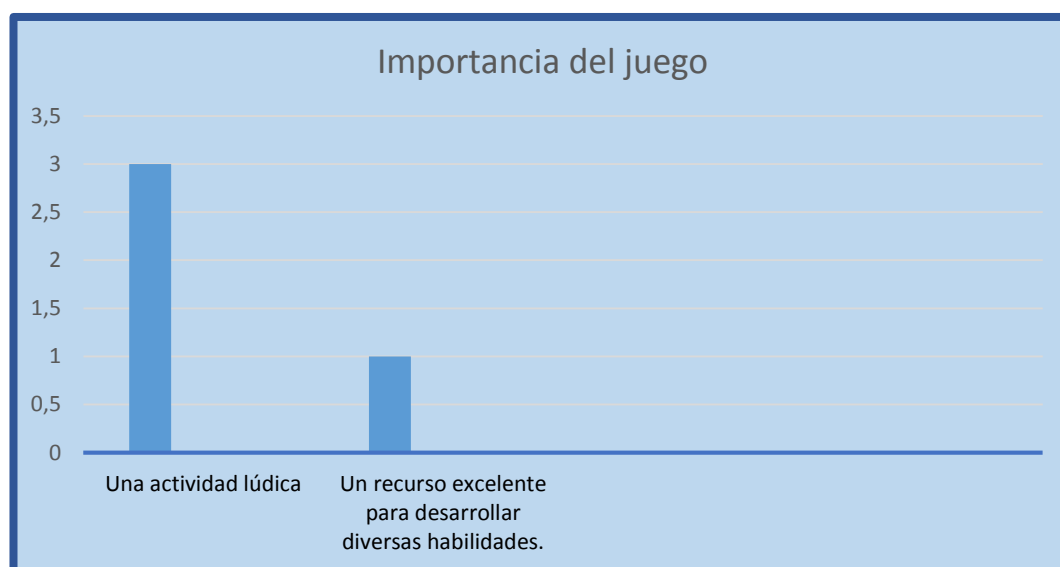
¿Qué es el juego para usted?

CUADRO No. 24: Conocimiento sobre la importancia del juego

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Una actividad lúdica	3	75
Un recurso excelente para desarrollar diversas habilidades.	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 23: Conocimiento sobre la importancia del juego



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Tres de las docentes consultadas concuerda en que el juego es una actividad lúdica, una, considera al juego como un recurso para el desarrollo de habilidades. Esto hace ver que el juego sea como actividad pedagógica o como recreación es importante para las docentes, sin embargo, no se ha estado aplicando con intencionalidad pedagógica.

PREGUNTA No. 4

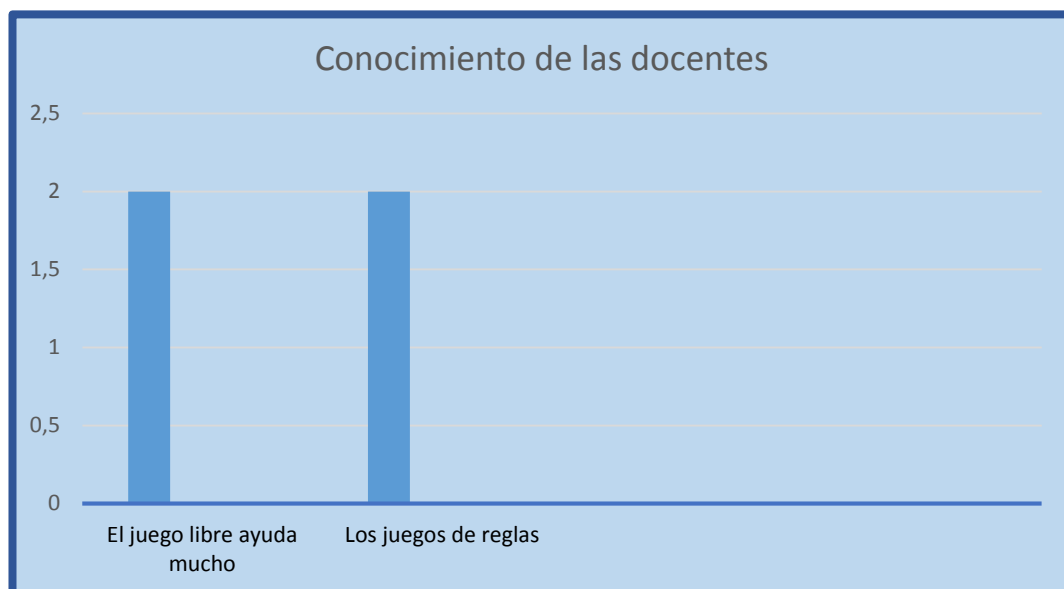
¿Qué juegos para la instrucción conoce?

CUADRO No 25: Conocimiento sobre tipos de juegos

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
El juego libre ayuda mucho	2	50
Los juegos de reglas	2	50
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 24: Conocimiento sobre tipos de juegos



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Dos de las docentes dicen conocer el juego libre, dos conocen juegos de reglas, es decir, hay desconocimiento del juego para la instrucción, entonces la manera que usan las docentes es mediante hojas de trabajo, y el uso de técnicas grafo-plásticas como actividades lúdicas, no es el juego.

PREGUNTA No. 5

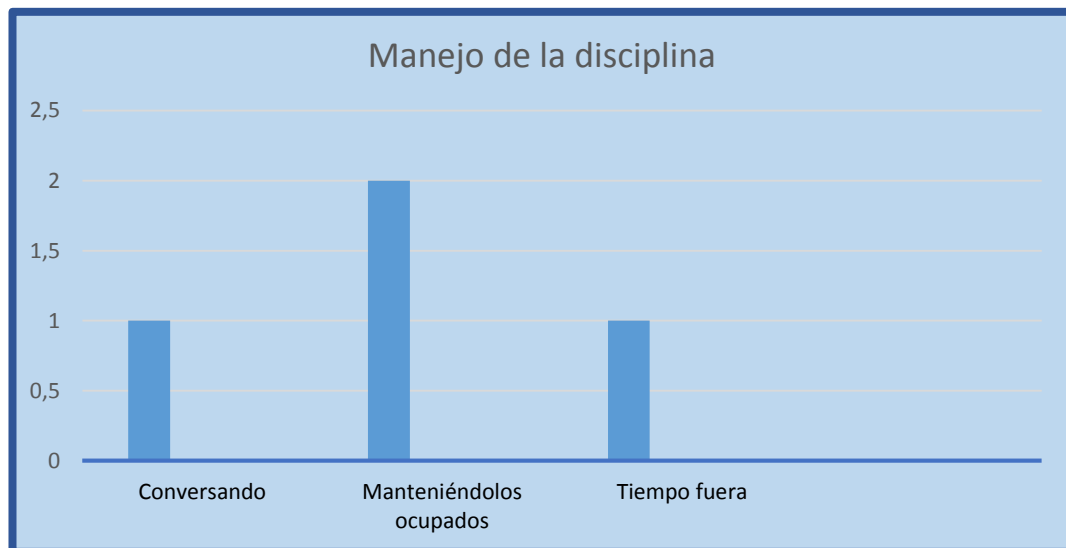
¿Cómo maneja la disciplina en los niños?

CUADRO No. 26: Conocimiento de las maestras sobre juegos sensitivos

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Conversando	1	25
Manteniéndolos ocupados	2	50
Tiempo fuera	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 25: Conocimiento de las maestras sobre juegos sensitivos



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Una de las docentes encuestadas dice, conversando, dos los mantienen ocupados, y una trabaja con el método tiempo fuera. Esto demuestra desconocimiento por parte de las docentes para desarrollar en los niños la capacidad de autocontrol, y autorregulación.

PREGUNTA No. 6

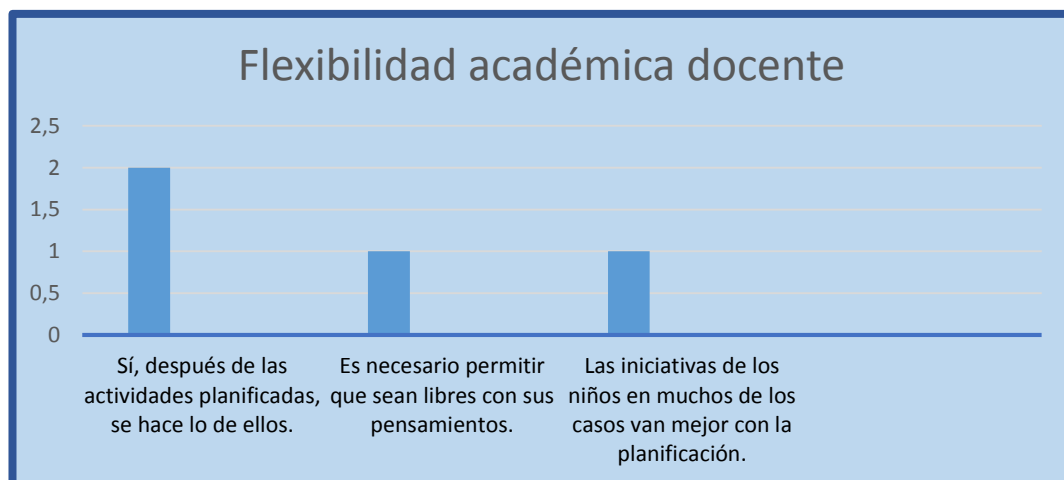
¿Cree usted necesario reorientar la planificación cuando sus niños proponen actividades diferentes a las planificadas?

CUADRO No. 27: Conocimiento sobre la flexibilidad académica en las docentes

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Sí, después de las actividades planificadas, se hace lo de ellos.	2	50
Es necesario permitir que sean libres con sus pensamientos.	1	25
Las iniciativas de los niños en muchos de los casos van mejor con la planificación.	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 26: Conocimiento sobre la flexibilidad académica en las docentes



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Dos de las docentes entrevistadas, da paso a las propuestas de los niños después de la planificación, una les da la posibilidad de expresar sus pensamientos, una usa los criterios de los niños para planificar las actividades. Esto significa que no hay flexibilidad en las docentes para tomar en su momento las iniciativas de los niños, permitirles decir lo que piensan, usar los criterios para después, para los niños, no sirve de mucho.

PREGUNTA No. 7

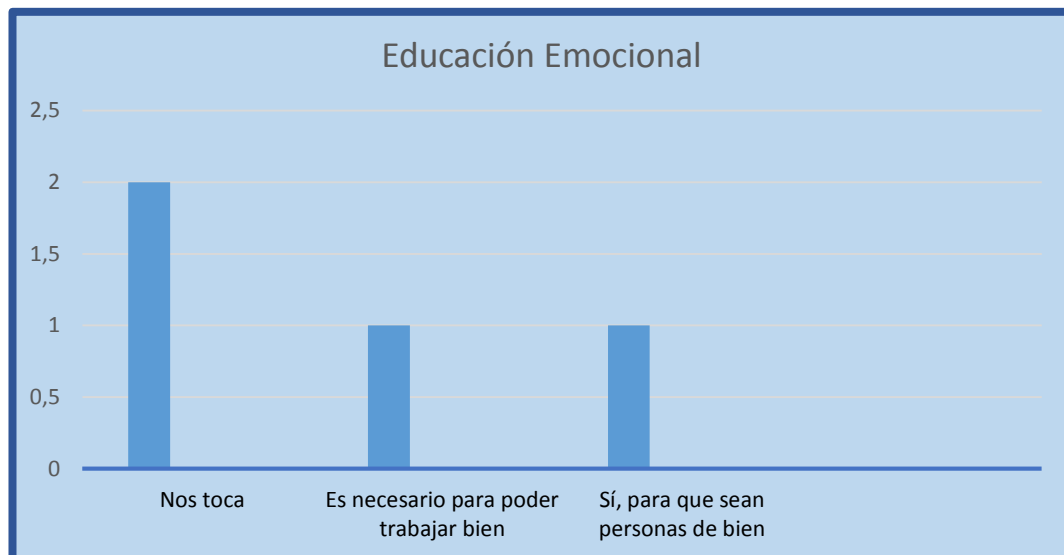
¿Cree importante educar en los centros infantiles, la parte emocional de los niños?

CUADRO No. 28: Conocimiento sobre como educa la parte emocional

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Nos toca	2	50
Es necesario para poder trabajar bien	1	25
Sí, para que sean personas de bien	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 27: Conocimiento sobre como educa la parte emocional



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Dos de las docentes consultadas responde que les toca asumir, una dice es necesario para poder trabajar con los niños, una dice para que sean personas de bien. Esto significa por un lado que hay desconocimiento sobre métodos dinámicos para trabajar con los niños, y por otro que el trabajo que se está realizando en el centro infantil se está haciendo en función de las docentes, no en función de los niños.

PREGUNTA No. 8

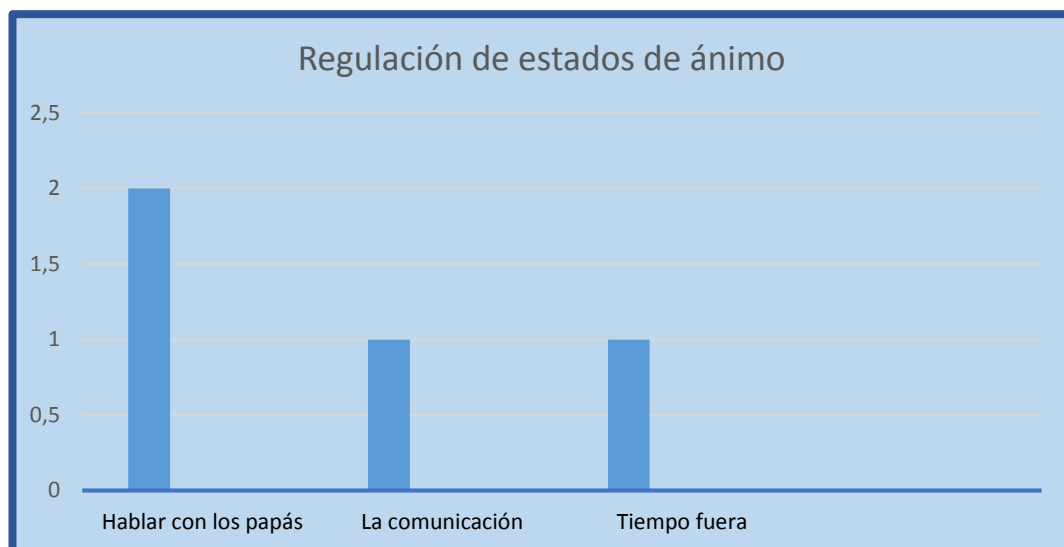
¿Qué estrategias usa para regular los conflictos internos de los niños?

CUADRO No.29: Conocimiento de cómo se regulan los estados de ánimo de los niños

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Hablar con los papás	2	50
La comunicación	1	25
Tiempo fuera	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 28: Conocimiento de cómo se regulan los estados de ánimo de los niños



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Dos de las docentes conversan con los papás, una dice la comunicación, una utiliza tiempo fuera para motivar al niño a la reflexión. Estos datos vuelven a reafirmar el desconocimiento de las docentes sobre la importancia de jugar para regular los estados de ánimo de los niños.

PREGUNTA No. 9

¿Sabía usted que se pueden educar las emociones mediante el juego?

CUADRO No.30 Conocimientos e interés sobre la educación emocional

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Si	1	25
Algo	2	50
Casi nada	1	25
Total	4	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 29 Conocimientos e interés sobre la educación emocional



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Una de las docentes conoce sobre la utilidad del juego en la educación emocional, dos dicen saber algo, una dice casi nada. Esto significa que falta capacitación para las docentes, y descuido de parte de ellas.

PREGUNTA No. 10

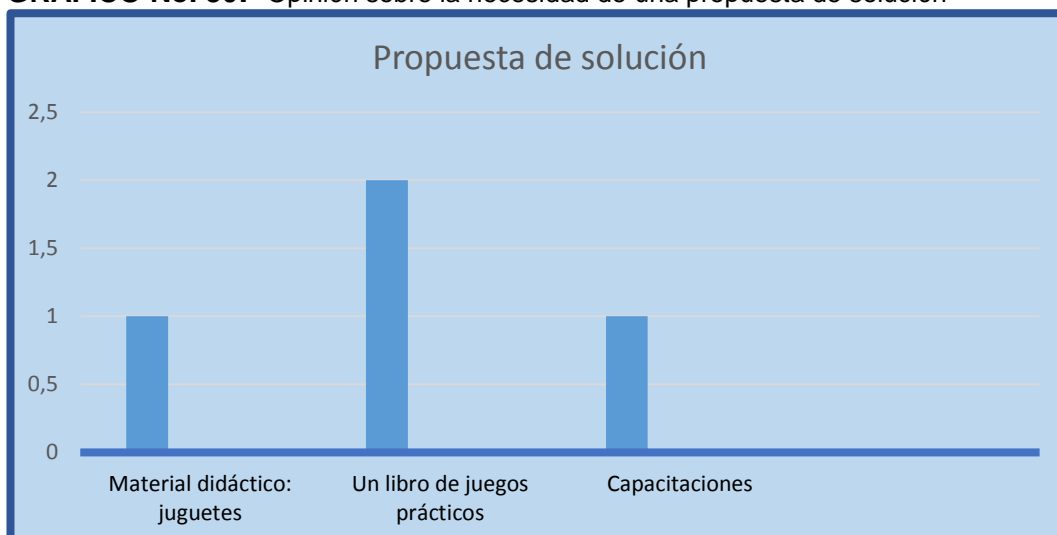
¿Qué le sería más útil para su trabajo con los niños?

CUADRO No. 31 Opinión sobre la necesidad de una propuesta de solución

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
Material didáctico: juguetes	1	25
Un libro de juegos prácticos	2	50
Que nos capaciten	1	25
Total	3	100

Fuente: Entrevista aplicada a las docentes del Centro Infantil "Guagua Kennedy"

GRÁFICO No. 30: Opinión sobre la necesidad de una propuesta de solución



Elaborado por: Mariana Coral

INTERPRETACIÓN

Una de las docentes cree necesario, juguetes y material didáctico, dos prefieren un manual de juegos prácticos, y una dice además del manual, necesita capacitación. Esto significa que existe interés por parte de las docentes en el trabajo con los niños, pero no se facilitan los medios.

CAPÍTULO V

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones

1. Las docentes del centro infantil, no utilizan el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas.
2. Las docentes del centro infantil, deben contar con un manual de estrategias pedagógicas que ayuden a fortalecer el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas.
3. Al aplicar las docentes el juego como estrategia pedagógica, mejorará el comportamiento de los niños y niñas del centro infantil.

5.1.2 Recomendaciones

1. Las docentes del Centro Infantil Guagua Kennedy, deben utilizar el juego como estrategia pedagógica, en sus actividades de trabajo educativo diario, para el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas, esto ayudará a consolidar el trabajo en equipo
2. Al contar con un manual las docentes deben ponerlo en práctica y desarrollar todas las actividades, ya que estas están pensadas justamente para estimular el desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 1 a 3 años.
3. Con un comportamiento adecuado de los niños, las docentes desarrollarán con mayor facilidad todas las destrezas necesarias en los niños para su paso a la vida escolar.

5.1.3 Respuestas a las interrogantes de la investigación

Pregunta No. 1

¿Cómo es el comportamiento de los niños y niñas del centro infantil en el entorno familiar?

Los niños participan en las actividades de los adultos, porque los padres trabajan las 12 horas de luz del día, no les queda tiempo para atenderlos más que para los deberes escolares, y para los deberes de la casa, cuando pueden jugar lo hacen a juegos de adultos porque sus padres no conocen juegos de niños. La ciudad no permite a los padres dejar jugar a los niños en libertad fuera de la casa y encontrarse con otros niños de su edad, limitando el juego social al fin de semana a jugar con los primos o hermanos grandes, o con los papás.

Pregunta No. 2

¿Cómo son los niños y niñas del Centro Infantil Guagua Kennedy?

Los niños son súper-inteligentes, concentrados en actividades individuales, sin embargo, no pueden trabajar en grupo, no soportan la presencia cercana de sus compañeros, no se sensibilizan con situaciones difíciles de los amigos, no logran controlar su agresividad, se enojan fácilmente, se mantienen siempre en discordia con los demás, comprenden órdenes sencillas, pero no las cumplen.

Pregunta No. 3

¿Cuánto conocen las docentes sobre juegos para el desarrollo socioafectivo?

No conocen juegos específicos para el desarrollo socioafectivo, no obstante, por el hecho de venir de una formación cultural rígida, tienden a llevar la misma forma de enseñar a los niños, por esta razón no se ha

dado la importancia que se merece al juego en la práctica educativa, y por otro lado tampoco abordan los conflictos sociales de los niños, porque consideran que la educación emocional es una responsabilidad de la familia, trabajan la disciplina de los niños con métodos convencionales.

Pregunta No. 4

¿Solucionará el problema del deficiente desarrollo socioafectivo de los niños, un manual o guía de juegos?

Después de analizar las diferentes situaciones de los agentes que conforman el centro infantil Guagua Kennedy, y conociendo a partir de la ciencia que existe una diversidad utilidades que brinda el juego, se cree que un manual de juegos le sería muy útil para trabajar sobre el desarrollo socioafectivo.

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1 Título

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS

6.2 Justificación e Importancia

Las relaciones sociales en el mundo actual se vuelven cada vez más rugosas, el individualismo, el egocentrismo, el egoísmo, la prisa de la sociedad por adquirir más, porque tiene que gastar más, ha generado en el ser humano una desencadenada competencia entre sí, las personas se mueven entre el tiempo y el trabajo, sin quedar espacio para el reencuentro familiar, para el esparcimiento, para el juego.

La vida en familia, se vuelve cada vez más distante, las relaciones socioafectivas que se deben trabajar en la familia se relegan a los centros de educación, y los y las docentes en la mayoría de los casos aún no están preparados para asumir esta nueva responsabilidad.

Es necesario tomar en cuenta que el ser humano nunca estará solo en el planeta, a su alrededor se mueven un sinnúmero de seres con los que tiene que relacionarse e interactuar, por lo tanto, es urgente para él, aprender a entenderse, consigo mismo, con los otros seres humanos, y con el mundo en su totalidad.

De allí este planteamiento con el afán de apoyar a las docentes en sus actividades mediante un manual práctico de juegos que al aplicarlo

puedan lograr en los niños y niñas de 1 a 3 años, la generación de las habilidades necesarias para un adecuado desarrollo socioafectivo.

6.3 Fundamentación

6.3.1 El juego

El juego definido como una actividad libre, alegre y placentera; con características de autenticidad y espontaneidad; generador de múltiples descubrimientos; propio e intrínseco; adaptable a cualquier situación o circunstancia, útil para distraerse, para conocer, para enfrentar desafíos, para ablandar trabajos. Ofrece la oportunidad al ser humano de crear, de maniobrar, de transformar, empezando desde su propia naturaleza humana por lo que, usado como estrategia pedagógica desde la institución educativa, es capaz de transformar el comportamiento de los niños frente a sus semejantes en cualquier momento. Y desarrollar una infinidad de habilidades que llevan al ser humano a la adquisición del desarrollo socioafectivo, requisito principal del ser, para su integración en la sociedad.

Al tener el juego un concepto tan amplio, da la posibilidad de aplicarlo en una multiplicidad de fines, por tal razón en este trabajo se ha clasificado el juego en cuatro categorías, juegos para la instrucción, juegos para la disciplina, juegos para la cohesión grupal, juegos terapéuticos.

El juego para la instrucción: ayuda en el traspaso del conocimiento, la cultura, las costumbres, como instrumento de diagnóstico cualitativo, como un medio para evaluar los aprendizajes, como fuente de perfeccionamiento de las técnicas de enseñanza, etc.

Los juegos para la cohesión grupal: permiten al niño la integración al

grupo, desarrollan las habilidades sociales, Aprende a convivir con el resto de personas, cambian el carácter, mejora el temperamento, afianza todos los valores necesarios para vivir en la sociedad.

Los juegos para la disciplina: enseñan el cumplimiento de reglas, normas de comportamiento, valores como la responsabilidad, el respeto al tiempo de los demás, etc.

Los juegos terapéuticos: ayudan en la regulación de la conducta, no sirven solo para niños con patologías predeterminadas sino también como preventivos en niños con conductas de riesgo.

6.3.2 El desarrollo socio-afectivo

Definición

“La Capacidad que el individuo desarrolla con respecto a la forma de entenderse con el mundo, y de cómo vivir y actuar en él, desde el afianzamiento de una identidad personal, un auto-concepto, y una autoestima que le hace libre para expresar sus emociones, establecer vínculos, desarrollar conductas de empatía y ayuda mutua”.

Importancia

El desarrollo socioafectivo mediante la educación emocional lleva directamente al desarrollo de la inteligencia emocional, a desarrollar la competencia personal, a desarrollar la competencia social.

Educación emocional

Los agentes de formación de los niños como son: La familia, la institución educativa, los medios de comunicación tienen la obligación de devolver a

los niños la capacidad de auto-identificación y aceptación de sí mismos, aspectos que son parte esencial de la educación emocional, para que tengan la facilidad de insertarse y adaptarse a cualquier medio que les sea necesario en la sociedad, y responder a los retos que ser parte de ella conlleva. Para esto los formadores deben tomar en cuenta que los niños y niñas han de ser aceptados en su persona, mirar sus diferencias individuales específicas: físicas, económicas, culturales, intelectuales, solo para potencializarlas y no para discriminarlas, todos los niños y niñas tienen que recibir trato como igual a los demás. Los formadores deben expresar afectividad con gestos, miradas, voz sutil; hacerles saber lo valiosos que son. Que son lo más importante y lo que da la razón de ser, a la familia, a la escuela y a la sociedad.

La inteligencia emocional

Mantenerse con cabeza fría frente a una situación difícil, esta persona no se inmuta, no caer en provocaciones, mantenerse de pie, estas frases comunes al vocablo popular no hacen otra cosa que decir que tal o cual persona tiene inteligencia emocional.

Así el concepto de Inteligencia Emocional, según Goleman es: “Capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás, con el objetivo de mejorar las relaciones entre las personas” (p. 9).

Competencia personal

Entendida, por un lado, como todo lo que afecta a la relación con sí mismo, partiendo de conocer los estados internos e individuales, auto-reconociendo las propias emociones y haciendo un análisis de cómo afectan al comportamiento, reconociendo, las capacidades y las limitaciones personales. Por otro lado, la capacidad de auto-regularse

mediante el control de los impulsos, el autocontrol en el manejo de las emociones, la confianza en las capacidades para alcanzar metas, la autoestima, la tendencia motivacional intrínseca que facilita el logro de objetivos, el compromiso de asumir y mantenerse durante el proceso de consecución de los objetivos

Competencia social

Comprende el modo de relacionarse con los demás, tener conciencia de los sentimientos, preocupaciones y necesidades de los demás, la capacidad de aceptar los puntos de vista de los otros, capacidad de comunicación: escuchar, dar y recibir información, capacidad de autoafirmación: posibilidad de defender puntos de vista personales, capacidad de resolución de conflictos, mediante la búsqueda de puntos de acuerdo y consenso, capacidad de ayuda, capacidad de hacer trabajo en equipo y cooperación.

Elementos del desarrollo socioafectivo

Desmenuzando el término Socioafectivo se encuentra que está compuesto por dos elementos, desarrollo social y desarrollo afectivo, que, si bien es cierto estos elementos van concatenados, no siempre van de la mano, hay casos en los que solo se ha trabajado la afectividad desde un nivel de sobreprotección, y en otros solo la sociabilidad sin la parte afectiva

Desarrollo social

El desarrollo social es un área más del proceso evolutivo y parte fundamental del desarrollo global del niño. Cabe relevar que las relaciones sociales que el niño establece condicionan su mundo afectivo.

Características de un buen Desarrollo Social

Entre estas características se encuentran, el autoreconocimiento, el reconocimiento de las demás personas, la aprehensión de hábitos, adquisición de habilidades sociales, control de conductas indeseables, control de emociones, desarrollo de empatía y afectos, establecimiento de vínculos afectivos como el apego y la amistad.

Conflictos propios del desarrollo social

Son estados de ánimo difíciles, que atraviesan los niños en cada etapa evolutiva, que, si no se abordan adecuadamente, van generando conductas de inadaptabilidad, que se prolongan hacia la vida adulta.

Desarrollo Afectivo

El individuo adquiere la capacidad de controlar sus emociones y sentimientos, establece vínculos con otras personas, construye una personalidad desde sus motivaciones intrínsecas con intereses, autoconocimiento y autovaloración.

Factores que condicionan el desarrollo afectivo

Entre estos factores se encuentran el temperamento que según la ciencia, es heredado. La socialización que nace con el ser humano, en la necesidad de la intervención de los demás para su desarrollo. La maduración que es un proceso afectivo que evoluciona con según la edad.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Dotar de un manual de juegos pedagógicos para estimular el desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Seleccionar juegos didácticos que promuevan el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas.
- Contribuir con el manual de juegos para fortalecer el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas del centro Infantil Guagua Kennedy.

6.5. Ubicación sectorial y Física

País: Ecuador

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Ciudad: Quito

Sector: La Kennedy, Quito Norte

Beneficiarios: Niños y niñas, docentes, padres de familia, institución en general.

6.6 Desarrollo de la Propuesta

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL
DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS.



<http://mx.depositphotos.com/18837059/stock-illustration-children-playing-jumping-rope.html>

JUEGO No. 1

Tema: La ambulancia

Edad: 2 a 3 años

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: estimular el desarrollo la inteligencia emocional

Función: los niños aprenden a buscar soluciones, entienden la función del médico y de la ambulancia, ayudan a sus compañeros, se afianzan las relaciones en el grupo.

METODOLOGÍA

1. Presentar videos de ambulancias, imágenes de médicos,
2. Dramatizar una situación de emergencia como demostración.
3. Un niño hace de enfermo
4. Sugerir los niños que llamen por teléfono a la ambulancia
5. Viene la ambulancia con el médico
6. Atiende al enfermo, le frota las manos para curarle
7. Entre todos le ayudan a levantarse y se sube a la ambulancia
8. Presentar otros casos similares e ir participando todos.

RECURSOS

- Videos
- Imágenes
- Ula como volante
- Mandiles



<https://www.google.com.ec/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=ambulancias%20animadas%20con%20el%20medico>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo Intenta
Hace ademán de ayudar: da la mano, frota para curar, acaricia			
Llama por teléfono, pide ayuda.			

JUEGO No.2

Tema: El barrendero

Edad: 1.5 a 3 años

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: demostrar las funciones del cuerpo y su relación con el espacio

Situación cognitiva: entiende las posibilidades de uso de las manos, la importancia de su cuerpo, y la seguridad de pertenecer a un espacio.

METODOLOGÍA

1. Presentar un video corto del barrendero
2. Invitar a los niños a hacer la escoba
3. Presentar los materiales y hacer una demostración.
4. Entregar el papel crepé preparado para rasgar
5. Confeccionar la escoba con los niños que van terminando
6. Jugar a barrer, tarareando el sonido de la canción del barrendero.
7. Pagar con los billetes de papel e invitar a guardar para jugar al mercado, otro día.

RECURSOS

- Video
- Papel crepé
- Envases
- Ligas
- Palitos de helado
- Billetitos de papel periódico



<http://listado.mercadolibre.com.mx/musica-peliculas-series/dvd-el-barrendero>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Rasga el papel, en forma rústica.			
Participa con alegría en el juego			

JUEGO No. 3

Tema: El mercado

Edad: 2 – 3 años

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: aprender normas de comportamiento

Función: los niños aprenden a esperar, conocen los productos, entienden la vida cotidiana desde su propia experiencia, adquieren la noción de intercambio. El respeto al turno, aprenden normas de comportamiento y disciplina.

METODOLOGÍA

1. Las profes hacen de vendedoras, con delantal y gorro
2. Se ubican los stands con los productos
3. Se recuerda a los niños que deben llevar sus billetitos de papel guardados en sus bolsillos.
4. Los niños pasean y observan todo lo que hay
5. Las comerciantes detallan las cualidades de los productos
6. Los niños eligen lo que van a comprar.
7. Compran y pagan con sus billetes.
8. Luego se van a sentar para consumir.

RECURSOS

- Productos reales listos para comer
- Frutas: peras, manzanas, etc.
- Verduras: zanahorias y tomates
- Abastos: sal, azúcar y más
- Confitería, caramelos, galletitas, etc.
- Fundas plásticas



http://es.123rf.com/profile_echiechi

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Intenta
Participa con entusiasmo en el juego			
Espera a pagar antes de comerse			

JUEGO No. 4

Tema: Juego de roles

Edad: 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: incentivar la adquisición de pertenencia y seguridad.

Función: los niños aprender hábitos de orden, rutinas de trabajo, se ubican en el tiempo-espacio, comprenden el valor de la familia, adquieren pertenencia y seguridad.

METODOLOGÍA

1. Con la canción “Mamá todas las mañanas” explicar el juego con gráficos.
2. Preguntar quién quiere ser papá, quién quiere ser mamá
3. Hacer de niño dormilón.
4. Presentar los materiales necesarios y reales.
5. Los padres despiertan al niño, le ayudan a lavarse las manos y la cara.
6. Le dan de desayunar.
7. Le entregan la mochila y lo llevan a la escuela

RECURSOS

- Imágenes: sol, ventanas, cortinas
- Implementos: agua, jabón, toalla
- Alimentos: colada y pan
- Mochilas
- Ambientes



Fuente: Centro Infantil “Guagua Kennedy”

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Demuestran gusto por el juego			
Siguen el orden de las actividades			

Juego No. 5

Tema: la familia

Edad: 1 – 3 años, grupo mixto

Tiempo: 25-30 minutos

Objetivo: aprender normas de convivencia

Función: los niños desarrollan habilidades socioafectivas, adquieren responsabilidades, aprenden el significado de familia.

METODOLOGÍA

1. Construir algunas casitas con la ayuda de los niños
2. Ubicar los materiales dentro de cada casa e inducir el juego
3. Invitar a los niños a que entren a jugar en grupos diversos.
4. Observar y orientar discretamente las actividades de los niños
5. Entregar los alimentos y dejarles en libertad para su consumo
6. Aclararles que deben dejar limpia la casa y los platos.
7. Ofrecerles los medios necesarios para que puedan cumplir los requerimientos.

RECURSOS

- Mesas
- Sábanas
- Juguetes de cocina
- Alimentos reales
- Bebés
- Recipientes con agua



NIÑOS JUGANDO A
LAS CASITAS.
DESARROLLO DEL
ASPECTO SOCIAL DEL
JUEGO.

<http://es.slideshare.net/anabelsierras-perez/el-juego-infantil-sierras-perez-ana-isabel>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Reconoce los materiales y los usa			
Demuestra aceptación y compañerismo			

JUEGO No. 6

Tema: las tortas

Edad: 2.5 – 3 años

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: desarrollar la competencia social

Función: aprender a contar, conocer los materiales, participar con los amigos, aceptar la pérdida sin frustración., compartir un objeto común. Regulan su comportamiento.

METODOLOGÍA

1. Presentar los materiales, haciendo notar sus características.
2. Ubicar la ula, sujetarla al piso con masquen, o si es llanta es mejor
3. Dibujar una línea de base a cierta distancia
4. Entregar cinco semillas a cada uno, que se llamarán fichas.
5. Para jugar, cada participante pone una ficha dentro del círculo, y luego se ubica en la línea de base.
6. Van lanzando por turno otra ficha hacia el círculo y aquel que logra insertarla dentro, se lleva todas.
7. Se vuelve a repetir el juego, es decir todos ponen otra vez una ficha dentro del círculo y se ubican en la línea de base, lanzan y el que inserta se lleva todo lo que hay dentro
8. Luego se cuentan las fichas que tiene cada uno, y se premia a todos por participar.

RECURSOS

- Llanta o ula
- Semillas grandes
- Patio
- Tizas



Fuente: Centro Infantil "Guagua Kennedy"

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Juega sin frustraciones			
Se despoja sin enojarse			

JUEGO No. 7

Tema: San venenito

Edad: 2 – 3 años

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: Desarrollo de la inteligencia emocional

Función: aprende a cuidar de sus amigos, entiende una situación de peligro y como salir de ella.

PROCEDIMIENTO

1. Explicar el juego, Presentar los personajes, el ángel y el diablo, que en este caso será el lobo.
2. Dibujar un semicírculo e invitar a los niños a sentarse sobre la línea.
3. El lobo se va, desaparece, el ángel se queda y les dice: yo soy San venenito, soy el cuidador de ustedes. Pero ustedes también se tienen que cuidar.
4. Para cuidarse deben agarrarse fuerte de los brazos de su amigo de alado y no soltarse.
5. Yo me voy a visitar a mi abuelita, si viene el lobo y se quiere llevar a uno de ustedes, no le suelten, no dejen que se lo lleve, y griten: San Venenito nos lleva el lobo.
6. Si ustedes no se han dejado robar a su amigo tienen un premio.
7. Premiar a todos con mini-caramelitos.

RECURSOS

- Patio
- Una careta dulce de lobo
- Un traje de ángel



Fuente: Centro infantil "Guagua Kennedy"

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Intenta
Se mantiene agarrado de sus amigos			
Hace ademán de cuidarlo			

JUEGO No. 9

Tema: La rayuela

Edad: 2 – 3 años, individual.

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: Desarrollo de la competencia personal

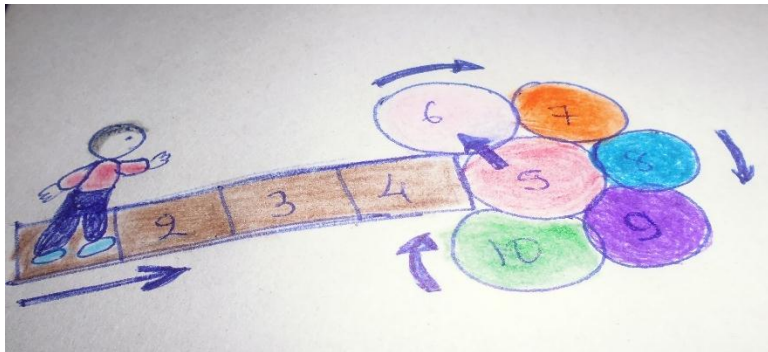
Función: apreciar las posibilidades que le brinda su cuerpo, coordinar sus movimientos con respecto a la figura, desarrollo de la motricidad gruesa, esforzarse, divertirse. Adquisición de seguridad y confianza

METODOLOGÍA

1. Jugar a saltar en espacio total, sin gráficos.
2. Proceder a dibujar figuras familiares a los niños, concatenadas entre sí. Ejemplo, algunos círculos formando una flor, una casa o un árbol con cuadrados y triángulos, una escalera, etc.
3. Dibujar flechas con la dirección a seguir.
4. Demostrar participando en el juego, y luego invitar los niños a formarse para participar en orden.

RECURSOS

Tiza
Patio
Gráfico



Fuente: Galería de fotos personales

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Respeto el turno			
Coordina sus movimientos con respecto a la figura.			

JUEGO No. 9

Tema: Vrón, virón

Edad: 2.5 – 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: Desarrollo de competencias sociales

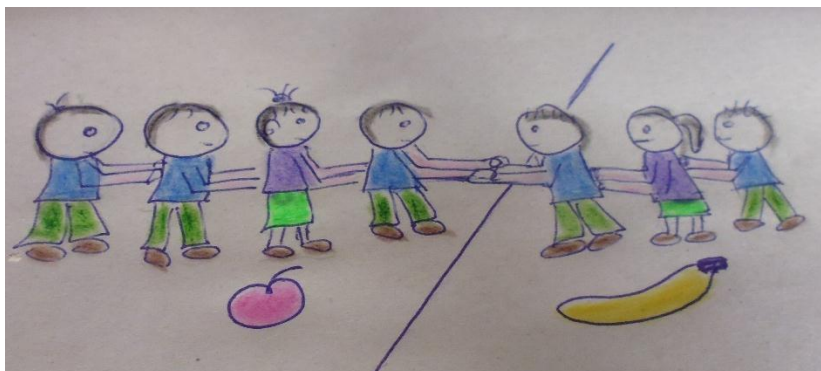
Función: aprenden el orden la tolerancia, el apoyo mutuo, a jugar en grupo, aprende un nuevo juego.

METODOLOGÍA

1. Jugar al tren todo agarrados del saco del niño de adelante, dar varias vueltas por el patio.
2. Zafar a dos niños del tren, ponerles un aplique de diferente fruta a cada uno. Y pedirles que se tomen de las manos haciendo una especie de puente, a los lados de una línea de base
3. Incentivar a los niños que forman el tren a pasar por debajo del puente, mientras se canta la canción, virón, virón.
4. El niño que se queda dentro del puente al decir la frase “el hijo del conde se ha de quedar” se queda sujeto entre los brazos de la pareja.
5. Al niño hijo del conde, preguntar, cuál de las frutas le gusta, según lo que decide, se pega el aplique de la fruta y se ubica tras de la que corresponde, sujetándose del compañero de adelante, así hasta terminar la hilera del tren.
6. Luego cada grupo de frutas, hala para su lado y el grupo que pasa al otro después de la línea de base, es el ganador.
7. Premiar a todos por la participación.

RECURSOS

- Patio
- Apliques de dos tipos de frutas
- Cinta adhesiva



Fuente: Galería de fotos personales

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intentan
Juegan siguiendo las consignas			

JUEGO No. 10

Tema: Las casitas

Edad: 1 – 3 años

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: trabajar la educación emocional

Función: conocimiento de propiedad y pertenencia, seguridad, autoconfianza.

METODOLOGÍA

1. Cantar la canción, “yo tengo una casita” graficando la casa con el cuerpo, una casa grande, una casa chica.
2. Armar una casita pequeña, con las figuras prediseñadas.
3. Salir con la casita al patio y allí dibujar una casa grande para cada uno.
4. Invitar a los niños a vivir allí.
5. Poner a disposición todos los juguetes que deseen para que los lleven a su casa y los usen.
6. Haciendo notar discretamente que lo que está dentro de la casa del otro no se puede coger.

RECURSOS

Tizas de colores

Patio

Legos, cubos, rosetas

Figuras prediseñadas

Pegamento



Fuente: Centro Infantil “Guagua Kennedy”

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Respeto las cosas de los demás			

JUEGO No. 11

Tema: Los carritos

Edad: 1.5 – 3 años

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: incentivar al niño a usar los recursos mediante juegos de simulación para despertar su imaginación.

Función: adquirir seguridad, relacionarse con el espacio, interactuar con los recursos, coordinación motriz. Despertar la curiosidad.

METODOLOGÍA

1. Observar varias imágenes de carritos
2. Relacionar la imagen con el objeto real.
3. Jugar con carritos de juguete
4. Ocultar los juguetes
5. Jugar a buscar y encontrar los maderos
6. Dibujar llantas en los maderos y a jugar a los carritos otra vez.

RECURSOS

- Imágenes de carros
- Carros de juguete
- Trozos de madera
- Marcadores
- Espacio para jugar



<https://es.pinterest.com/pin/23010648073966104/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Demuestra curiosidad por encontrar los juguetes.			
Acepta el cambio y participa activamente			

JUEGO No. 12

Tema: El tren

Edad: 1.5 – 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: Generar en los niños hábitos de orden y compañerismo.

Función: estimula la percepción auditiva, brinda seguridad, elimina el distanciamiento entre los niños, logra hábitos de orden y respeto al turno de los demás. Aprende normas de comportamiento.

METODOLOGÍA

1. Observar imágenes de trenes ver sus características.
2. Jugar a armar trencitos con legos o con maderitas
3. Mirar el orden de los materiales, numerarlos en forma cantada
4. Invitar a los niños a hacer un tren igual al trencito de legos y numerarse en forma cantada
5. Jugar al trencito cantando una canción y recorrer visitando todas las salas del centro infantil

RECURSOS

- Imágenes de trenes
- Equipo de sonido
- Canción
- Legos o maderitas



Fuente: Centro Infantil "Guagua Kennedy"

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Intenta
Comprende y relaciona el tren de legos con el tren humano			
Sigue la hilera del tren sin sujetarse de los amigos			

JUEGO No. 13

Tema: Carrera libre

Edad: 2-3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: desarrollar habilidades psicomotrices

Función: adquisición de agilidad corporal, apreciación de las posibilidades que le brinda el cuerpo, reconocimiento de los espacios y cuidado de los amigos

METODOLOGÍA

1. Cantar y Bailar al ritmo de una canción con variaciones de velocidad (¡rápido!, ¡más rápido!, ¡lento!, ¡más lento!) y estatuas
2. Hacer saltos con los dos pies con obstáculos
3. Todos caminar zigzagueando sin dirección determinada, con el sonido de una canción
4. Carrera libre en espacio abierto, siguiendo una dirección

RECURSOS

- Espacio abierto (patio)
- Cajas de zapatos
- Equipo de sonido



http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/ni%C3%B1os_corriendo.html

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Intenta
Para la carrera frente a un obstáculo			
Pone atención y cuida de sus compañeros			

JUEGO No. 14

Tema: Los Chefs

Edad: 2.5-3 años

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: promover en los niños el trabajo colectivo, la aceptación y el compartir con sus compañeros

Función: reconocer e identificar los recursos, distinguir los sabores, manipular, participar en trabajos grupales.

METODOLOGÍA

1. Entregar a los niños alimentos reales y ofrecer las facilidades para el lavado si es necesario.
2. Caracterizar los alimentos (colores, olores, formas, etc.)
3. Tratar de trocear los alimentos con juguetes de cocina y con la ayuda de un adulto, poner en un recipiente individual.
4. Sazonar con sal o con azúcar según el caso.
5. Juntar en recipientes más amplios los alimentos del mismo tipo.
6. Decorar y servir los platos, y repartir a todos los compañeros.

RECURSOS

- Mesas y platitos
- Frutas y verduras
- Sal, azúcar y limón
- Papitas cocidas con cáscara
- Juguetes de cocina (cuchillos de juguete)
- Recipientes pequeños y grandes



<http://eduvida.org/consejos/lonchera-escolar-nutritiva/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Demuestra gusto por el juego			
Comparte sin dificultad			

JUEGO No. 15

Tema: La lotería

Edad: 2 – 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: promover la interacción social.

Función: comunicarse con sus compañeros, colaborar, ayudarse, encontrar los iguales, despertar su inquietud y curiosidad.

METODOLOGÍA

1. Entregar las fichas de la lotería a cada participante, con sus respectivas semillas.
2. Presentar las imágenes de los objetos en cartillas, según el tema de la lotería
3. Invitar a buscar dónde está la imagen en la ficha.
4. Una vez encontrada la imagen, señalar con una semilla
5. Continuar jugando hasta señalar todas las imágenes de las fichas.
6. Premiar a todos por la participación.

RECURSOS

- Fichas prediseñadas
- Cartillas
- Mesas
- semillas



<http://loteriasparaninos.blogspot.com/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Discrimina la imagen mostrada entre las demás.			
Socializa con sus compañeros sobre el juego.			

JUEGO No. 16

Tema: Dominó

Edad: 3 años

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: descubrir las posibilidades que le brindan sus ojos

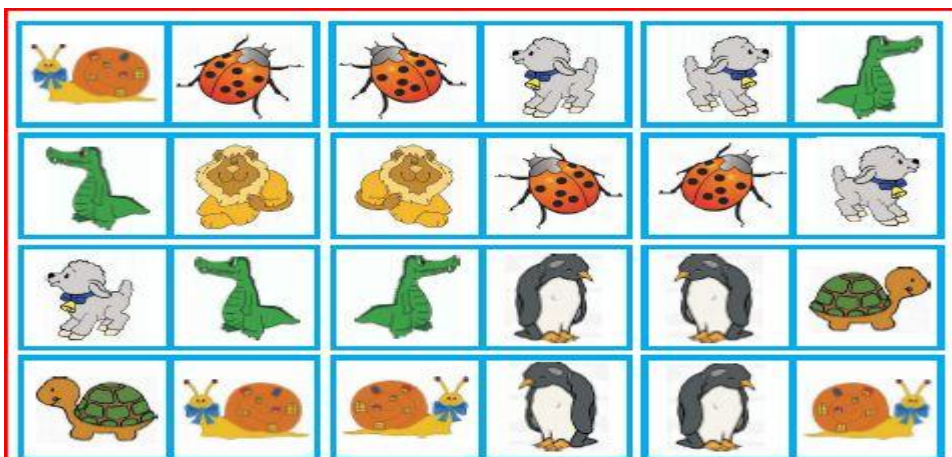
Función: discriminar las imágenes, coordinar el movimiento ojo-mano, atención y concentración descubrir sus posibilidades y capacidades.

METODOLOGÍA

1. Manipular el material libremente, observar las imágenes, preguntar.
2. Encontrar las iguales, emparejar.
3. Jugar con la imaginación, buscarle utilidades al material
4. Seguir el juego según las reglas y normas establecidas.

RECURSOS

- Dominó de animales, frutas, o cosas.
- Mesas para jugar



<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2011/11/dominos-para-atencion-y-lateralidad.html>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Manipula el material con curiosidad			
Encuentra los iguales			

JUEGO No. 17

Tema: El Rompecabezas

Edad: 2.5 – 3 años

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: desarrollar habilidades psicomotrices y la competencia personal.

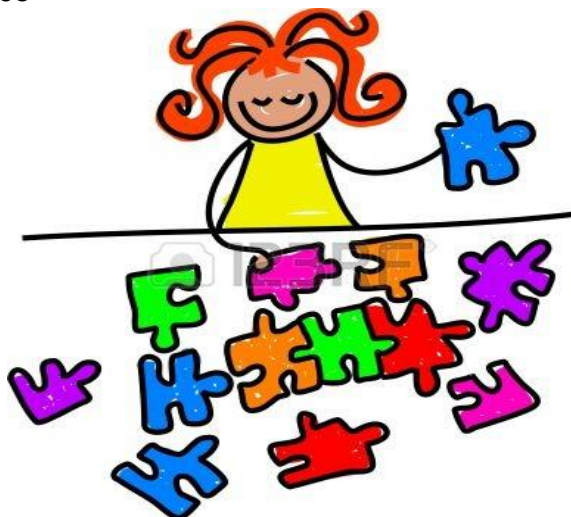
Función: desarrollo de la memoria visual, concentración, coordinación motriz y equilibrio, afianzar su seguridad.

METODOLOGÍA

1. Con un rompecabezas dibujado en el piso, todos se ubican en un cuadro, poniendo atención a la imagen, y al grito del animador de saltar, los jugadores saltan de cuadro en cuadro mientras el animador canta: salta, salta, salta.
2. El animador dice alto y todos se quedan quietos.
3. Luego el animador dice: armar el rompecabezas y todos regresan a la figura inicial.
4. El niño que no se ubicó en su lugar, sale del juego.
5. Se cambian de figuras y comienzan a jugar otra vez.
6. Premiar a todos por su participación.

RECURSOS

1. Tizas de colores
2. Imágenes impresas
3. Masquen
4. Espacio físico



<http://natycoordinadora.blogspot.com/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Recuerda el lugar de su imagen			
Acepta haberse equivocado sin enojarse.			

JUEGO No. 18

Tema: El veterinario

Edad: 2 a 3 años

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: orientar al niño en el conocimiento de valores para la vida.

Función: fomentar la educación emocional y la ayuda social, desarrolla el lenguaje, aprende el amor a los animales, conoce el oficio de veterinario.

METODOLOGÍA

1. Cantar la canción Mi Tío Mario Veterinario
2. Preguntar quién quiere ser el doctor y pedir que se ponga el mandil
3. Cada niño tiene una mascota
4. Observar las dificultades de las mascotas (orejita mala, patita rota, etc.)
5. Llevar a las mascotas al doctor para hacerlas curar de uno en uno
6. Una vez curadas ponerse a jugar con las mascotas

RECURSOS

- Animalitos
- Cremas
- Agua
- vasitos
- Sábanas



<http://osqpinadayana.blogspot.com/2014/05/vision-en-el-2018-obtener-el.html>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Demuestra sensibilidad y colaboración			

JUEGO No. 19

Tema: Ronda agua de limón

Edad: 2-3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: desarrollar la socialización

Función: aprender a aceptar la cercanía de los amigos, jugar y divertirse

METODOLOGÍA

1. Mostrar una imagen de niños tomados de la mano y ubicados en forma circular
2. En un espacio abierto dibujar un círculo grande de acuerdo al número de participantes
3. Invitar a los niños a tomarse de las manos y ubicarse en la línea del círculo
4. Cantar la canción del juego y al terminar la canción agruparse con otros niños y el niño que se queda solo, se separa de la ronda
5. Continuar jugando

RECURSOS

1. Tiza
2. Espacio amplio para jugar



<https://deblogsytjuegos.wordpress.com/2015/11/19/agua-de-limon/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
El niño se integra rápidamente con sus compañeros			
Demuestra alegría y satisfacción por el juego			

JUEGO No. 20

Tema: Babi futbol

Edad: 2.5- 3 años

Tiempo: 20-25 minutos

Objetivo: desarrollar el autocontrol y el equilibrio dinámico

Función: divertir, derrochar energía, sujetarse a las reglas del juego, aprender a desprenderse y controlar su agresividad

METODOLOGÍA

1. Dibujar una cancha simple en un espacio abierto
2. Dar a elegir a los niños entre aplique de diferentes grupos de frutas (tres de cada una) hacer equipos de niños por tipos de frutas
3. Ubicar a los equipos en la cancha de tal manera que haya un arquero y dos defensas
4. Permitir que jueguen explicando antes el funcionamiento del juego

RECURSOS

- Taype de colores
- Espacios abiertos
- Una pelota suave



<http://todofondos.com/f/34014>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Comprende las ordenes y las acata			
Suelta libremente la pelota			

JUEGO No. 21

Tema: El control remoto

Edad: 2.5 – 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: desarrollar la percepción auditiva

Función: Control motor, generar habilidades de escucha y autocontrol

METODOLOGÍA

1. El animador hace una demostración jugando a dramatizar diferentes situaciones con los ojos cubiertos
2. Pedir a los niños para que participen de manera voluntaria
3. Cubrir los ojos delicadamente a uno de los niños, darles dos o tres vueltas en el mismo lugar y luego soltarles para que caminen siguiendo las instrucciones de su compañero
4. Continúa el juego con las demás parejas

RECURSOS

- Pañuelo o venda suave para tapar los ojos



<https://kidsandusmadridsur.wordpress.com/tag/juegos-infantiles/>

INDICADOR DE LOGRO			Si	No	Lo intenta
Logra seguir la voz de su compañero					

JUEGO No. 22

Tema: El karaoke

Edad: 1.5 - 3 años

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: desarrollar la socialización y el lenguaje

Función: aprende a decidir, opinar y participar.

METODOLOGÍA

1. Dibujar un círculo en espacio abierto, sentarse todos alrededor
2. Entregar una tarjeta de cartulina y un lápiz de cera a cada uno y pedirle que escriba la canción que desea cantar
3. El niño escribe a garabateo y comunica mediante el lenguaje hablado la canción que desea cantar
4. Entregar el micrófono al cantante y acompañar todos en la canción
5. Ir participando todos y continuar jugando

RECURSOS

- Tiza
- Micrófono
- Cartulina
- Crayones
- Tijeras



<http://pequebebes.com/karaoke-para-ninos/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Solicitan con insistencia las canciones			
Cantan sin cohibiciones			

JUEGO No. 23

Tema: La banda

Edad: 2.5 - 3 años

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: apropiación de su esquema corporal

Función: explorar, sentir su cuerpo, percibir sus formas mediante sus sentidos y socializar con los compañeros

METODOLOGÍA

1. Mediante imágenes identificar algunos instrumentos musicales conocidos
2. Imitar sus sonidos relacionándolos con las partes del cuerpo, ejemplo: los platillos, el tambor, la trompeta.
3. Imitar los platillos rosando las manos de arriba abajo acompañado de su sonido vocal característico.
4. Continuar haciendo el sonido del tambor dando golpecitos en la barriga y acompañando con un sonido vocal
5. Hacer el sonido de la trompeta, poniendo las manos en forma de tubo y acompañando con el sonido vocal.
6. Practicar los diferentes sonidos en forma separada y después separar por grupos, de tambor, trompeta, platillos y tocar todos a la vez, y marchando por todo el espacio.

RECURSOS

- Imágenes de instrumentos
- Espacio amplio



Fuente: Galería de fotos del Centro Infantil Guagua Kennedy

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Demuestra satisfacción al participar de la banda			

JUEGO No. 24

Tema: Concurso de baile

Edad: 2 a 3 años

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: fomentar la participación y el desenvolvimiento social

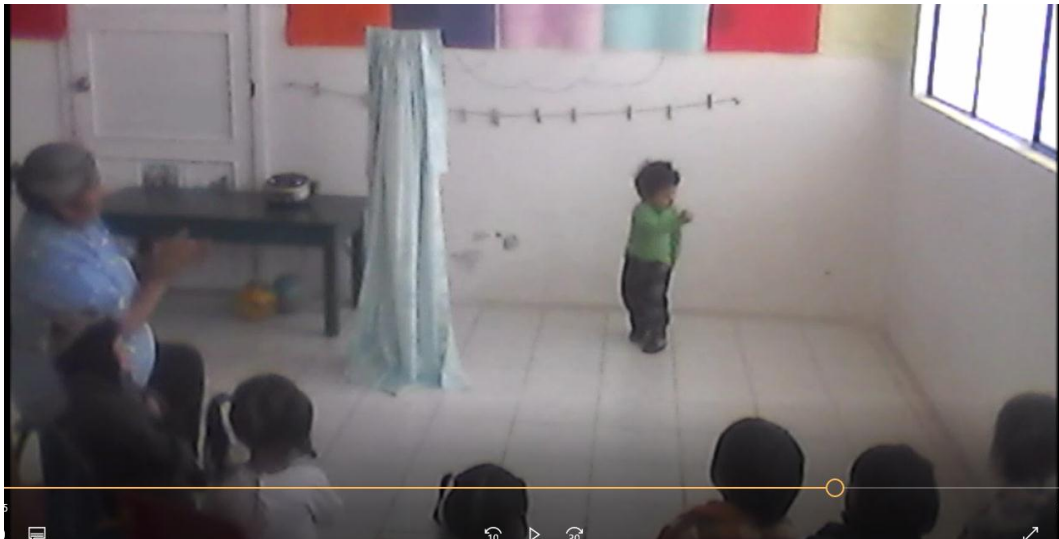
Función: perder el miedo a participar, adquirir seguridad y confianza.

METODOLOGÍA

1. Invitar a los niños a participar de una fiesta
2. Organizar las sillas, un escenario con un telón.
3. Preguntar a los niños, quién quiere presentar a los amigos.
4. Pedir a los demás agarrarse de la mano de un amiguito.
5. El niño presentador anuncia a la pareja de participantes y pasan al escenario.
6. Suena la música se abre el telón y los niños bailan.
7. Pueden salir a participar también de manera individual.

RECURSOS

- Sala
- Sillas
- Cuerda
- Tela o papel
- Música



Fuente: galería de videos del centro infantil Guagua Kennedy

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Disfrutan de la música y bailan sin cohibiciones			

JUEGO No. 25

Tema: El enrollado

Edad: 1 a 3 años

Tiempo: 10 a 15 minutos

Objetivo: despertar la inteligencia emocional

Función: encontrar la manera de zafarse, aprender a solucionar sus dificultades sin angustiarse.

METODOLOGÍA

1. Jugar al aplauso del Spiderman (contar con aplausos uno, dos, tres, y extender la mano y como el hombre araña lanzar cuerdas imaginarias y atar a los demás).
2. Continuar jugando esta vez con una cuerda real, los niños enrollan a la maestra con algunos niños, y luego, entre todos buscan como zafarse.
3. La maestra enrolla a otro grupo de niños, ellos conversan y encuentran como salir del enrolllo.
4. Si los niños están de acuerdo se puede enrollar de uno en uno

RECURSOS

- Cuerda
- Venda larga
- O sábana
- Espacio abierto



Fuente: Galería de fotos personales

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Dan señales de curiosidad por salir sin angustia			

JUEGO No. 26

Tema: El camión

Edad: 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: aprender a manejar la resistencia a la fatiga

Función: mantener la expectativa, aprender la tolerancia, encaminarse hacia el cumplimiento de un objetivo.

METODOLOGÍA

1. Ver imágenes de camiones y sus usos
2. Proponer a los niños la construcción de un camión para guardar sus materiales.
3. Entregar un cartón y pintura del color de su elección.
4. Ofrecer los neceseres para la ejecución del trabajo.
5. En grupos de tres o cuatro pintan los cartones para cada uno
6. Se ponen a secar y en otra sesión se pegan los accesorios

RECURSOS

- Envases
- Pinturas
- Cartones
- Periódico
- Mandiles



Fuente: Galería de fotos personales

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Mantienen el entusiasmo			
Conversan y se empoderan del trabajo			

JUEGO No. 27

Tema: Veo, veo

Edad: 2 a 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: desarrollar la discriminación visual mediante el juego a encontrar lo que el otro ve.

Función: despertar la curiosidad, reconocer el espacio-aula, generar expectativa.

METODOLOGÍA

1. Invitar a los niños a observar todo lo existente en el aula
2. Observar y caracterizar los objetos más relevantes
3. Fijarse disimuladamente en uno y decir, lo que veo tiene... mangas, sirve para cubrirse el cuerpo y los brazos, etc. ¿Qué cosa será?
4. Invitar a los niños a descubrir, si es necesario dar más señales, hasta que logren encontrar el objeto.
5. Preguntar ahora, ¿qué estás viendo tú? Y hacerse la que no ve para que le ponga alguna característica.

RECURSOS

- Sala
- Objetos diferentes



<http://www.pensarconotros.com.ar/2012/07/07/el-que-busca-encuentra/>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Observa y busca con inquietud el objeto visto por la maestra			
Señala el objeto que está viendo y trata de ponerle una característica.			

JUEGO No. 28

Tema: El tesoro

Edad: 1 a 1.5 años

Tiempo: 10 a 20 minutos

Objetivo: despertar la iniciativa y la curiosidad

Función: ayudar al niño a distinguir el objeto entre otros más

METODOLOGÍA

1. Sentar a los niños en un círculo
2. Pasar un objeto interesante por sus manos dando la vuelta por todos los participantes
3. Al pasar por la maestra, esconder el tesoro en un baúl lleno de cosas que tendrá al frente.
4. Preguntar dónde está el tesoro, e invitar a un niño a buscarlo
5. Lo encuentra y el tesoro vuelve a recorrer otra vez, otra vez lo esconde la maestra, otro niño lo busca y así sigue el juego.

RECURSOS

- Tiza
- Pelotita
- Baúl lleno de objetos



<http://www.serpadres.es/bebe/9-12-meses/articulo/cesto-de-los-tesoros-jugar-con-objetos-cotidianos>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Pasa sin quedarse con el objeto			
Busca hasta encontrarlo			

JUEGO No. 29

Tema: La despistada

Edad: 1 a 2 años

Tiempo: 10 minutos

Objetivo: incentivar el autoconocimiento.

Función: reconocer las prendas de vestir y relacionarlas con las partes del cuerpo.

METODOLOGÍA

1. Entregar a cada uno sus mochilas
2. Invitar a sacar la ropa para vestirse
3. Pedir alcanzar la ropa y acercarse para vestirle
4. Ponerle todo en diferentes partes, ejemplo las medias en las manos, el calzón en la cabeza.
5. Y a la mínima señal de desacuerdo del niño, aceptar exagerando los gestos lo despistada que es la maestra.
6. Preguntar al niño donde poner la prenda.
7. Hacer lo mismo con todos los niños y niñas.

RECURSOS

- Mochilas
- Prendas de vestir



<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2013/06/juegos-para-trabajar-identidad-y.html>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Da señales de desacuerdo			
Muestra las partes de su cuerpo a vestir con la prenda.			

JUEGO No. 30

Tema: Soy su gran jefe

Edad: 2 a 3 años

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: jugar para aprender a obedecer.

Función: desarrollar hábitos de escucha y obediencia, reconocimiento de gestos y estados de ánimo, desarrollo psicomotriz.

METODOLOGÍA

1. Pintarse y pintar la cara a los niños, de indios.
2. Exigir obediencia a todos los indios con gestos de enojo...somos indios y vivimos en la selva, tenemos que cuidarnos, para esto, ustedes tienen que hacer todo lo que yo haga.
3. Seguir dando órdenes... todos botarse al piso, todos esconderse, todos gatear, todos levantarse, todos caminar.
4. Simular dolor... hay me caí, hacer gestos de llanto, me duele el pie.
5. Ordenar tú curarme, pedir a un niño que venga, hacer gestos de alivio.
6. Agradecer por la curación y cambiar el gesto a satisfacción.

RECURSOS

- Pinturitas de piel
- Sala de clase



<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2013/06/juegos-para-trabajar-identidad-y.html>

INDICADOR DE LOGRO	Si	No	Lo intenta
Ponen atención a las órdenes y obedecen			
Entienden los gestos			

6.7 Impactos

Impacto Educativo

Hacer uso del juego como parte del proceso educativo, mejora la atención y la participación de los estudiantes. Se logra el trabajo en equipo y con esto la apropiación de los aportes que le brinda. Mejora las destrezas del niño, lo vuelve apto para receptar con mayor facilidad los aprendizajes al interior del centro infantil. Mejora la práctica educativa, ya que las docentes podrán contar con un material de apoyo muy práctico para aplicarlo en sus instituciones.

Impacto Social

Se producirá una mejor relación entre los estudiantes y las docentes, eliminándose los conflictos al interno del aula. Mejoran las relaciones interpersonales de cada uno de los miembros del centro infantil y en especial de los niños, logrando insertarlos en la vida social del grupo, un cambio en sus estados de ánimo, ya que los niños van aprendiendo la tolerancia hacia las diferentes manifestaciones de los demás. Una sociedad en la que todos y todas se acepten y se integren sin restricciones en una sociedad que avanza, es necesario que se empiece desde los niños para alcanzar este objetivo.

Impacto Cultural

Recuperar la cultura haciendo uso de esos juegos que traen parte de historia y tradición y conservarlos una generación más. Será un espacio para conversar y recordar, recabar y traspasar la información a los que siguen. Los niños entenderán que son parte de una cultura y se integran a ella participando activamente de sus costumbres y sus prácticas sociales por medio del juego.

Impacto Pedagógico

Con esta propuesta las y los docentes aprenden como enseñar a los niños, como guiar sus aprendizajes, desarrolla sus capacidades para crear nuevas estrategias para el trabajo educativo.

6.8 Difusión

Para difundir esta propuesta se hará uso de los medios de comunicación, mediante ofertas al público, también se ofrecerá puerta a puerta en los centros infantiles.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALFREDO, G. (1998) *Psicología de la educación sociopersonal*, editorial Fundamentos, colección ciencia, 2da edición, España, recuperado para este trabajo el 16 de nov de 2016.
2. ÁNGELES, M. (1994) *Niños y niñas que exploran y construyen*, currículo para el desarrollo integral en los años preescolares, Editorial de la Universidad de Puerto Rico, primera edición. Recuperado para este trabajo el 3 de septiembre del 2016.
3. ANTÚNEZ, S. / BOQUÉ, M. / CASAMAYOR, G. / CELA, J. / ULZURRUN, A. / FAJARDO, P. / FUNES, J / GARRELL, T. / MAINER, J / MARTÍ, J. / MASSAGUER, M. / MOREU, Á. / NOTÓ, F. / PERALES, P. / RIGOL, A. / TUDELA, P.(2007) *Disciplina y convivencia en la institución escolar: Cap:5 Claves para la innovación Educativa*, 2 edición abril 2007, Edit. Graó, de IRIF, SL, España. Recopilación de textos: Marta Robira Gabarró. Recuperado para este documento el 18 de septiembre de 2015.
4. ANSELMINO, G.H. y MORÁN, M. I. (2004) en, *La Práctica Pedagógica en el nivel inicial*, escribe: El Lugar del Juego. UNL. Pam. Dir. Liliana E. recuperado 17 de agosto de 2015, de: <http://www.fchst.unlpam.edu.ar/iciels/056.pdf>
5. AUDE, S. () *Un atrevimiento necesario: El concepto de Educación de Kant*, recuperado y editado por Ulises Babilonia 26 de abril del 2008. Recuperado el 25 de julio del 2015, 21:30. De: <http://ulisesbabiloniasapereaude.blogspot.com/>
6. BLANCO, V. (2012) *Teorías de los Juegos: LEAVE COMMENT*, recuperado el 12 de Nov. del 2012, de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>, 30 de julio del 2015.
7. CHARLES, S., KEVIN O'C. (2000) *Manual de Terapia de juego*, vol. 1, Edit. El manual moderno S. S. de C. V. México. Recuperado para est trabajo el 1 de oct, del 2016.
8. DAVID, P. A. (2002) *Adquisición y retención del conocimiento*, una perspectiva cognitiva, ediciones Paidós Ibérica S.A., España.
9. ESTEVA, M. *El juego: teoría y práctica*, Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de la República de Cuba. http://www.oei.es/inicial/articulos/juego_teoría_practica.pdf

10. GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Una metodología para la utilización didáctica del Juego en contextos educativos*, Seco-Olea, Madrid-España. Recuperado para este trabajo el 29 de Julio del 2015.
11. GARAIGORDOVIL, M. y FAGOAGA, J. M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares, Centro de Investigación y Documentación Educativa, Ministerio de Educación y Ciencia, País Vasco. Recuperado para este trabajo el 24 de agosto de 2016
12. GONZÁLEZ, V. (2001) Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje, Editorial Pax México, primera edición, Librería Carlos Cesarman, S. A. recuperado para este trabajo el 24 de Agosto de 2016.
13. GVIRTZ, S. (2010). El nuevo Rol de la Escuela. (Foro Nacional). ("Aprendiendo con el bicentenario") 27 de julio del 2010, Universidad San Andrés, Bogotá, recuperado 15 de julio de 2015.
14. KEMMIS, S. PETER C. y DAHLE S. (2008) Hacia una escuela socialmente crítica, traducido por Encarna Bas Peña, Editorial Nau llibres, Murcia-España, recuperado para este trabajo el 23 de Agosto de 2016.
15. MARIO, C. (2005) Constructivismo y Educación, 2da. Edición, Editorial Progreso, México. Tomado para este trabajo el 21 de octubre de 2016.
16. CADUTO, M (1995) Unesco, Guía para la enseñanza de valores ambientales, editado por Libros de la Catarata, 3era. Edición. País Vasco España. Recuperado para este trabajo el 16 de nov. Del 2016.
17. MOYLES, J.R. (1999). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. Ed. Morata. Ministerio de Educación y cultura, Madrid-España. Recuperado, Julio, 26, 2015. De: books.google.com.ec
18. SAVATER, F. (1997) El valor de Educar editorial Ariel, s. a. Barcelona, recuperado el 23 de julio de 2015.
<http://www.ivanillich.org.mx/Conversar-educar.pdf>.
19. TORRES, J; PADRÓN, F; CRISTALINO, F; (2007), El juego: un espacio para la formación de valores, Revista OMNIA, vol. 13, Maracaibo, Venezuela. <http://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>
20. THOMAS, A. (2006) Inteligencias múltiples en el aula, Guía práctica para educadores, Ediciones Paidós Ibérica, 1ra. Edición. España. Recuperado para este trabajo el 4 de septiembre de 2016

21. UNESCO, (1980) El niño y el juego, Estudios y documentos de educación, doc. No. 34, Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, Punto de vista pedagógico: (p. 19) <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
22. WILDE, O. (2009), Motivos para vivir, Cuentos sobre valores. (El amigo Fiel) Selección: Pablo Romo, ediciones: ecu@futuro, Quito- Ecuador.
23. OCAÑA, L; Martín, N. (2011) Desarrollo socio afectivo, Educación Infantil, Editorial Paraninfo, España
24. OMEÑACA R. y J. V. Ruiz, (2005) Juegos Cooperativos y Educación Física, Editorial Paidotribo, 3era. Edición, Barcelona España.
25. <http://www.psicologia-online.com/>
26. GERVILLA, C. A. (2006), Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños, Universidad de Málaga, NARCEA, S.A. ediciones Madrid, España. Recuperado el 13-05-2016.
27. ORBEGOSO, P. (2010), Teoría Cognitiva y sus representantes, miércoles, 10 de febrero de 2010, tomado para este texto el 29 de junio del 2016. <http://orbegosopatricia.blogspot.com/2010/02/teoria-cognitiva-y-sus-representantes.html>
28. VÍCTOR, P. (2005) Constructivismo y prácticas de aula en Caracollo, Andes/Plural editores, primera edición, La Paz-Bolivia. Recuperado para este trabajo: el 4 de Sept.-16.
29. http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_juan_jacobo_rousseau.htm
30. <http://www.significados.com/humanismo/>, tomado para este trabajo el 2 de julio del 2016
31. JIMÉNEZ, María I. (2005) Jugar: La forma más divertida de educar, edición No. 1, ediciones Morata, colección: hacer Familia. Tomado para este trabajo el 10 de Julio de 2016.

ANEXOS

ÁRBOL DEL PROBLEMA



ANEXO No.2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo contribuye el juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socioafectivo, de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil "Guagua Kennedy"? en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016?</p>	<p>Determinar el nivel de incidencia del juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil "Guagua Kennedy"</p>
INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>5. ¿Cómo es el comportamiento y qué actividades tienen los niños y niñas en su entorno familiar?</p> <p>6. ¿Cómo son los niños y niñas del Centro Infantil Guagua Kennedy?</p> <p>7. ¿Cuánto conocen las docentes sobre el desarrollo socioafectivo y qué importancia tiene el juego en su práctica educativa?</p> <p>8. ¿Qué propuesta será mejor para estimular el desarrollo socioafectivo en los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil guagua Kennedy?</p>	<p>5. Diagnosticar que tipos de juegos utilizan las docentes como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016</p> <p>6. Identificar el nivel de desarrollo socioafectivo que demuestran los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016</p> <p>7. Determinar el estado de comportamiento en el entorno familiar, de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.</p> <p>8. Elaborar una propuesta alternativa de juegos para estimular el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil Guagua Kennedy” en el Quito Norte de la provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2015-2016.</p>

ANEXO No.3

MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
El juego es una actividad placentera y a la vez una estrategia estimulante que produce en el que lo ejecuta la satisfacción de una necesidad que puede ser biológica, instintiva o programada para el logro de un fin.	El Juego En niños de 1 a 3 años	Importancia	Regula la conducta Aprende a respetar reglas Desarrolla la socialización Estimula los sentidos Fomenta la comunicación Es agente motivador
		Tipos de juegos	Juegos para disciplinar Juegos para instruir Juegos para agrupar Juegos terapéuticos
Una acción planificada y concatenada entre recursos, formas de uso y situaciones para la consecución de una finalidad educativa	Estrategia Pedagógica	Importancia	Sirve de orientación Es integradora Es coordinadora Genera competitividad Sirve de planificación
		Tipos de estrategias	Para el desarrollo cognitivo Para el desarrollo de valores Para el desarrollo de la disciplina Para el desarrollo de propósitos
Capacidad del sujeto con respecto a la forma de entenderse con el mundo, y de cómo vivir y actuar en él, desde el afianzamiento de una identidad personal, un auto-concepto, y una autoestima que le hace libre para expresar sus emociones, establecer vínculos, desarrollar conductas de empatía y ayuda mutua".	Desarrollo Socioafectivo	Importancia	Desarrolla: La educación emocional. La inteligencia emocional La competencia personal La competencia social.
		Elementos	Desarrollo social Desarrollo afectivo:
		Factores que condicionan el desarrollo socioafectivo	La maduración El temperamento La socialización

Anexo No.4

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN

PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GUAGUA KENNEDY”

OBJETIVO: Recabar información sobre las relaciones de convivencia del entorno que rodea a los niños y niñas del Centro Infantil.

INSTRUCTIVO: Estimular el desarrollo socio afectivo en los niños y niñas es ayudarlos a insertarse en la sociedad y asegurarles su supervivencia en la misma. El cuestionario siguiente proporcionará información relevante que servirá para buscar alternativas para trabajar en este aspecto. Por favor conteste las preguntas con la mayor franqueza posibles.

CUESTIONARIO

1. ¿Sabía usted que, jugando se aprende mejor que con la enseñanza de palabras habladas o escritas? SI NO

2. ¿Qué actividades realiza usted con sus hijos en la casa?

.....
.....
.....

3. Se conoce que para los niños todo es juego ¿Apoya usted las iniciativas de sus hijos? ¿Cómo?

.....
.....
.....

4. ¿Tienen los niños la oportunidad de jugar con amigos de su edad?

.....
.....
.....

5. ¿A qué juegan sus hijos en la casa?

.....
.....
.....

6. ¿Qué piensa usted sobre el juego de los niños?

.....
.....
.....

7. ¿Juega usted con sus hijos?

.....
.....
.....

8. Cuando juega con sus niños ¿Cuáles son los juegos que realiza?

.....
.....
.....

9. ¿Conoce juegos de niños? cuáles.

.....
.....
.....

10. ¿Le serviría un pequeño manual de juegos para jugar con sus guaguas?

.....
.....
.....

Anexo N.5

OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "GUAGUA KENNEDY"

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre:.....**Paralelo:**.....**Edad:**.....

Objetivo: Determinar la situación socio-emocional de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil "Guagua Kennedy"

N°	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		Siempre	Casi siempre	A Veces	Rara vez
1	Juega y participa activamente en las actividades del centro infantil				
2	Propone mediante gestos o palabras, juegos o actividades a realizar en la clase.				
3	Tiene dificultad en compartir juegos y juguetes				
4	Colabora en la solución de las dificultades de sus compañeros				
5	Controla sus impulsos de agresividad cuando se enoja				
6	Está de buen carácter mientras se mantiene en el centro infantil				

7. Acepta la cercanía de sus compañeros en juegos o rondas, que requieran tomarse de las manos o sentarse juntos.

Con agrado	Con desagrado	No acepta

8. Comprende órdenes sencillas y las cumple.

Comprende y cumple	No comprende, pero se esfuerza	Comprende, pero no cumple

9. Las relaciones con sus compañeros son de:

Empatía	Discordia	Aisladas

10. En qué tipo de actividades tiene una mejor participación.

Act. grupales	Act. En parejas	Act. Individuales

Anexo N.6

ENCUESTA A LAS DOCENTES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GUAGUA KENNEDY”

OBJETIVO: Conocer sobre la importancia del desarrollo socio-afectivo para las docentes y la medida de uso del juego en las actividades pedagógicas.

INSTRUCTIVO: La propuesta de este trabajo investigativo es el juego como estrategia pedagógica para estimular el desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 1 a 3 años.

CUESTIONARIO

1. ¿Cree usted que el juego facilita el proceso del desarrollo integral en los niños?

.....
.....
.....

2. ¿En qué momentos de la jornada de trabajo con los niños, usa el juego?

.....
.....
.....

3. ¿Qué es el juego para usted?

.....
.....
.....

4. ¿Qué juegos para la instrucción conoce?

.....
.....
.....

5. ¿Cómo maneja la disciplina en los niños?

.....
.....
.....

6. ¿Cree usted necesario reorientar la planificación cuando sus niños proponen actividades diferentes a las planificadas?

.....
.....
.....

7. ¿Cree importante educar en los centros infantiles, la parte emocional de los niños?

.....
.....
.....

8. ¿Qué estrategias usa para regular los conflictos internos de los niños?

.....
.....
.....

9. ¿Sabía usted que se pueden educar las emociones mediante el juego?

.....
.....
.....

10. ¿Qué le sería más útil para su trabajo con los niños?

.....
.....
.....

Anexo No. 7

VERIFICADORES

Importancia de interacción entre iguales



El juego como parte del trabajo educativo



Aprendiendo a comunicarse y compartir con los demás





Jugando al tren en el Centro Infantil.



Aprendiendo a aceptar la cercanía de sus compañeros Julio del 2015

Quito, Noviembre de 2015



CERTIFICA

Que, la Srta. **Mariana Eloína Coral**, con cedula de ciudadanía N°: **1001788734** realizo el trabajo de investigación y su respectiva aplicación de encuestas y fichas de observación, llevando acabo así el estudio de campo en nuestra institución con los niños y niñas de 1 a 3 años del Centro Infantil "Guagua Kennedy" como parte del desarrollo del plan de trabajo de grado. "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016"

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.


Atentamente
Lcda. Vanesa Allauca



Quito, Mayo y Junio de 2016.



Vanesa Allauca, Directora Centro Infantil "Guagua Kennedy" de la ciudad de Quito, sector La Kennedy, provincia de Pichincha.

CERTIFICA

Que las Srta. **Mariana Eloína Coral**, con cedula N°: **1001788734**, de nacionalidad ecuatoriana y estudiante de la Universidad Técnica Del Norte, de la Facultad De Educación Ciencia Y Tecnología, en la modalidad semipresencial, especialidad Educación **PARVULARIA** solicitó aplicar la propuesta alternativa de su trabajo de grado, con el tema: " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016", aportando a la vez en gran medida al conocimiento y desarrollo de los niños y niñas de este Centro de Educación.

Faculto al interesado hacer uso del mismo en cuanto lo crea conveniente.

Atentamente



Lcda. Vanesa Allauca
DIRECTORA

The stamp is rectangular and contains the text "QUITO PATRONATO SAN JOSÉ" at the top, "Guagua" in the middle, and "KENNEDY" at the bottom. In the center of the stamp, there are four stylized handprints in purple, green, yellow, and red, matching the logo above.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ibarra, 31 de Octubre de 2016

C E R T I F I C O:

Que el Trabajo de Grado titulado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016”, de autoría de la señora Mariana Eloína Coral con C.I. 100178873-4 la carrera de Licenciatura en Parvularia, ha sido revisado por el sistema URKUND con una verificación del 4% de similitud.

Atentamente,

MSc. Alexandra Mina

DIRECTORA DE TRABAJO DE GRADO

Dokument inskickat av: eloinac@hotmail.es

Dokument mottaget: 2016-11-10 04:34:00

Rapport genererad 2016-11-10 09:41:28 av urkunds system för automatiserad kontroll.

Meddelande från studenten:

Dokument: TESIS.docx [D23181855]

C:a 4% av detta dokument består av text liknande den som påträffats i 109 källor. Den största markeringen som satts ut är 183 ord lång och liknar sin källa till 99%.

OBSERVERA att ovan siffror inte med automatik innebär att det förekommer plagiat i dokumentet. Det kan finnas goda skäl till att delar av en text också förekommer i andra källor. För att en grundad misstanke om försök till vilseledande skall kunna uppkomma krävs att analysen, eventuellt påträffade källor och originaldokumentet granskas noggrant.

Klicka här för att öppna analysen:

<https://secure.arkund.com/view/22898033-308329-846324>

Klicka här för att ladda ner dokumentet:

<https://secure.arkund.com/archive/download/23181855-414746-777881>





**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:	1001788734		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Mariana Eloína Coral		
DIRECCIÓN:	San Antonio comunidad San Vicente calle Monseñor Leonidas Proaño		
EMAIL:	eloinac@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	2550321	TELÉFONO MÓVIL	0969469710

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1 A 3 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL GUAGUA KENNEDY EN EL QUITO NORTE DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2015-2016"
AUTOR (ES):	Mariana Eloína Coral
FECHA: AAAAMMDD	2016/11/17
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Alexandra Mina

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Mariana Eloína Coral, con cédula de identidad Nro. 1001788734, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 17 días del mes de noviembre de 2016

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Mariana Eloína Coral
C.C. 1001788734