



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TÍTULO

“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS, DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERIODO 2014-2015”.

Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora en Educación Parvularia e Inicial

AUTORA:

Juana Alexandra Rea Guamán

TUTORA:

Mg. Nancy Patricia Valladares Carvajal

RIOBAMBA-ECUADOR

2016

DERECHOS DE AUTORÍA

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Yo, Nancy Patricia Valladares Carvajal, asesora de tesis de grado de la Escuela de Educación Básica, de la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías autorizo la presentación de la investigación para su evaluación y calificación sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS, DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA**

COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERIODO 2014-2015”, elaborada por Juana Alexandra Rea Guamán.



Mg. Nancy Valladares

Tutora de tesis

DERECHOS DE AUTORÍA

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS, DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERIODO 2014-2015”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad y fruto de mi trabajo de Grado.



.....
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Juana Alexandra Rea Guamán
C.I. N° 060430761-1

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA

.....
MIEMBRO DE TESIS

FIRMA

.....
NOTA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS, DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD "LUIS FELIPE HIDALGO", DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERIODO 2014-2015 Trabajo de tesis de Licenciatura en Educación Básica. Aprobado en nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente jurado examinador a los..... Días del mes de..... del año 2015.

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL


FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL


FIRMA

TUTOR DE TESIS


FIRMA

NOTA:

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento y gratitud del alma generosa que engrandece el espíritu de quienes lo comparten, el agradecimiento profundo al creador de todo lo existente, por el amor incondicional, que me concede a cada segundo de vida. A la Universidad Nacional de Chimborazo, por abrir este espacio de formación académica de tanta importancia para este grupo de profesionales, a mi esposo y padres por el apoyo diario e incondicional gracias desde el fondo de mi corazón.

Juana Alexandra Rea Guamán

DEDICATORIA

Primeramente al creador de la vida a Dios por su infinito amor y darme las fuerzas para llegar a esta meta, a mis padres y esposo por sus palabras de ánimo me han permitido llegar a este punto de mi vida profesional y llegar a esta meta tan anhelada.

Juana Rea

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
DERECHOS DE AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	2
RESUMEN	4
SUMMARY	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1. MARCO REFERENCIAL	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.2. Formulación del problema	3
1.3. Objetivos	3
1.4. Justificación e importancia del problema	4
CAPÍTULO II	6
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.2. Fundamentaciones	7
2.2.1 Fundamentación filosófica	7
2.2.2 Fundamentación epistemológica	8
2.2.3 Fundamentación psicológica	8
2.2.3 Fundamentación pedagógica	9
2.2.4 Fundamentación sociológico	9
2.2.5 Fundamentación cultural	10
2.2.6 Fundamentación legal	10

2.3. Fundamentación teórica	12
2.3.1 Técnicas	12
2.3.2 Lúdica	13
2.3.3 Técnicas lúdicas	13
2.3.4 Importancia de las técnicas lúdicas	14
2.3.5 Características	16
2.3.6 El juego	17
2.3.7 Importancias del juego en el desarrollo infantil	18
2.3.8 Importancia del juego en el nivel inicial	19
2.3.9 Beneficios de las técnicas lúdicas	20
2.3.10 Fases de las técnicas lúdicas	21
2.3.11 Clasificación del juego	22
2.3.12 Teoría de la actividad lúdica	23
2.3.13 Elementos principales del juego	25
2.3.14 Desventajas de la inadecuada utilización de técnicas lúdicas	27
2.3.15 Desarrollo social	28
2.3.16 Origen del desarrollo social	30
2.3.17 Conocimiento social	30
2.3.18 Tipos de socialización	32
2.3.19 Desarrollo social en los niños de 5 años	32
2.3.20 Relaciones con los iguales y la amistad	34
2.3.21 Agentes de socialización	37
2.3.22 Desarrollo de la comprensión de las relaciones interpersonales	39
2.3.23 Principales características del desarrollo social	40
2.3.24 Resultado del proceso de socialización	41
2.4. Definición de términos básicos	42
2.5. Variables	44
2.6. Operacionalización de variables	45
CAPÍTULO III	47
3. MARCO METODOLÓGICO	47
3.1 Método científico	47

3.1.1 Nivel de la investigación	47
3.2 Población y muestra	48
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
3.4 Técnicas de procedimiento para el análisis	49
CAPÍTULO IV	50
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	50
4.1. Encuesta realizada a docentes de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”	50
4.2. Ficha de observación realizada a los niños del primer año de educación básica, de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”	60
4.3. Cuadro de resumen de la aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”	67
CAPÍTULO V	68
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1. Conclusiones	68
5.2. Recomendaciones	69
5.3. Referencias bibliográficas	70
WEBGRAFÍA	71
ANEXOS	72
ENCUESTA	73
CAPÍTULO VI	76
6. LA PROPUESTA ALTERNATIVA	76
6.1. Datos informativos	76
6.2. Título de la guía	76
6.3. Objetivos	76
6.3.1. General	76
6.3.2. Específicos	76
6.4. Antecedente de la propuesta	76
6.5. Justificación de la propuesta	77
6.6. Factibilidad	77
6.7. Metodología	78

6.8. Fundamentos teóricos	78
6.9. Desarrollo	89
6.10. Cronograma de implementación	91
6.11. Impacto y difusión	92

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
CUADRO No. 1	
Realizan actividades lúdicas donde el niño participe activamente	49
CUADRO N° 2	
Mediante la clase realiza actividades trabajos grupales de manera creativa	50
CUADRO N° 3	
Considera importante el desarrollo social de los niños y niñas	51
CUADRO N° 4	
Realiza actividades donde los niños se interrelacionan con facilidad	52
CUADRO N° 5	
Realiza juegos de grupos para integrar y realizar una labor específica	53
CUADRO N° 6	
Ejecuta una interacción del niño con el entorno durante las actividades lúdicas	54
CUADRO N° 7	
Cree usted que mediante las técnicas lúdicas los niños sienten emociones y expresión infantil	54
CUADRO N° 8	
Realiza procesos interactivos formando grupos con los niños y niñas	56
CUADRO N° 9	
Los niños y niñas conviven y participan activamente en sus clases	57
CUADRO N° 10	
Considera importante la integración de los niños con el contexto	58
CUADRO N° 11	
Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés	59
CUADRO N° 12	
Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes,	60

dramatizaciones y cantos en la lúdica	
CUADRO N° 13	
Identifica y nombra a sus compañeros y compañeras	61
CUADRO N° 14	
Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas	62
CUADRO N° 15	
Participa en actividades grupales	63
CUADRO N° 16	
Convive y participa activamente en una sociedad intercultural y plurinacional	64
CUADRO N° 17	
Escucha, habla, lee y escribe para la interacción social	65
CUADRO N° 18	
Resumen comparativo ficha aplicada a niños y niñas	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO No. 1	
Realizan actividades lúdicas donde el niño participe activamente	49
GRÁFICO N° 2	
Mediante la clase realiza actividades trabajos grupales de manera creativa	50
GRÁFICO N° 3	
Considera importante el desarrollo social de los niños y niñas	51
GRÁFICO N° 4	
Realiza actividades donde los niños se interrelacionan con facilidad	52
GRÁFICO N° 5	
Realiza juegos de grupos para integrar y realizar una labor específica	53
GRÁFICO N° 6	
Ejecuta una interacción del niño con el entorno durante las actividades lúdicas	54
GRÁFICO N° 7	
Cree usted que mediante las técnicas lúdicas los niños sienten emociones y expresión infantil	55
GRÁFICO N° 8	
Realiza procesos interactivos formando grupos con los niños y niñas	56
GRÁFICO N° 9	
Los niños y niñas conviven y participan activamente en sus clases	57
GRÁFICO N° 10	
Considera importante la integración de los niños con el contexto	58
GRÁFICO N° 11	
Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés	59
GRÁFICO N° 12	
Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica	60

GRÁFICO N° 13	
Identifica y nombra a sus compañeros y compañeras	61
GRÁFICO N° 14	
Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas	62
GRÁFICO N° 15	
Participa en actividades grupales	63
GRÁFICO N° 16	
Convive y participa activamente en una sociedad intercultural y plurinacional	64
GRÁFICO N° 17	
Escucha, habla, lee y escribe para la interacción social	65
GRÁFICO N° 18	
Resumen comparativo ficha aplicada a niños y niñas	66



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

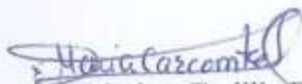
“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS, DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERIODO 2014-2015”.

RESUMEN

El tema de técnicas lúdicas es una de las actividades más empleadas para el desarrollo social de los niños y niñas, no es casualidad, el juego es la actividad mediante el cual contribuye a la diversión y a la educación en la utilización del tiempo libre, es curioso el fenómeno que en la actualidad se da en torno a la lúdica en los estudiantes del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”. De acuerdo a los objetivos planteados se identificó diferentes actividades lúdicas inciden a un mejor nivel en el desarrollo social de los niños y niñas, el diseño de la investigación empleado fue el documental y de campo, se realizó en el lugar de los hechos, el método que se empleó es el científico, para la recolección de datos, como técnica se utilizó la encuesta y la observación. Luego del diagnóstico se identificó algunos hallazgos como el desinterés de los docentes en la realización de actividades lúdicas en donde los niños participen activamente, la misma que permitirá una relación entre compañeros y el contexto. Se elaboró un manual de actividades lúdicas, a fin de fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas, el manual “Compartir es crecer” es una herramienta al servicio de los docentes de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”. Como conclusión de este trabajo se define que las técnicas lúdicas favorecen a la integración, fortalecen el desarrollo social de los niños y niñas siendo un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer. Recomendando que se implemente el manual didáctico como herramienta de trabajo misma que ayudará a fortalecer del desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”.

SUMMARY

The topic of ludic techniques is one of the more applied activities for the social development of children, it is not a casuality, the game is the activity which contribute to the enjoyment and education in the use of free time, it is curious the phenomenon that nowadays turns around the ludic in the students of first year of Basic Education in "Luis Felipe Hidalgo" Educative Unit. According to the planned objectives it was identified different ludic activities that incide to a better level in the social development of the children , the design of the used investigation was the documentary and field, it was made in the place of the facts, the applied method was the cientific, to recolect data, as technique it was used the survey and the observation. After the diagnostic it was identified some findings as the non interest of the teachers in making the ludic activities where the children participated actively, the same will allow a relation between classmates and the environment. It was elaborated a manual of ludic activities, which objective is to strengthen the social developement, the manual "Sharing is growing" is a tool to be used by the teachers in "Luis Felipe Hidalgo" Educative Unit. As conclusión of this work it was defined that the ludic techniques help to the integration, being a decisive factor for scholar learning, depends in a great scale of the success of their work, in this sense, it is important that the teacher relates the knowing and the knowing to do. It is recommended the implementation of the didactic manual as a working tool the same will help to strengthen the social development in children of first year of Basic Education "Luis Felipe Hidalgo".



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo tiene como objetivo contribuir al desarrollo social en los niños del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la comunidad Gatazo Zambrano, fortaleciendo y estimulando mediante las técnicas lúdicas favorecen el proceso de interacción mediante la práctica de diferentes juegos.

Para su análisis se halla ordenado por capítulos con un sentido lógico.

En el Capítulo I, corresponde, al problema que contempla los siguientes aspectos: el tema del proyecto con su respectiva justificación que es donde se sintetiza el motivo por el cual realizamos la siguiente investigación, encontramos la problematización del tema, y sus respectivos objetivos.

En el Capítulo II se describe, el marco teórico conceptual: además, contempla la hipótesis, las variables, la operacionalización de las variables.

En el Capítulo III, vislumbra la metodología, a aplicarse en el proyecto, en este capítulo se determina el diseño de la investigación, procedimientos, población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, instrumentos para la investigación, técnicas para el procesamiento.

En el Capítulo IV, contempla el análisis de los resultados con sus respectivos cuadros estadísticos, criterios para la elaboración de la propuesta.

En el Capítulo V, se detalla las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo a los datos finales obtenidos, a más de ello existe la bibliografía y Web grafía mostrando todas las fuentes consultadas.

En el Capítulo VI, Hace referencia a la propuesta alternativa, que es la solución del problema del desarrollo social, en donde se presentan varias actividades lúdicas, mediante el manual didáctico “Compartir es Crecer”.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial la importancia de las técnicas lúdicas y el desarrollo social en la educación es grande, ya que es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; no se está poniendo en énfasis la lúdica para un mejor aprendizaje, afectando la solidaridad y el poder creador, debemos estar conscientes que los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia, también favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral mediante la lúdica, tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos afectando el desarrollo social.

En el Ecuador, de manera parcial se están aplicando la técnicas lúdicas como herramienta para el desarrollo social lo que dificulta la formación de niños con nuevas capacidades y destrezas; se aíslan no se involucran en las diferentes actividades realizadas dificultando directamente el desarrollo social, además los docentes carecen de habilidad para utilizar las técnicas lúdicas, ya que es una de las estrategias motivadoras. Cuando no se aplica las técnicas lúdicas en una edad oportuna afecta gravemente el desarrollo de su personalidad y para su integración al contexto escolar.

En la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, del primer año de Educación Básica de la comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. no están trabajando en este aspecto importante, ya que en las diferentes actividades programadas, existe falencias en la utilización de las técnicas lúdicas, lo que afecta directamente que los niños se desmotiven y sean tímidos alejándose de sus compañeros, además los docentes desconocen que la lúdica son altamente motivadores, atractivos y divertidos, por este motivo no ponen el interés en conocer más este tipo de herramientas que son un potencial educacional para los niños y niñas de esta Unidad.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños/as, del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la Comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. Periodo 2014-2015?

1.3.OBJETIVOS

1.3.1. GENERAL

Determinar la importancia de las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños/as, del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la Comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. Período 2014-2015.

1.3.2. ESPECÍFICOS

- Analizar las ventajas de las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo.

- Contrastar teóricamente las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños y niñas.
- Elaborar un manual didáctico “Compartir es Crecer” que proporcione actividades lúdicas para el desarrollo social de los niños y niñas para mejorar su interrelación con los demás.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

La contribución de esta investigación sobre las técnicas lúdicas y el desarrollo social es una actividad que despliega la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación humana, es un lenguaje por medio del cual el niño puede sentir, percibir, conocer y manifestar; las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano, cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora, la tarea que tiene que desempeñar el niño y niña de estas edades es jugar, con los maestros y con su familia, un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros tienen que divertirse con él, esto ayudará en el aprendizaje de los niños.

Esta investigación contribuyó a solucionar problemas en el desarrollo social con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas lúdicas que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles, el docente parte del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica, el componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear, con miras a lograr un equilibrio entre ambos, se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionaran un equilibrio emocional y lo

prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados, debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje.

Es importante realizar esta investigación y es trascendental enfatizar que este desarrollo es resultado de la interacción dinámica entre factores hereditarios y las experiencias que el entorno familiar y educativo proporcione a los niños y las niñas. Por lo tanto todas las personas que forman parte del entorno e intervienen en la atención a la niñez, deberán tener conocimientos y recibir orientaciones que les permitan contribuir a su buen desarrollo. La educación de los países denominados “en vías de desarrollo” es aún de corte enciclopedista, ya que aún no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima y sociales positivos.

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los niños y niñas del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo” de la Comunidad Gatazo Zambrano, los niños y niñas por naturaleza son curiosos y están deseosos de aprender del entorno que les rodea, toda su recreación en los años preescolares gira en torno a las actividades lúdicas, como una experiencia de aprendizaje, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan esta actividad para estimularles a descubrir y explorar ese entorno que lo rodea limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para ejercitar las capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de maduración.

La investigación fue factible ya que el propósito final, es que la propuesta ayude a mejorar el desarrollo social mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa hará comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia, este tema fue factible porque se conoció a profundidad de este problema,

igualmente existe el apoyo de las autoridades y docentes de la institución donde se realizará la investigación, sumado a ello existe el tiempo previsto para ejecutar este estudio y los recursos económicos que serán un aporte de la autora.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se revisó otras investigaciones relacionados a las variables en estudio y se encontraron las siguientes:

“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL “CENTRO INFANTIL PARVULITOS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2009-2010”. PROPUESTA LÚDICA ALTERNATIVA. Realizado Por: Orellana Galarza Olga Margot y Valenzuela Vaca Martha Del Rocío.

ELABORACIÓN DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS EJES DE DESARROLLO PARA LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA NICANOR CORRAL Y WILSON GALARZA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2010-1011. Atoras: Ligia Esthela Becerra López y Verónica Alexandra Chuquimarca Guamán.

Estos temas son de gran importancia ya que me permitirán contrastar teóricamente las variables ene estudio y tener información variada, además el estudio elaborado sobre las actividades lúdicas es una herramienta de aprendizaje ya que proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y

acomodación, la misma que se fundamenta en una serie de información relacionados a una de las variables en estudio.

En tal sentido el motivo de consideración de estos temas citados como son las actividades lúdicas en el aula de Preescolar como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizaje, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación del infante como parte de un grupo diferente al familiar lo cual con lleva a la formación ciudadana. A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral; facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos.

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

“La base filosófica es la concepción del niño como un ser creado y transformado tanto de sí mismo, como del medio que lo rodea, la manifestación del espíritu engendra su propia contradicción, que implica una negación de lo afirmado hasta llegar a la idea absoluta que es el máximo en perfección eficaz para transmitir la socialización”. (Mark, 1980)

La lúdica es una herramienta eficaz en el desarrollo social de los niños y niñas, su dialéctica aplicaba una flexibilidad a la lógica que le impedía distinguir entre probabilidad y rígida necesidad o reconocer que los supuestos son condicionales. La religión aporta sensaciones ficticias o imaginarias que desvían al esfuerzo por encontrar satisfacciones reales.

2.2.2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

“Todo aprendizaje escolar tiene su historia previa, por lo tanto, el niño en su interacción con el entorno ha construido en forma “natural” nociones y estructuras cognitivas que continúan desarrollándose mediante la enseñanza escolarizada fundamentada en valores en su interacción social.”. (Vigotsky, 1979).

El niño aprende desde el momento que inicia su reto por la vida por esta razón la lúdica es un recurso pedagógico, se puede ofrecer al niño y la niña la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias de su vida, concretar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, y así facilitar su integración al medio social que le rodea, la fundamentación epistemológica permite valorar cómo se genera y se valida el conocimiento de las ciencias dentro de socialización.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

“Constituyen componentes esenciales en la estructura de la personalidad orientan y regulan su actuación, en el desarrollo social de los niños, ello resulta posible cuando los valores sociales pasan a formar parte de la estructura interna de la conciencia en forma de orientaciones valorativas, formaciones en las que se integra lo cognitivo y lo afectivo-motivacional de los niños”. (Santillana, 2010).

Cuando un niño realiza una actividad manual, está contribuyendo a que su naturaleza psicológica se active y genere un desarrollo social con seguridad esto enriquece la capacidad de realizar nuevos retos de amistad, ambas interrelaciones se retroalimentan y generan equilibrios de conductas.

2.2.3 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

“La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades en el desarrollo social.” (Wallon, 2000).

En tal sentido, es evidente que el juguete es sí mismo es un instrumento vacío, que aunque tenga un potencial pedagógico en su concepción será mediante la actividad lúdica como podrá influir en desarrollo o en la formación de niños y niñas, intrínsecamente mejorando su desarrollo social.

2.2.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICO

“Las técnicas lúdicas como proceso social, como fenómeno y como función social en todos los niveles en el contexto de los efectos del conjunto de la sociedad, en un sentido más estrecho tiene por objeto la investigación sociológica de la enseñanza, el niño se socializa con su familia mediante el juego a partir de esta el niño comienza a socializarse con la escuela y la comunidad ,adquiriendo nuevas experiencias en la sociedad que estén de acuerdo con las necesidades , respetando su individualidad de cada uno, permitiendo saber el comportamiento del estudiante en su grupo”. (weber, 2000).

"Con la socialización del niño por medio del juego se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas. (Gutiérrez, 1996).

Entendemos que la sociología trata de las relaciones entre personas, lo fundamental en la educación es ayudar a los niños a ser entes seguros de sí mismos, capaces de opinar y actuar en la sociedad, es importante que los infantes interactúen desde temprana edad para que se adapten con facilidad al ambiente de la escolita, es ahí en

donde aprenden a relacionarse con los demás niños y a través de la lúdica expresan todo lo bueno y lo malo que los rodea de la sociedad en la cual se están desarrollando. Deducimos que el trabajar en grupo es positivo porque ayuda a que el objetivo que se plantea sea resuelto con facilidad y más aún en la creatividad de los niños de dibujar lo que crecidamente les guste sin un formato o patrón a seguir. La influencia decisiva que tiene el grupo social en la formación de valores costumbres tradiciones de cada individuo de igual manera nos explica los conflictos que se dan en la sociedad, estos conocimientos permiten al maestro desarrollar su trabajo de una manera apropiada eficiente en cada grupo social.

2.2.5 FUNDAMENTACIÓN CULTURAL

“La educación transmite la cultura común requerida por la sociedad como un todo y la cultura específica necesaria para cada medio, donde el niño está destinado en su contexto ayudando su desarrollo social”. (Durkheim, 2005).

El autor manifiesta que los niños y niñas están en una sociedad de diversas culturas y tradiciones, por lo tanto se debe valorar la cultura, esto nos ayuda a respetar y buscar estrategias que permitan incorporar a los niños y niñas que sufre hiperactividad, además valorar su identidad cultural y no discriminarlos, además la educación debe ser transmitida respetando la cultura para que esto conlleve a un fácil integración y datación escolar, reglas de convivencia que es un poco complicado para los niños y niñas, además están luchando con una problemática como es la hiperactividad.

2.2.6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador 2008

“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”.

En la Constitución de la República del Ecuador 2008, sección quinta, Artículo 45, manifiesta que: En la Constitución de la República del Ecuador consagra los derechos de la educación para los niños y niñas, se puede ver que a la educación se le da mucha importancia principalmente considerando el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas.

Ley General de Educación

En el Artículo 8 manifiesta que:

“El criterio que orientara a la educación que el estado y sus organismos descentralizados impartan, así como toda la educación primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan-, se basara en los resultados del progreso científico, luchara contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios”.

EL BUEN VIVIR EN LA CONSTITUCIÓN:

Art. 14.- Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el Buen Vivir, SumakKawsay.

Art. 275.-El régimen de desarrollo es el conjunto organizado, sostenible y dinámico de los sistemas económicos, políticos, socio-culturales y ambientales, que garantizan la realización del Buen Vivir, del sumakkawsay.

Art. 387.- Será responsabilidad del Estado: Promover la generación y producción de conocimiento, fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del Buen Vivir, al

sumakkawsay. Por tanto, este trabajo tendrá un sustento legal, que permite fortalecer el trabajo a realizar.

La Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (2008), en su Artículo N° 63 establece que todos los niños y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación y esparcimiento deporte y juego. Donde en el Parágrafo Segundo, menciona que, el estado con la activa participación de la sociedad debe garantizar programas de recreación, esparcimiento y juegos dirigidos a todos los niños y adolescentes. Estos programas deben satisfacer las diferentes necesidades e intereses de los niños y adolescentes, y fomentar especialmente los juguetes y juegos tradicionales vinculados con la cultura nacional, así como otros que sean creativos o pedagógicos. De allí que, la planificación y ejecución de actividades que promuevan el desarrollo integral del niño de preescolar están respaldadas por toda una estructura jurídica que considera la atención especial de este aspecto desde la escuela. Le corresponde entonces al docente tener la mejor voluntad, poner su mayor esfuerzo, prepararse permanente de manera de poder ofrecer a los infantes el ambiente y las experiencias necesarias para alcanzar una sólida formación para la vida, desde temprana edad, y a través de las actividades lúdicas tiene ante sí, una oportunidad atractiva, favorecedora y cargada de contenidos pedagógicos, capaz de consolidar aprendizajes trascendentales, perdurables y significativos.

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 TÉCNICAS

Es una actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a un proceso. Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, en una ciencia o en una actividad determinada, en especial cuando se adquieren por medio de su práctica y requieren, es un conjunto de procedimientos, materiales o intelectuales, es aplicado en una tarea

específica, con base en el conocimiento de una ciencia o arte para obtener un resultado determinado. (Alarcón, 2011)

La técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado, una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc., la técnica muchas veces no es consciente o reflexiva, incluso parecería que muchas técnicas son espontáneas e incluso innatas, la técnica requiere de destreza manual y/o intelectual, generalmente con el uso de herramientas, las técnicas suelen transmiten de persona a persona, y cada persona las adapta a sus gustos o necesidades y puede mejorarlas. (Alarcón, 2011).

2.3.2 LÚDICA

Es derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus que significa juego, designa pues todo lo relativo al juego, entretenimiento o diversión. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, es la necesidad del ser humano de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia entretenimiento.

La lúdica fomenta del desarrollo social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (Arranz, 2000).

2.3.3 TÉCNICAS LÚDICAS

Son procesos de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica (Arranz, 2000). Por

ejemplo: para que los niños conozcan las partes del cuerpo, se realizan actividades con globos, muñecos, serpentinas, etc. que atraigan y entretengan a los niños y asimismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando", igualmente sucede con los adultos. La actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa, la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos, todo este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo. (Arranz, 2000).

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (infantil, 2012)

2.3.4 IMPORTANCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros, En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente

imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

Podemos decir que las técnicas lúdicas son importantes porque permiten realizar las clases más amenas aumentan el nivel de preparación. independiente de los estudiantes ,el profesor tiene la posibilidad de analizar de forma más eficaz la asimilación de los contenidos impartidos, permitiéndole comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes ,y sobre todo el estudiante adquiere hábitos de decisiones, habilidades generalizadas en el orden práctico, mejoran las relaciones interpersonales.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones, la sorpresa o la contemplación gozosa, se puede ver como una actitud personal frente a la vida. El juego es la forma perfecta de la expresión infantil ,en la que el niño o niña proyecta su mundo .El niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno que le rodea, no se puede hablar de juegos sin hablar de aprendizajes ,grandes pedagogos como Rousseau afirman que el juego es el método más eficaz de aprendizaje ,los juegos contribuyen al desarrollo de los músculos a las coordinaciones motoras que benefician la respiración desarrollando así la el sistema nervioso dando la oportunidad de ejercitar y perfeccionar los movimientos básicos que el estudiante aprende. (Almenida, 2002).

2.3.5 CARACTERÍSTICAS

El juego permite desarrollar la imaginación y la expresión creativa, el gusto estético, y las relaciones humanas dentro de la actividad escolar el niño se socializa fácilmente. Las técnicas lúdica le forma al niño un ser atento, trabajador curioso, el maestro debe buscar iniciativas que conduzcan al éxito, el juego es un vehículo que interioriza, asimila y selecciona las informaciones.

El espacio en donde se desarrollan las actividades lúdicas debe ser amplio, articulado, organizado de manera que le permita al niño la mayor autonomía e interiorización entre niños y niñas entre maestra y niñas, el espacio no debe permanecer estático el maestro debe cambiar, cuando lo sea necesario, mediante las expectativas que tienen los niños, es decir formando rincones. (Oppenheim, 2003).

1.- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los Griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos. Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

3.- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo. Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar. Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.

Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

4.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

5.- Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

2.3.6 EL JUEGO

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas, en criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural, si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial, con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios, El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto. (Mendoza, 2000).

El juego es sin duda una actividad;

- Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución. (López, 2002).

2.3.7 IMPORTANCIAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica. Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos

jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar. (López, 2002).

2.3.8 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL

La dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores. La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. (Gutierrez, 2006).

2.3.9 BENEFICIOS DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico

- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras

habilidades sociales

- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.
- Garantizan en el niño hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2.3.10 FASES DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia

de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

2.3.11 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Simulacro o imitación.- Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como : “que yo era”,

“yo soy”.

Destreza física.- Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y

tener la destreza de no ser encantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar, y otros. En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.

Estrategia.- Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros, hay que destacar que este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

Azar.- El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorable para ganar ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

2.3.12 TEORÍA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

Friedrich Froebel, al referirse a la concepción inicial del preescolar, utilizando la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

Dean Piaget, la posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir, lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por si misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos – tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía

reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

Vygotsky.: determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su personalidad para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

2.3.13 ELEMENTOS PRINCIPALES DEL JUEGO

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos.

1.- Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontáneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

2.- Área de juegos y elementos

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas. La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

3.- Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

4.- Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inmovible. Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

5.- Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolló sin contratiempos y todos puedan participar.

6.- Resultados

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al momento de ser motivante para los jugadores, si el juego es ameno, pueden pasar horas y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas.

Características de los juegos didácticos

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes. (Arranz, 2000).

2.3.14 DESVENTAJAS DE LA INADECUADA UTILIZACIÓN DE TÉCNICAS LÚDICAS

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida, no tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo, no podrá

desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño, ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo, en situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

2.3.15 DESARROLLO SOCIAL

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento es el resultado de influencias constantes y cambiantes a los largo de los años. (Borja, 2011).

El desarrollo social del niño puede decirse que comienza antes de nacer. Ya cuando sus padres están pensando en tener un niño y lo están imaginando por ejemplo, al pensar un nombre, o cómo será físicamente, pues esto implica ya que el medio social está teniendo influencia en ese futuro niño. De allí la importancia de lo social, dentro del desarrollo y crecimiento infantil.

Es un proceso interactivo fundamental tanto para el niño y niñas como para el grupo social donde se desarrolló, por una parte el grupo transmite al niño su cultura, por otra el niño perpetúa y desarrolla el grupo social.

La socialización es el proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social, el desarrollo social del niño puede decirse que comienza antes de nacer, ya cuando sus padres están pensando en tener un niño y lo están imaginando por ejemplo, al pensar un nombre, o cómo será físicamente, pues esto implica ya que el medio social está teniendo influencia en ese futuro niño, de allí la importancia de lo social, dentro del desarrollo y crecimiento infantil.

Lo social va a moldear de alguna forma, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del niño en consonancia con lo biológico y lo emocional o afectivo. Entonces, el desarrollo social del niño va a tener:

- una instancia de pre-concepción
- otra durante la concepción
- embarazo
- parto y luego del nacimiento la infancia temprana, niñez y adolescencia como las diferentes etapas del desarrollo del niño, en las cuales lo social tiene un rol muy importante.

Aspectos en los cuales se puede ver lo social en el desarrollo del niño:

- Cómo imagina la pareja, los familiares, amigos y allegados a ese futuro niño
- Los valores culturales, familiares, sociedad en la cual va a nacer ese niño
- El lenguaje que interiorizará el niño tras ver hablar a su entorno
- Las diversas instituciones por las cuales pase el niño durante su vida: familia, escuela, hospitales, etc.

El niño va a comenzar a salir de su grupo primario a partir de los 5 o 6 años más allá que antes ya pueda estar concurriendo a instituciones fuera de la familia. Es a partir de los 5 años que se supone va a tener la estructura psíquica más adecuada, para convivir en la cultura. Sin embargo, hay que relativizar esto ya que como decía antes, lo social está presente siempre desde antes incluso del nacimiento. (Gutierrez, 2006).

2.3.16 ORIGEN DEL DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social, se inicia desde el periodo prenatal. Se sabe que los niños desarrollan su afectividad, básicamente las emociones, a través de la interacción social, es por eso de que se habla de desarrollo socio emocional. La Socialización no es un proceso que termina a una edad concreta, si es importante decir que las bases se asientan durante la infancia y según los aprendizajes adquiridos socialmente, los seres humanos vamos evolucionando, este desarrollo va de la mano de la afectividad, la comunicación verbal y gestual y cómo se reconocen en el mundo.

2.3.17 CONOCIMIENTO SOCIAL

Los niños aprenden numerosos aspectos de las personas y de la vida social durante este periodo. En cuanto al conocimiento social de las personas, los niños, hacia los tres años, saben que las personas piensan, sienten y tienen motivos. Es decir tienen un interior que no se ve. A esta misma edad explican con acierto el sentido social de las principales emociones, sus características principales son:

- Capta expresiones emocionales de los otros.
- Le gusta jugar solo y con otros niños.
- Puede ser dócil y rebelde.
- Posee una conducta más sociable.
- Crisis de independencia
- Afianzamiento del yo.
- Aparecen conflictos en su identificación con el adulto.

- Asume las diferencias sexuales.
- Juego simbólico.

Hacia los cuatro y cinco años tienen conciencia de los cambios en relación con la edad, saben que los mayores fueron pequeños, que las personas sueñan y tienen diferentes puntos de vista, algo que rudimentariamente es incluso más temprano, sus características más importantes son:

- Más independencia y con seguridad en sí mismo.
- Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- Aparecen terrores irracionales.

La sociedad que concibe el niño parece que se ve como un orden completamente racional en el que cada cosa está situada en el sitio que le corresponde y la realidad sirve para satisfacer las necesidades del hombre, la sociedad es un lugar sin conflictos en el que todos cooperan con todos y cada elemento funciona perfectamente.

Los niños envidian el orden social como si estuviera regido por preferencias personales o de carácter y no son capaces de ver actuaciones impersonales o de carácter propiamente social, la visión que tienen los niños de la sociedad es como una imagen en blanco y negro con pocos matices, las personas buenas son muy buenas y las malas muy malas, los ricos son muy ricos y los pobres muy pobres. Las posiciones intermedias son muy difíciles de entender. La sociedad del niño es una sociedad de la abundancia en la que la escasez no tiene lugar, al concebir un mundo regido por unos pocos principios simples y de aplicación general, el niño no entiende los conflictos sociales como motivos por la presencia de intereses contrapuestos, el niño concibe difícilmente que el orden social pueda alterarse.

2.3.18 TIPOS DE SOCIALIZACIÓN

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva, depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo, el individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación, la socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo, a esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad, es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones, el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único, la carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje, se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento, las relaciones se establecen por jerarquía. (Borja, 2011).

2.3.19 DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa, aunque los niños de 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños preescolares pequeños, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños. Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, los niños en edad preescolar necesitan límites bien definidos.

Las primeras manifestaciones de moralidad se presentan a medida que los niños desarrollan el deseo de complacer a sus padres y a otras personas de importancia. Esto se conoce comúnmente como la etapa del "niño bueno" o la "niña buena" Las relaciones entre pares. A medida que los niños crecen, buscan la compañía de otros, independientemente del sexo participan en menos actividades solitarias, se limitan menos a mirar.

El niño de esta edad se esfuerza por ordenar las cosas y progresivamente va consiguiendo mejores resultados. Le gusta ayudar en las tareas domésticas. En cuanto a la autonomía, necesita supervisión del adulto para la mayoría de las tareas como lavarse los dientes o ducharse, pero progresivamente puede ir realizando algunos de los pasos que las componen, pueden enjabonarse o secarse solos y que el adulto repase los lugares de difícil acceso, a esta edad el niño ya puede crear compañeros de juego imaginarios que sumará a sus amistades reales.

Entre sus juegos favoritos están los de dramatización y roles que lleva a cabo con otros niños. También los de práctica sensoriomotora (actividad física) de los que disfruta simplemente por las sensaciones que provocan. A esta edad el niño ya puede imaginar sin actividad, por lo que es capaz de crear compañeros de juego imaginarios que sumará a sus amistades reales. Comprende la necesidad de compartir juguetes y lo pone en práctica con mayor frecuencia a medida que cumple años.

El desarrollo social en los niños se caracteriza porque los niños comienzan a relacionarse con sus iguales: surgen los primeros amigos, el niño ya no está sólo con

su familia, comienza a relacionarse mediante el juego con otros niños, esto le abre un gran número de posibilidades de aprendizaje y evolución que en la familia es más difícil alcanzar. Se caracteriza por el comienzo de las relaciones con los iguales: surgen los primeros amigos, los niños comienzan a tener relaciones con otros niños, principalmente porque muchos de ellos comienzan a ir a la escuela, la experiencia social de los niños se basa en relaciones con adultos así, los niños de 5 años se enfrentan a una nueva perspectiva social en esta etapa. (Borja, 2011).

2.3.20 RELACIONES CON LOS IGUALES Y LA AMISTAD

Relaciones horizontales se basan en la igualdad, la reciprocidad y la cooperación entre personas que tienen edades y habilidades semejantes. los niños entre tres y seis años se implican en actividades lúdicas que requieren diferente grado de complejidad cognitiva, manteniéndose el juego de construcción o exploración, y se incrementa el juego de socio dramático y cooperativo El juego solidario va progresando reemplazando por la actividad lúdica de compartida, en especial, por el juego socio dramático, que es la actividad lúdica de grupo más compleja que realizan los preescolares, ya que requiere la habilidad de compartir y coordinar actividades descontextualizadas en sustitución de las reales.

En esta etapa aparece el juego denominado desordenado o de lucha. Se trata de juegos de gran actividad motórica que implican el contacto físico con los iguales, como empujar, saltar, pelear, agarrar, etc. Mediante estos juegos, los niños aprenden a medir sus fuerzas y expresar y controlar la agresividad en las actividades lúdicas. El desarrollo de la capacidad de toma de perspectiva social y de las habilidades lingüística en los preescolares contribuyen a que sus intercambios lúdicos sean cada vez más complejos y a que adquieren mayor competencia social en las interacciones con los compañeros; así, aprenden a hacer las formas de juego, a realizar imitaciones recíprocas o a realizar conductas pro sociales de ayuda y cooperación hacia los iguales, estas habilidades facilitan el mantenimiento y organización de los grupos que van cuando sus propias normas y jerarquía.

La jerarquía surge de forma natural en las interacciones grupales de niños y niñas de esta etapa refleja las habilidades sociales que tiene los niños para resolver los conflictos con los iguales y cumple importantes funciones adaptativas, como reducir la agresión entre los miembros del grupo. Para los preescolares, los amigos son los compañeros de juegos, semejantes a ellos en edad, sexo y comportamiento, que les prestan los juguetes, les regalan objetos y les defienden de los demás mientras que rechazan a los niños que se comportan de forma desagradable con ellos (riñen, pelean, o les quitan juguetes), poseen una perspectiva egocéntrica en la forma de entender y evaluar la amistad, los amigos se juegan, se ayudan, se consuelan se defienden y cooperan más entre ellos que con los conocidos, debido a que los amigos pasan más tiempo juntos y a que sienten con más libertad para expresar sinceramente lo que piensan sin poner en peligro la relación. (Palacios, 2011).

A edad muy temprana, el niño comienza a mostrar interés por otros niños, pero las habilidades sociales necesarias para jugar con ellos se desarrollan en forma gradual. Primero juega solo, practicando el juego solidario, después de entre el año y medio y los dos años, comienzan a dedicarse al juego paralelo, es decir, juega al lado de otro y hace las mismas cosas que él, pero sin que interactúen mucho, hacia los dos años de edad la imitación se convierte en juego: un niño arroja un juguete contra la silla, el otro hace lo mismo y luego ambos se ponen a reír, más o menos a los dos años y medio, el niño comienza a utilizar el lenguaje para comunicarse con sus compañeros de juego, y su juego cada vez es más imaginativo, entre los tres años y los tres años y medio realiza el juego cooperativo, que consiste en actividades que requieren la imaginación del grupo como jugar a la casita. (Palacios, 2011).

Los hermanos se encuentran entre los primeros compañeros del niño, la calidad de relación con ellos tiene gran repercusión, sobre todo en la manera en que aprende a relacionarse con otros niños de su edad, la relación con los hermanos suele ser muy satisfactoria cuando otras relaciones en la familia también los son, entre ellas la de los conyugues y de los padres con los hijos. Los hermanos también influyen uno o en otro indirectamente, por el simple orden de nacimiento, en general, los primogénitos

tienen a mostrar más ansiedad y temor al daño físico; pero también muestran más alto nivel intelectual y mayor orientación al logro, entre los varones primogénitos suele ser más creativo. Estas diferencias quizá se deban a la atención especial (tanto positivo como negativa) que el primogénito recibe de sus padres. A partir de los 2 años, y en la medida en que el niño o la niña asista a entornos de cuidado o educación intrafamiliar empiezan a tener una presencia estable y creciente en su vida las relaciones horizontales se trata de relaciones simétricas niño basadas en la igualdad, la reciprocidad, y la cooperación entre personas con estatus y destrezas semejantes o muy parecidos. Niños y niñas se enfrentan en esta etapa a un nuevo horizonte social. (Palacios, 2011).

El niño debe buscarse un lugar en el grupo de iguales que ha de ganarse por méritos propios. En la familia, este lugar está garantizado, pero con los iguales, el niño tiene que conseguirlo.

A través de las relaciones con los iguales, el niño aprende una serie de competencias (por ejemplo, las relacionadas con la resolución de conflictos) que son más difíciles de aprender en la relación con los adultos. (Palacios, 2011).

La amistad entre los niños

La importancia de la relación con los iguales deriva en la aparición de las primeras relaciones de auténtica amistad, una característica de las relaciones de amistad en todas las edades es el parecido entre sus protagonistas, entre los 3 y los 5 años esto es muy notorio, los niños se sienten atraídos por otros niños que se comportan de manera parecida a la suya y del mismo género, es muy habitual que los niños de entre 3 y 5 años seleccionen amigos de su mismo género. (Arranz, 2000).

Las interacciones con los amigos en los niños de 3 a 5 años se caracterizan por la cooperación, la ayuda, el consuelo, etc. Las formas de juego entre amigos son más complejas y el número de conflictos entre ellos es mayor que con otros niños, pero se resuelven con mayor facilidad, además, el desarrollo emocional de los niños de esta

edad facilita, también, las relaciones entre iguales, puesto que ya pueden gestionar y controlar mejor sus reacciones emocionales, se basa, sobre todo, en el conocimiento de sí mismos y de las normas y valores sociales, desde esta perspectiva, las emociones de los niños de esta edad son cada vez más complejas, asimismo, en la etapa de 3 a 5 años, los niños comienzan a controlar sus emociones ya son capaces de ocultar algunos sentimientos a los demás.

2.3.21 Agentes de socialización

Los agentes de socialización podemos definirlos como grupos que nos enseñan a ser sociales, desde nuestro nacimiento, determinados grupos nos van enseñando aquellos comportamientos que son propios de nuestra cultura y son aceptados por ella. Dos de estos grupos son esenciales: uno es la familia y el otro es la escuela. Ambos constituyen los agentes tradicionales básicos de la socialización. Tenemos que mencionar que la familia y la escuela no son los únicos agentes que socializan al niño. También tiene un importante papel los grupos de amigos y compañeros de trabajo, cuya intervención tiene lugar cuando el proceso está ya en una fase relativamente avanzada; y los medios de comunicación social, que podemos considerar actualmente como el tercer agente básico de socialización, junto con la familia y la escuela. (Berne, 2011).

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona.

La Familia: La familia es el primer grupo social donde el niño recibe una serie de influencias de decisivas que van a permitirle o no un desarrollo normal de su socialización, es el grupo de referencia en el cual el individuo puede hacer sus primeras experiencias sociales, allí aprende los valores del sexo (identificación) y obtiene los rasgos determinantes de la coincidencia moral y la motivación del

rendimiento. La familia ejerce las funciones socializantes antes descritas en dependencia directa de la clase, del estrato social al que pertenecen los padres, por lo que se dan distintas formas de aprender y de internalizar las normas, y valores vigentes en la sociedad dependiendo del nivel socio-profesional, socio-económico y socio-cultural de la familia.

La Escuela: La escuela intervine cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir asumidos como suyos, cuenta una cierta orientación personal de base.

La importancia de la escuela en el desarrollo social es decisiva, puesto que en ella se adquieren habilidades y conocimientos, se inculcan valores, normas y costumbres. En la medida en que el niño responda a las expectativas del sistema, se verá favorecido por él y viceversa. Desgraciadamente estas expectativas exigen en muchos casos, conformismo y pasividad en el alumnado, convirtiéndose en este caso la escuela una relación de poder que los especialistas ejercen con el nombre del poder establecido. Respecto al contacto extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente, dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-compañero, creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico. (Almenida, 2002).

Desarrollo de la comprensión de los demás

Piaget concluyó que los menores de 7 años mostraban una clara diferenciación entre su propio punto de vista y el de las otras personas (egocentrismo), puesto que sistemáticamente suponían los demás veían las cosas como ellos. Entre los 2 y los 3 años, niños y niñas de muestran ser capaces de asociar distintas situaciones con diversas experiencias personales; así, anticipan que emoción como; alegría o miedo, pueden provocar una determinada situación como, pueden distinguir entre situaciones intencionales y accidentales siempre que puedan asociar intención y resultados. Los

juegos simbólicos o de ficción de estas edades reflejan un amplio conocimiento de las características de otras personas, sus circunstancias y experiencias, pues los protagonistas de tales juegos tienen deseos, alegrías, planes, frustraciones y enfados al jugar niños y niñas experimentan y hacen suyo todo un conjunto de experiencias y estados personales, el juego es la clave que abre al niño la mente de los demás y le permite introducirse de forma temporal en sus planes, miedos, esperanzas. En los niños de 4 años se observa a esta edad la capacidad para darse cuenta de que los demás tienen estados mentales como: percepciones, deseos, creencias, pensamientos, intenciones, no coinciden con los propios y para entender cuáles el contenido de esos estados mentales. Los niños y niñas de esta edad muestran capacidad para entender que una misma situación puede tener distintos significados para diversas personas determinan el comportamiento y experiencias una nueva capacidad que adquieren para engañar intencionalmente a otros. En torno de los 4 a 5 años se observa avances en la capacidad para imaginar y simular, capacidad que entre otras cosas, va a permitir al niño salir de sí mismo y entrar temporalmente en la mente de los otros. El lenguaje de los niños de esta edad refleja su comprensión de las otras personas como agentes activos, cuyas creencias e interpretaciones pueden aceptar de las propias. (Palacios, 2011).

2.3.22 DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

En este aspecto se analizaron dos conceptos que se cree que son los más importantes a estas edades que son: las relaciones de amistad y las relaciones de autoridad. Las relaciones de amistad se inician en los niños y niñas de 3 años de edad, se conciben y se definen en términos de proximidad física: un amigo es alguien que vive cerca o con quien se juega, alguien que está disponible y con quien se está habitualmente en contacto.

Los niños y niñas entre los 4 a 5 años de edad, los amigos son definidos como quienes ayudan, quienes prestan las cosas, quienes divierten, las relaciones de

reciprocidad y ayuda mutua pasaran a formar parte del concepto de amistad a partir de los niños y niñas de 6 años de edad. La comprensión de las relaciones de autoridad aparece su primera fase en los niños y niñas menores de 6 años, en la edad de los 3 a 4 años son ya capaces de hacer algunas matizaciones a la idea general de que las autoridades son las que ponen las normas porque tienen poder y conocimiento para hacerlo, y tienen que someterse a los dictados de la autoridad sean cuales sean. A partir de los 4 a 5 años entienden que las personas con autoridad tienen un poder limitado, van elaborando su conocimiento de las relaciones interpersonales, son capaces de recurrir a sus propias experiencias y emociones para modular su comprensión de las situaciones de interacción social. (Palacios, 2011).

2.3.23 PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO SOCIAL

La socialización como capacidad para relacionarse

El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.

La socialización como vías de adaptación a las instituciones

Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.

La socialización es una inserción social

Esto es así, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

La socialización es convivencia con los demás

Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.

Los agentes y las etapas de socialización

Los agentes de socialización son las instancias o vías, mediante las cuales se efectúa la transmisión de conocimientos, normas, valores, etc. La familia. En la Infancia y Etapa Escolar predominan la familia y escuela respectivamente. Los grupos de iguales. Adolescencia y Edad Adulta son para el grupo de iguales. En la Vejez, de nuevo la familia.

El sistema educativo. En la Infancia y adolescencia

Los medios de comunicación de masas. Los medios de comunicación social tienen una presencia permanente aunque filtrada por la familia en los primeros años de la vida, y filtrada por la propia ideología en la edad adulta y vejez. (Alarcón, 2011).

2.3.24 RESULTADO DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

1. La integración social: Aquella forma de pertenecer a una sociedad en la cual se comparten mayoritariamente las normas, valores, bienes y servicios de la misma. Normas: "Patrones de conducta compartidos por los miembros de un grupo social, a los que se prevé que ellos han de ajustarse, y que son puestos en vigilancia mediante sanciones positivas y negativas". Las normas pueden ser explícitas (escritas) o implícitas (no escritas).

Dos tipos esencialmente diferentes y hasta opuestos de respuestas.

1. Podemos ajustarnos y seguir los modos de conducta que nos han enseñado y hemos aprendido como convenientes: conformidad

2. Podemos apartarnos de tales modos: conducta desviada. Se llama desviada a aquella conducta que viola lo que los demás esperan normalmente. La conducta desviada se opone a la conducta normal. (Arranz, 2000).

Ello puede llevarnos a la: Inadaptación social: concepto relativo a conductas que se alejan de los patrones imperantes en esa sociedad, cabe plantearse si es siempre el individuo el que está “enfermo” o si hay una patología social (de la sociedad). No toda marginación lleva incorporadas conductas inadaptadas para la sociedad, ni toda conducta inadaptada genera marginación, aunque sí las claramente inadaptadas a los grandes valores morales de la sociedad.

Desviación social: concepto más sociológico que se equipara a inadaptación y también a marginación. (Berne, 2011).

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje. Es un cambio permanente de la conducta de la persona como resultado de la experiencia. Se refiere al cambio en la conducta o al potencial de la conducta de un sujeto en una situación dada, como producto de sus repetidas experiencias en dicha situación.

Comportamiento.- Es la forma de proceder que tienen las personas u organismos ante los diferentes estímulos que reciben y en relación al entorno en el cual se desenvuelven.

Desarrollo social.- El proceso interactivo mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento, es el resultado de influencias constantes y cambiantes a los largo de los años.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diseño.- Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio.- Poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia: En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Flexible.- Que tiene disposición para doblarse fácilmente.

Habilidad.- Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Identificar.- Hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezca y se consideren como una misma.

Integral.- Dicho de cada una de las partes de un todo: Que entra en su composición sin serle esencial, de manera que el todo puede subsistir, aunque incompleto sin ella.

Integrar.- Aquella por la cual se forman las partes de un todo y también aquella a partir de la cual es posible completar, con las partes que le faltan, un todo.

Intelectual.- Dedicado preferentemente al cultivo de las ciencias y las letras.

Interactivo.- Acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.

Influencia.- Es el poder o la autoridad de alguien sobre otro sujeto.

Labor.- Es mediar en los aprendizajes de los estudiantes a través de los conocimientos previos considerando ritmo de aprendizajes porque no todos los estudiantes aprenden al mismo tiempo.

Lúdico, ca.- Perteneciente o relativo al juego.

Pedagógica.- Con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Planeación.- Trazar o formar el plan de una obra.

Proceso.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural

Psicológico.- Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.

Técnicas lúdicas.- Son procesos de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica.

2.5. VARIABLES

2.5.1 INDEPENDIENTE

- Técnicas lúdicas

2.5.2 DEPENDIENTE

- Desarrollo social

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

✓ **Variable Independiente:** Técnicas lúdicas

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son procesos de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica.</p>	Proceso	<p>Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>La encuesta</p> <p>La Observación</p>
	Integrar	<p>Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica</p>	<p>INSTRUMENTOS</p> <p>El cuestionario</p> <p>Ficha de observación</p>
	Labor	<p>Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas.</p>	

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO CIENTÍFICO

Los métodos que se utilizaron para el desarrollo de la investigación fueron:

Método Científico: Siendo un proceso lógico y sistemático se partió de la observación del problema y se basará en un sustento científico.

Método Deductivo: Este método se utilizó para analizar hechos generales para explicar fenómenos particulares, ya que pone énfasis en la explicación, en los modelos teóricos y la abstracción.

Método Inductivo: Se obtuvo los datos a partir de las conclusiones generales partiendo de premisas particulares, se partió de los hechos y permitió llegar a una generalización y la contrastación.

Método Analítico: este método permitió observar las causas y los efectos el análisis es la observación y examen de un hecho en particular, además permitió conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y se estableció nuevas teorías.

3.1.1 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

▪ Tipo de investigación

Descriptiva.- Se enfocó a contribuir a la solución del problema en la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la Comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo, en beneficio de esta población escolar específica y se explicó la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los niños y niñas.

Exploratoria.- Ayudaron a dar una visión general, de tipo aproximativo, respecto a la realidad planteada, además me permitió hacer una exploración del tema.

▪ **Diseño de la investigación**

No experimental.- Se realizó sin manipular deliberadamente las variables, es decir, no hacemos variar intencionadamente la variable independiente (, lo que se hizo es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, donde se analizó posteriormente.

▪ **Tipo de estudio**

Transversal: El tipo de estudio estaba determinado según el período de tiempo en que se desarrolló, en esta investigación es transversal porque apunta a un momento y tiempo definido.

Bibliografía documental.- Estudió los problemas con propósitos de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo principal, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos audiovisuales y electrónicos

De campo.- se analizó sistemáticamente los problemas de la realidad, con el propósito bien sea de describirlos o interpretarlos entendiendo su naturaleza y los factores constituyentes de la aplicación de una guía didáctica.

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1 POBLACIÓN

El total de unidades de observación ascienden a 24, lo manifestado lo podemos observar en el siguiente cuadro estadístico:

CONTENIDO	NÚMERO	PORCENTAJES
Docentes	2	8%
Niños	22	92%
TOTAL	24	100%

Fuente: Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Rea Juana

3.2.2 MUESTRA

En vista de que la población involucrada en la presente investigación no es extensa se trabajó con todo el universo.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. TÉCNICA

Para la recolección de datos se trabajó con la técnica de:

Encuesta: Esta técnica de recolección de información, permitió posteriormente poder tabular con más claridad los datos obtenidos.

La observación: El instrumento que se aplicó fue la ficha de observación.

3.3.2. INSTRUMENTOS

El Cuestionario: Se caracterizó por consultar a una población de manera relativamente rápida y económica para la obtención de datos, las mismas que fueron de tipo cerradas, es decir, que la persona debe marcar lo que le parece correcto.

Ficha de Observación: Se aplicó a los niños con la finalidad de conocer la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los niños, para esto se consideraron algunos aspectos a observar y calificar.

3.4 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS

Los resultados obtenidos fueron tabulados en forma estadística, se los presentó en gráficos y cuadros con su respectivo análisis e interpretación.

Como los datos proceden de una distribución normal se aplicó el estadístico Chi cuadrado ya que se trabajó con frecuencias, que permitieron verificar la hipótesis planteada, además fue estudio cualitativo en la cual se verificaron la incidencia de la variable 1 sobre la variable 2.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”

Pregunta N° 1. ¿Realizan actividades lúdicas donde el niño participe activamente?

CUADRO N° 1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	1	50
NUNCA	1	50
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 1



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 50% de los docentes nunca realizan actividades lúdicas donde el niño participe activamente, al 50% a veces lo realizan.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que existe el desinterés de los docentes en la realización de actividades lúdicas en donde los niños participen activamente la misma que permitirá una relación entre compañeros y el contexto.

Pregunta N° 2. ¿Mediante la clase realiza actividades trabajos grupales de manera creativa?

CUADRO N° 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 2



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que a veces realizan mediante la clase realiza actividades trabajos grupales de manera creativa

INTERPRETACIÓN

Los docentes no están poniendo el énfasis y el interés en las actividades trabajos grupales de manera creativa la misma que permite tengan una dimensión del desarrollo, siendo parte constitutiva de su formación.

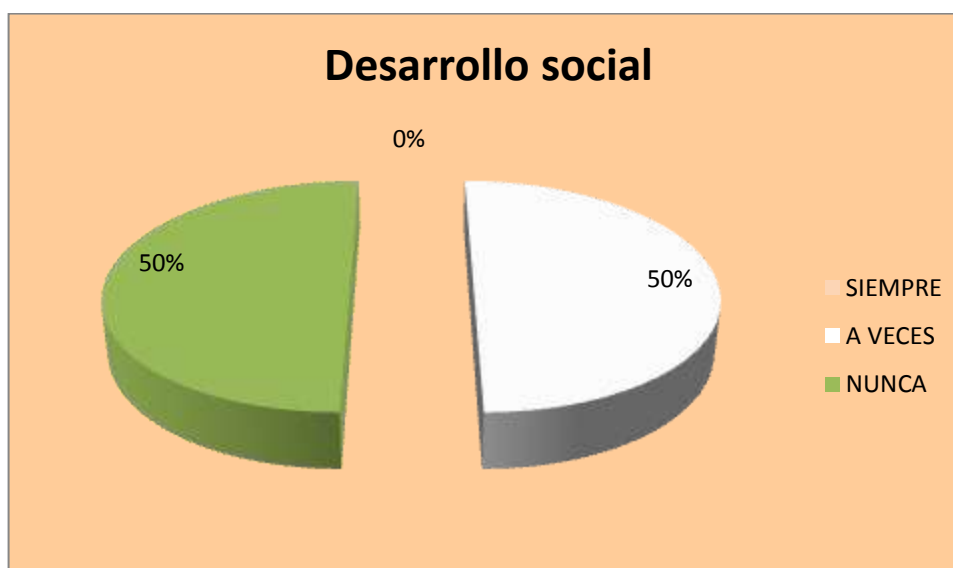
Pregunta N° 3. ¿Considera importante el desarrollo social de los niños y niñas?

CUADRO N° 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	1	50
NUNCA	1	50
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 3



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 50% de los docentes manifiestan que a veces considera importante el desarrollo social de los niños y niñas y el 50% nunca.

INTERPRETACIÓN

Se observa que el mayor porcentaje de Docentes no están considerando los trabajos grupales importantes para un mejor desarrollo social de los niños misma que permite una mejor integración y desarrollo del compañerismo.

Pregunta N° 4. ¿Realiza actividades donde los niños se interrelacionan con facilidad?

CUADRO N° 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	1	50
NUNCA	1	50
TOTAL	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 4



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 50% de los docentes manifiestan que a veces realiza actividades donde los niños se interrelacionan con facilidad y el 50% nunca.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que los docentes por falta de interés y preparación en las diferentes actividades lúdicas no están permitiendo un desarrollo de integración e interrelación con los niños y niñas dificultando el proceso en el desarrollo social con el medio y contexto.

Pregunta N° 5. ¿Realiza juegos de grupos para integrar y realizar una labor específica?

CUADRO N° 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 5



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que a veces realizan juegos de grupos para integrar y realizar una labor específica.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que el mayor porcentaje de Docentes no están cumpliendo con el rol de formación integral a los niños y niñas mediante la utilización de la lúdica en las diferentes actividades realizadas, siendo esta un instrumento fácil y creativo para una mejor relación entre compañeros facilitando un aprendizaje de calidad.

Pregunta N° 6. ¿Ejecuta una interacción del niño con el entorno durante las actividades lúdicas?

CUADRO N° 6

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	2	100
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 6



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que nunca ejecuta una interacción del niño con el entorno durante las actividades.

INTERPRETACIÓN

Los docentes no están realizando una interacción fomentando del desarrollo social, mediante la lúdica como una gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Pregunta N° 7. ¿Cree usted que mediante las técnicas lúdicas los niños sienten emociones y expresión infantil?

CUADRO N° 7

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	100
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 7



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que siempre mediante las técnicas lúdicas los niños sienten emociones y expresión infantil.

INTERPRETACIÓN

Los docentes están conscientes que la lúdica permite que los niños y niñas expresen sus emociones, la dificultad está en que los docentes no poseen conocimientos para la realización de actividades donde se integren a los niños y asimismo los ayuden a entender mediante juegos sencillo y de fácil comprensión.

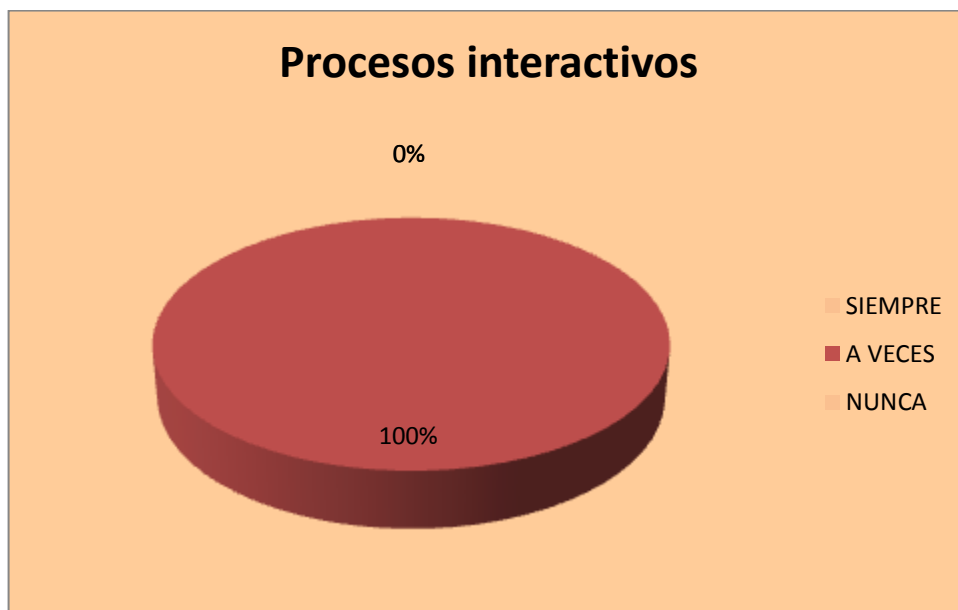
Pregunta N° 8. ¿Realiza procesos interactivos formando grupos con los niños y niñas?

CUADRO N° 8

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	2	100
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 8



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que a veces realiza procesos interactivos formando grupos con los niños y niñas?

INTERPRETACIÓN

Los docentes tienen la predisposición en la realización de los procesos interactivos la misma que lo están realizando paulatinamente dificultando los procesos interactivos para la conformación solida de grupos.

Pregunta N° 9. ¿Los niños y niñas conviven y participan activamente en sus clases?

CUADRO N° 9

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0
A VECES	1	50
NUNCA	1	50
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 9



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 50% de los docentes manifiestan que a veces los niños y niñas conviven y participan activamente en sus clases y el 50% nunca.

INTERPRETACIÓN

Existe un interés en la realización de actividades donde los niños y niñas participan activamente en las clases, los docentes no tiene una guía adecuada en este tipo de actividades por esta razón el cincuenta por cientos no están aplicando estas actividades.

Pregunta N° 10. ¿Considera importante la integración de los niños con el contexto?

CUADRO N° 10

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	100
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
TOTAL	2	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

GRÁFICO N° 10



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes
Elaborado por: Juana Alexandra Rea Guamán

ANÁLISIS

El 100% de los docentes manifiestan que siempre considera importante la integración de los niños con el contexto.

INTERPRETACIÓN

Se observa que el mayor porcentaje de Docentes consideran importante la integración de los niños y niñas con el contexto, refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones, la sorpresa o la contemplación gozosa, se puede ver como una actitud personal frente a la vida.

4.2. FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”

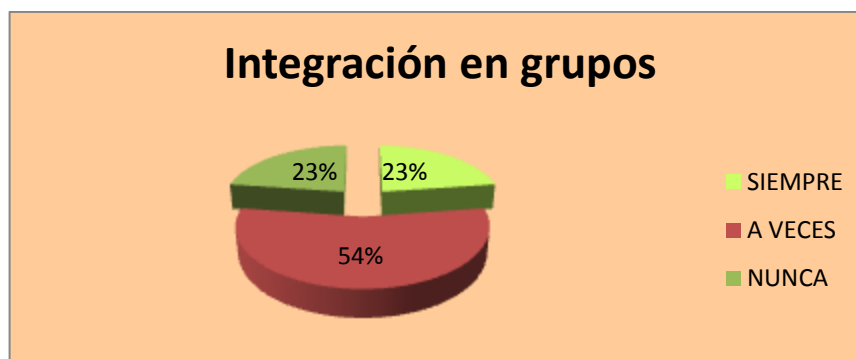
Pregunta N° 1 Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés

CUADRO N° 11

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	23
A VECES	12	55
NUNCA	5	23
TOTAL	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 11



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 54% de los niños observados nunca participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés, el 23% siempre y el 23% nunca.

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas tienen dificultades en la integración y participación activa en juegos y trabajos grupales, el niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno que le rodea, no se puede hablar de juegos sin hablar de aprendizajes.

Pregunta N° 2 Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica

CUADRO N° 12

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	18
A VECES	8	36
NUNCA	10	45
TOTAL	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 12



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 46% de los niños observados nunca demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica, el 36% a veces y el 18% siempre.

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas tienen temor en participar en las diferentes actividades lúdicas lo que se evidencia que no se están trabajando con este tipo de actividades donde los niños puedan interactuar sin temores.

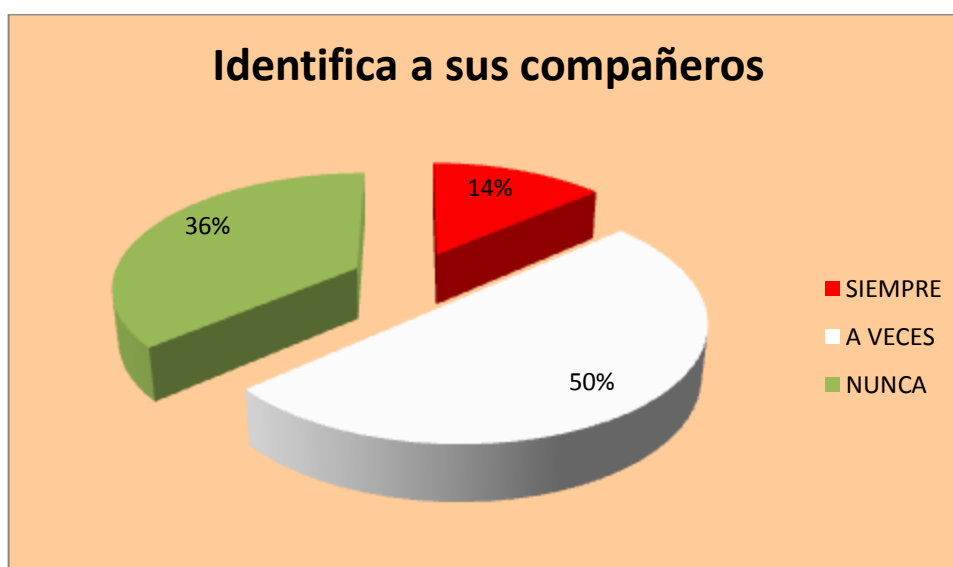
Pregunta N° 3 Identifica y nombra a sus compañeros y compañeras

CUADRO N° 13

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	14
A VECES	11	50
NUNCA	8	36
TOTAL	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 13



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 50% de los niños observados a veces identifican y nombra a sus compañeros y compañeras, el 36% nunca y el 14% siempre.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que los niños y niñas tienen dificultad en la identificación de sus compañeros lo mismo que se evidencia que los docentes no están realizando actividades para un mejor desarrollo social la misma que permite un mejor relacionamiento entre sus compañeros.

Pregunta N° 4 Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas

CUADRO N° 14

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	23
A VECES	8	36
NUNCA	9	41
TOTAL	22	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 14



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 36% de los niños observados a veces representan creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas, el 41% nunca y el 23% siempre.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que los niños tienen dificultad en representar creativamente situaciones reales e imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas, dificultando directamente el desarrollar la imaginación y la expresión creativa.

Pregunta N° 5 Participa en actividades grupales

CUADRO N° 15

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	14
A VECES	12	55
NUNCA	7	32
TOTAL	22	100

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 15



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 54% de los niños observados a veces participan en actividades grupales, el 32% nunca y el 14% siempre.

INTERPRETACIÓN

Los niños tienen dificultades en participar en las actividades grupales, además los docentes no están desarrollando en los niños las iniciativas que conduzcan al éxito, el juego es un vehículo que interioriza, asimila y selecciona las informaciones.

Pregunta N° 6 Convive y participa activamente en una sociedad intercultural y plurinacional

CUADRO N° 16

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	9
A VECES	13	59
NUNCA	7	32
TOTAL	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 16



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 59% de los niños observados a veces conviven y participan activamente en una sociedad intercultural y plurinacional, el 32% nunca y el 9% siempre.

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que los niños y niñas existe falencias ya que no están conviviendo y participando activamente en una sociedad intercultural y plurinacional mediante la lúdica generando una participación activa y sociable.

Pregunta N° 7 Escucha, habla, lee y escribe para la interacción social

CUADRO N° 17

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	27
A VECES	9	41
NUNCA	7	32
TOTAL	22	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juan Alexandra Rea Guamán

GRAFICO N° 17



Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”
Elaborado por: Juana Alexandra Rea

ANÁLISIS

El 41% de los niños observados a veces escucha, habla, lee y escribe para la interacción social, el 32% nunca y el 27% siempre.

INTERPRETACIÓN

Los niños y niñas tienen problemas al realizar ejercicios de matemáticas no están concentrados y el nivel de captación de la materia es inferior lo que repercute en el proceso de enseñanza aprendizaje afectando claramente del desarrollo de sus habilidades en la materia.

4.3. CUADRO DE RESUMEN DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”

Cuadro N° 18. Resumen de la ficha aplicada a niños y niñas

ASPECTOS			
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés	5	12	5
Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica	4	8	10
Identifica y nombra a sus compañeros y compañeras	3	11	8
Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas	5	8	9
Participa en actividades grupales	3	12	7
Convive y participa activamente en una sociedad intercultural y plurinacional	2	13	7
Escucha, habla, lee y escribe para la interacción social	6	9	7

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Las técnicas lúdicas favorecen a la integración y fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas siendo un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer.
- Se contrastó teóricamente las variables en estudio y se concluye que la metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente de técnicas lúdica fortalecen el desarrollo social de los niños y la incorporación de valores.
- Se elaboró un manual didáctico con una serie de actividades lúdicas donde los niños y niñas mejora la relación con sus compañeros fortaleciendo el desarrollo social y el grupo transmite al niño su cultura y perpetúa y desarrolla el grupo social.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda difundir estos temas a todos los docentes y personas relacionadas con la enseñanza de los niños, a fin de ser más efectivos durante este proceso, trabajando con técnicas lúdicas ya que permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social, siendo una herramienta poderosa de trabajo pedagógico.
- Los docentes deben comprender la sociedad del niño ya que los niños no entiende los conflictos sociales como motivos por la presencia de intereses contrapuestos, el niño concibe difícilmente que el orden social pueda alterarse.
- Se sugiere implementar el manual didáctico como herramienta de trabajo para los niños y niñas la misma que ayudará a fortalecer del desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo.

5.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón, J. (2011). Talleres de Técnicas lúdicas. Ecuador- Ibarra: Editorial GRAFICOLOR.

Almenida, P. (2002). Eeducación lúdica, técnicas y juegos. Colombia - Bogotá : San Pablo Ediciones.

Arranz, J. (2000). Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Madrid : Ed. Escuela Española.

Berne, E. (2011). Juegos en que participamos: psicología de relaciones. México DF: Sexta Edición .

Borja, M. (2011). El juego infantil. España: Barcelona: oikus–tau.

Castells, N. (2009). La investigación sobre la enseñanza y aprendizaje de la lectura inicial: revisión y. España: Quinta Edición.

Gutierrez, R. (2006). El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid. . Madrid - España: Ed. CCS. Madrid. .

López, A. (2002). Un juego para cada día . Madrid. España: Editorial, Madrid España.

Mendoza, E. (2000). Juegos y actividades Preescolares. . España- Barcelona: Ed. CEAC. .

Oppenheim, J. (2003). Los juegos Infantiles. España-España: Ed. Martínez Roca.

WEBGRAFÍA

- <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/
- <http://educacion.laguia2000.com/general/epistemologia-de-la-educacion#ixzz3EBWuOuKB>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentos-Filosoficos/301297.html>
- <http://repasopcmasumet.files.wordpress.com/2008/12/fundamentos-filosoficos.pdf>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO.

OBJETIVO. Observar las manifestaciones del desarrollo social de los niños de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”.

N°	ACCIONES A OBSERVAR	INDICADORES DE EVALUACIÓN		
		SI	NO	A VECES
1	Participa y se integra en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés.			
2	Demuestra imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos en la lúdica			
3	Identifica y nombra a sus compañeros y compañeras			
4	Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas lúdicas.			
5	Participa en actividades grupales.			
6	Convive y participa activamente en una sociedad intercultural y plurinacional			
7	Escucha, habla, lee y escribe para la interacción social.			



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD “LUIS FELIPE HIDALGO”, DE LA COMUNIDAD GATAZO ZAMBRANO.

INSTRUCCIÓN: Estimado docente, marque una X en la alternativa de su preferencia

ENCUESTA

1. Realiza actividades lúdicas donde el niño participe activamente?
Siempre A veces Nunca
2. Mediante la clase realiza actividades trabajos grupales de manera creativa?
Siempre A veces Nunca
3. Considera importante el desarrollo social de los niños y niñas?
Siempre A veces Nunca
4. Realiza actividades donde los niños se interrelacionan con facilidad?
Siempre A veces Nunca
5. Realiza juegos de grupos para integrar y realizar una labor específica?
Siempre A veces Nunca
6. Ejecuta una interacción del niño con el entorno durante las actividades lúdicas?
Siempre A veces Nunca
7. Cree usted que mediante las técnicas lúdicas los niños sienten emociones y expresión infantil?
Siempre A veces Nunca
8. Realiza procesos interactivos formando grupos con los niños y niñas?
Siempre A veces Nunca
9. Los niños y niñas conviven y participan activamente en sus clases?
Siempre A veces Nunca
10. Considera importante la integración de los niños con el contexto?
Siempre A veces Nunca

DESCRIPCIÓN FOTOGRÁFICA



Fuente: Unidad Luis Felipe Hidalgo

Autora: Juana Rea



Fuente: Unidad Luis Felipe Hidalgo

Autora: Juana Rea



Fuente: Unidad Luis Felipe Hidalgo
Autora: Juana Rea



Fuente: Unidad Luis Felipe Hidalgo
Autora: Juana Rea

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN: Unidad “Luis Felipe Hidalgo”

PARROQUIA: Cajabamba

CANTÓN: Colta

PROVINCIA: Chimborazo

6.2. TÍTULO DE LA GUÍA

GUÍA “COMPARTIR ES CRECER”

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. GENERAL

Elaborar un manual didáctico que proporcione actividades lúdicas para el desarrollo social de los niños y niñas para mejorar su interrelación con los demás.

6.3.2. ESPECÍFICOS

- Realizar actividades lúdicas para el fortalecimiento del desarrollo social
- Ejecutar la Guía Didáctica con sus respectivos pasos y actividades.
- Informar a los docentes sobre la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas.

6.4. ANTECEDENTE DE LA PROPUESTA

Mediante las encuestas aplicadas se determina el poco interés en la realización de las técnicas lúdicas en las actividades que realiza con los niños y niñas, lo que afecta el desarrollo social, además manifiestan que a veces se está desarrollando la

integración y participación de los niños y niñas, esto se debe fomentar de una manera constante para que los niños y niñas se integren con facilidad en las diferentes actividades ejecutadas en la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”. El poco apoyo de las autoridades de la Unidad influye en que los niños no desarrollen el desarrollo social y sus habilidades, poniendo énfasis en esto temas de gran importancia, es el aspecto más significativo de la vida, pues le proporciona conocimientos que ninguna otra actividad le pueda dar, por ello el juego sea cual fuera su modalidad es educativo, es la primera introducción a las formas sociales de la vida del niño o niña.

6.5. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La contribución de esta investigación sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo social es una actividad que despliega la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación humana, es un lenguaje por medio del cual el niño puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse; las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano, cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, con miras a lograr un equilibrio entre ambos, se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionaran un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida.

6.6. FACTIBILIDAD

En la Unidad Educativa están de acuerdo con la propuesta planteada, ya que este manual servirá para contribuir en el desarrollo social proporcionando actividades lúdicas para el desarrollo social de los niños y niñas para mejorar su interrelación con los demás. Existe gran apertura del docente para aplicar esta propuesta ya que

será de mucha ayuda, además los niños y niñas muestran interés con la aplicación de estas actividades lúdicas logrando resultados óptimos en la integración

6.7. METODOLOGÍA

El manual de actividades lúdicas es el instrumento, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura. Incluyendo juegos que permitirán potenciar el desarrollo social va a servir de apoyo a los estudiantes para motivarles y así tengan mayor interés en el compañerismo, porque a través de los juegos se hace una mejor integración si temores. Los juegos permiten al grupo de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas de integración y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal, además permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad mejorando su modo de ver la vida.

6.8. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Técnicas lúdicas

Son procesos de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica (Arranz, 2000). Por ejemplo: para que los niños conozcan las partes del cuerpo, se realizan actividades con globos, muñecos, serpentinas, etc, que atraigan y entretengan a los niños y asimismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando", igualmente sucede con los adultos. La actitud lúdica del docente es un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa, la actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos, todo

este comportamiento contribuye a hacer sentir bien al otro, a desbloquear los encuentros, a facilitar el dialogo. (Arranz, 2000).

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (infantil, 2012)

Importancia de las técnicas lúdicas

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros, En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones, la sorpresa o la contemplación gozosa, se puede ver como una actitud personal frente a la vida. El juego es la forma perfecta de la expresión infantil ,en la que el niño o niña proyecta su mundo .El niño juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno que le rodea, no se puede hablar de juegos sin hablar de aprendizajes ,grandes pedagogos como Rousseau afirman que el juego es el método más eficaz de aprendizaje ,los juegos contribuyen al desarrollo de los músculos a las coordinaciones motoras que benefician la respiración desarrollando así la el sistema nervioso dando la oportunidad de

ejercitar y perfeccionar los movimientos básicos que el estudiante aprende. (Almenida, 2002).

Características

El espacio en donde se desarrollan las actividades lúdicas debe ser amplio, articulado, organizado de manera que le permita al niño la mayor autonomía e interiorización entre niños y niñas entre maestra y niñas, el espacio no debe permanecer estático el maestro debe cambiar, cuando lo sea necesario, mediante las expectativas que tienen los niños, es decir formando rincones. (Oppenheim, 2003).

1.- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso; sin duda Walt Disney ha sido el mejor ilustrador del concepto, en películas que muestran ambos extremos.

2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir, de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto, o el más fuerte. Esto, descubierto por los Griegos hace más de 20 siglos, se ilustra en la actualidad, cada 4 años, en los Juegos Olímpicos. Las competencias deben ser calificadas tanto en velocidad de trabajo (los más rápidos reciben más puntos), como en precisión (los errores se penalizan con puntos).

3.- Entre equipos seleccionados al azar: Las competencias entre equipos tienen varias virtudes:

Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo. Los compañeros más preparados ayudan a los que no lo están, por eso es al azar. Se asemeja más a la práctica de la vida real, en la que se trabaja en equipos.

Sin embargo hay que evitar las "rémoras" o sea los que se recargan en el equipo, para aprobar con un mínimo de esfuerzo.

4.- Trabajo intensivo continuo: El método educativo no debe dejar que existan "tiempos muertos" en los que los alumnos se aburran y divaguen o lean el periódico, es necesario diseñar técnicas en los que todos trabajen a la vez y los que ya hayan terminado tengan algo que hacer, aunque sea lúdico, de hecho es interesante premiar el trabajo rápido con tiempo para jugar.

5.- Efecto Oficial: Sobre calificaciones oficiales, en forma significativa, llegando incluso a substituir a las evaluaciones mediante examen escrito o verbal, con la ventaja de premiar el esfuerzo continuado y la perseverancia, necesarias para triunfar en competencias que se extienden a lo largo del curso.

2.3.6 El juego

El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto. (Mendoza, 2000).

El juego es sin duda una actividad;

- Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.
- Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.
- Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto

implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución. (López, 2002).

Importancias del juego en el desarrollo infantil

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica. Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar. (López, 2002).

Desarrollo social

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento es el resultado de influencias constantes y cambiantes a los largo de los años. (Borja, 2011).

La socialización es el proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social, el desarrollo social del niño

puede decirse que comienza antes de nacer, ya cuando sus padres están pensando en tener un niño y lo están imaginando por ejemplo, al pensar un nombre, o cómo será físicamente, pues esto implica ya que el medio social está teniendo influencia en ese futuro niño, de allí la importancia de lo social, dentro del desarrollo y crecimiento infantil. Lo social va a moldear de alguna forma, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del niño en consonancia con lo biológico y lo emocional o afectivo. Entonces, el desarrollo social del niño va a tener:

- una instancia de pre-concepción
- otra durante la concepción
- embarazo
- parto y luego del nacimiento la infancia temprana, niñez y adolescencia como las diferentes etapas del desarrollo del niño, en las cuales lo social tiene un rol muy importante.

Aspectos en los cuales se puede ver lo social en el desarrollo del niño:

- Cómo imagina la pareja, los familiares, amigos y allegados a ese futuro niño
- Los valores culturales, familiares, sociedad en la cual va a nacer ese niño
- El lenguaje que interiorizará el niño tras ver hablar a su entorno
- Las diversas instituciones por las cuales pase el niño durante su vida: familia, escuela, hospitales, etc.

El niño va a comenzar a salir de su grupo primario a partir de los 5 o 6 años más allá que antes ya pueda estar concurriendo a instituciones fuera de la familia. Es a partir de los 5 años que se supone va a tener la estructura psíquica más adecuada, para convivir en la cultura. Sin embargo, hay que relativizar esto ya que como decía antes, lo social está presente siempre desde antes incluso del nacimiento. (Gutierrez, 2006).

Origen del desarrollo social

El desarrollo social, se inicia desde el periodo prenatal. Se sabe que los niños desarrollan su afectividad, básicamente las emociones, a través de la interacción social, es por eso de que se habla de desarrollo socio emocional. la Socialización no es un proceso que termina a una edad concreta, si es importante decir que las bases se asientan durante la infancia y según los aprendizajes adquiridos socialmente, los seres humanos vamos evolucionando, este desarrollo va de la mano de la afectividad, la comunicación verbal y gestual y cómo se reconocen en el mundo.

Tipos de socialización

1. Socialización Primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva, depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo, el individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación, la socialización primaria finaliza cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo, a esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

2. Socialización Secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad, es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones, el individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único, la carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje, se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento, las relaciones se establecen por jerarquía. (Borja, 2011).

Desarrollo social en los niños de 5 años

El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa, aunque los niños de 4 a 5 años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños preescolares pequeños, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños. Es normal que los niños en edad preescolar pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explorar y enfrentar nuevos retos. Sin embargo, los niños en edad preescolar necesitan límites bien definidos.

Las primeras manifestaciones de moralidad se presentan a medida que los niños desarrollan el deseo de complacer a sus padres y a otras personas de importancia. Esto se conoce comúnmente como la etapa del "niño bueno" o la "niña buena" Las relaciones entre pares. A medida que los niños crecen, buscan la compañía de otros, independientemente del sexo participan en menos actividades solitarias, se limitan menos a mirar.

El niño de esta edad se esfuerza por ordenar las cosas y progresivamente va consiguiendo mejores resultados. Le gusta ayudar en las tareas domésticas. En cuanto a la autonomía, necesita supervisión del adulto para la mayoría de las tareas como lavarse los dientes o ducharse, pero progresivamente puede ir realizando algunos de los pasos que las componen, pueden enjabonarse o secarse solos y que el adulto repase los lugares de difícil acceso, a esta edad el niño ya puede crear compañeros de juego imaginarios que sumará a sus amistades reales.

Entre sus juegos favoritos están los de dramatización y roles que lleva a cabo con otros niños. También los de práctica sensoriomotora (actividad física) de los que disfruta simplemente por las sensaciones que provocan. A esta edad el niño ya puede imaginar sin actividad, por lo que es capaz de crear compañeros de juego

imaginarios que sumará a sus amistades reales. Comprende la necesidad de compartir juguetes y lo pone en práctica con mayor frecuencia a medida que cumple años.

El desarrollo social en los niños se caracteriza porque los niños comienzan a relacionarse con sus iguales: surgen los primeros amigos, el niño ya no está sólo con su familia, comienza a relacionarse mediante el juego con otros niños, esto le abre un gran número de posibilidades de aprendizaje y evolución que en la familia es más difícil alcanzar. Se caracteriza por el comienzo de las relaciones con los iguales: surgen los primeros amigos, los niños comienzan a tener relaciones con otros niños, principalmente porque muchos de ellos comienzan a ir a la escuela, la experiencia social de los niños se basa en relaciones con adultos así, los niños de 5 años se enfrentan a una nueva perspectiva social en esta etapa. (Borja, 2011).

Relaciones con los iguales y la amistad

Relaciones horizontales se basan en la igualdad, la reciprocidad y la cooperación entre personas que tienen edades y habilidades semejantes. los niños entre tres y seis años se implican en actividades lúdicas que requieren diferente grado de complejidad cognitiva, manteniéndose el juego de construcción o exploración, y se incrementa el juego de socio dramático y cooperativo El juego solidario va progresando reemplazando por la actividad lúdica de compartida, en especial, por el juego socio dramático, que es la actividad lúdica de grupo más compleja que realizan los preescolares, ya que requiere la habilidad de compartir y coordinar actividades descontextualizadas en sustitución de las reales.

En esta etapa aparece el juego denominado desordenado o de lucha. Se trata de juegos de gran actividad motórica que implican el contacto físico con los iguales, como empujar, saltar, pelear, agarrar, etc. Mediante estos juegos, los niños aprenden a medir sus fuerzas y expresar y controlar la agresividad en las actividades lúdicas. El desarrollo de la capacidad de toma de perspectiva social y de las habilidades lingüística en los preescolares contribuyen a que sus intercambios lúdicos sean cada vez más complejos y a que adquieren mayor competencia social en las interacciones con los compañeros; así, aprenden a hacer

las formas de juego, a realizar imitaciones recíprocas o a realizar conductas pro sociales de ayuda y cooperación hacia los iguales, estas habilidades facilitan el mantenimiento y organización de los grupos que van cuando sus propias normas y jerarquía.

La jerarquía surge de forma natural en las interacciones grupales de niños y niñas de esta etapa refleja las habilidades sociales que tiene los niños para resolver los conflictos con los iguales y cumple importantes funciones adaptativas, como reducir la agresión entre los miembros del grupo. Para los preescolares, los amigos son los compañeros de juegos, semejantes a ellos en edad, sexo y comportamiento, que les prestan los juguetes, les regalan objetos y les defienden de los demás mientras que rechazan a los niños que se comportan de forma desagradable con ellos (riñen, pelean, o les quitan juguetes), poseen una perspectiva egocéntrica en la forma de entender y evaluar la amistad, los amigos se juegan, se ayudan, se consuelan se defienden y cooperan más entre ellos que con los conocidos, debido a que los amigos pasan más tiempo juntos y a que sienten con más libertad para expresar sinceramente lo que piensan sin poner en peligro la relación. (Palacios, 2011).

A edad muy temprana, el niños comienza a mostrar interés por otros niños, pero las habilidades sociales necesarias para jugar con ellos se desarrollan en forma gradual. Primero juega solo, practicando el juego solidario, después de entre el año y medio y los dos, comienzan a dedicarse al juego paralelo, es decir, juega al lado de otro y hace las mismas cosas que él, pero sin que interactúen mucho, hacia los dos años de edad la imitación se convierte en juego: un niño arroja un juguete contra la silla, el otro hace lo mismo y luego ambos se ponen a reír, más o menos a los dos años y medio, el niño comienza a utilizar el lenguaje para comunicarse con sus compañeros de juego, y su juego cada vez es más imaginativo, entre los tres años y los tres años y medio realiza el juego cooperativo, que consiste en actividades que requieren la imaginación del grupo como jugar a la casita. (Palacios, 2011).

Los hermanos se encuentran entre los primeros compañeros del niño, la calidad de relación con ellos tiene gran repercusión, sobre todo en la manera en que aprende

a relacionarse con otros niños de su edad, la relación con los hermanos suele ser muy satisfactoria cuando otras relaciones en la familia también los son, entre ellas la de los conyugues y de los padres con los hijo. Los hermanos también influyen uno o en otro indirectamente, por el simple orden de nacimiento, en general, los primogénitos tienen a mostrar más ansiedad y temor al daño físico; pero también muestran más alto nivel intelectual y mayor orientación al logro, entre los varones primogénitos suele ser más creativo. (Palacios, 2011).

El niño debe buscarse un lugar en el grupo de iguales que ha de ganarse por méritos propios. En la familia, este lugar está garantizado, pero con los iguales, el niño tiene que conseguirlo.

A través de las relaciones con los iguales, el niño aprende una serie de competencias (por ejemplo, las relacionadas con la resolución de conflictos) que son más difíciles de aprender en la relación con los adultos. (Palacios, 2011).

La amistad entre los niños

La importancia de la relación con los iguales deriva en la aparición de las primeras relaciones de auténtica amistad, una característica de las relaciones de amistad en todas las edades es el parecido entre sus protagonistas, entre los 3 y los 5 años esto es muy notorio, los niños se sienten atraídos por otros niños que se comportan de manera parecida a la suya y del mismo género, es muy habitual que los niños de entre 3 y 5 años seleccionen amigos de su mismo género. (Arranz, 2000).

Las interacciones con los amigos en los niños de 3 a 5 años se caracterizan por la cooperación, la ayuda, el consuelo, etc. Las formas de juego entre amigos son más complejas y el número de conflictos entre ellos es mayor que con otros niños, pero se resuelven con mayor facilidad, además, el desarrollo emocional de los niños de esta edad facilita, también, las relaciones entre iguales, puesto que ya pueden gestionar y controlar mejor sus reacciones emocionales, se basa, sobre todo, en el conocimiento de sí mismos y de las normas y valores sociales, desde esta perspectiva, las emociones de los niños de esta edad son cada vez más

complejas, asimismo, en la etapa de 3 a 5 años, los niños comienzan a controlar sus emociones ya son capaces de ocultar algunos sentimientos a los demás.

6.9. DESARROLLO

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

DESARROLLO: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

DIBUJOS EN EQUIPO

OBJETIVOS: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

MATERIALES:

Un lápiz o fibrón por equipo.

5 o más pliegos de papel por equipo.

DESARROLLO: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el fibrón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

EL PITADOR

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos

MATERIALES: Un silbato

DESARROLLO: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Un globo por participante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

MATAMOSCAS

OBJETIVOS: Fomentar la cooperación.

DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de

las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

RESCATE DEL TESORO

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos.

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieren recuperar los atacantes. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 pto por vida).

6.10. CRONOGRAMA DE IMPLEMENTACIÓN

Orden	Tiempo Actividad	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
1	Reuniones con los involucrados	X			
2	Elaboración de la propuesta	X			
3	Organización con los directivos		X		
4	Aplicación de la propuesta		X	X	
7	Analizar resultados				X
8	Seguimiento y Evaluación	X	X	X	X

6.11. IMPACTO Y DIFUSIÓN

La difusión de esta propuesta se realizará a través de actividades de promoción de la autora, en primera instancia con las autoridades y docentes de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la comunidad Gatazo Zambrano.