



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS**

**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO:

“LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016”

**Trabajo de Investigación Previo a la obtención del Título de Licenciada en
Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.**

AUTORA:

RICARDINA DE LOURDES HIDALGO BONILLA

TUTORA:

Mgs. .NANCY VALLADARES.

RIOBAMBA- ECUADOR

2017

REVISIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: **“LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016”**, presentado por: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla y dirigida por: Mgs. Nancy Valladares.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constata el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

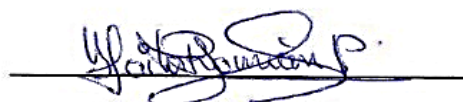
Msc. Myriam Tapia
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



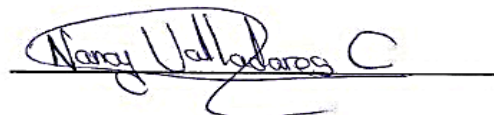
Ms. C. Dolores Gavilanes
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Ms.C. Zoila Román
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Mgs. NANCY VALLADARES
TUTORA



NOTA 8,87

CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, de la escuela de Educación Parvularia e Inicial, con el tema: **“LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016”**, ha sido elaborado por Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla, el mismo que ha sido elaborado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba,

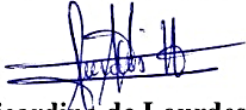


Mgs. Nancy Valladares

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla y a la Mgs. Nancy Valladares; y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla

C.I. 0602385536

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a sus autoridades, personal docente y administrativo de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías; por abrirnos las puertas y dotarnos de valiosos conocimientos. A la Mgs. Nancy Valladares Tutora de Tesis, quien con sus sabios conocimientos han guiado y orientado el presente trabajo investigativo hasta llegar a su feliz culminación.

Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla.

DEDICATORIA

A Dios por haber guiado mis pasos.

A mis queridos padres y a mi hermano Julio que en paz descansen, quienes me incentivaron con sus consejos para llegar a cumplir mis objetivos.

A mis hermanas y hermanos por motivar día a día mi carrera profesional.

Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	Pág.
PORTADA	i
REVISIÓN DEL TRIBUNAL	ii
CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA	iii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1. El problema de investigación	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Preguntas directrices o problemas derivados	5
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación	6
CAPÍTULO II	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes de Investigaciones Realizadas con Respecto al Problema	8
2.2. Fundamentación Teórica	9
2.2.1. El Juego	9

2.2.1.1.	Conceptos	9
2.2.1.2.	Características del Juego	10
2.2.1.3.	Importancia del Juego	14
2.2.2.	La Integración	15
2.2.2.1.	La Integración Social en el aula	16
2.2.3.	Los Juegos de Integración	17
2.2.3.1.	Modelos de Juegos de Integración	18
2.2.3.2.	Características de los Juegos de Integración	19
2.2.3.3.	Clases de Juegos de Integración	20
2.2.4.	Desarrollo Social	22
2.2.4.1.	Características del Desarrollo Social en los niños de 3 a 4 años	23
2.2.5.	Los Juegos de Integración en el Desarrollo Social	24
2.2.6.	Tipos de Juegos de Integración según el desarrollo intelectual del niño	25
2.2.6.1.	Los Juegos Simbólicos y el Desarrollo Social	25
2.2.6.1.1.	Teorías de Piaget acerca del Juego Simbólico	27
2.2.6.1.2.	Teorías de Lev Vigotski con respecto al juego simbólico	29
2.2.6.1.3.	Los aportes de Jerome Bruner con respecto al juego simbólico	30
2.2.6.1.4.	Juegos Simbólicos para niños de 3 a 4 años	30
2.2.6.1.5.	Organización del Aula y Espacios para los Juegos Simbólicos	32
2.2.6.2.	Los Juegos de Reglas y el Desarrollo Social	33
2.2.6.3.	Los Juegos Cooperativos y el Desarrollo Social	33
2.2.7.	Tipos de Juegos de Integración según el desarrollo afectivo	34
2.2.7.1.	Jugar a Aparecer y desaparecer	34
2.2.7.2.	Jugar a arrojar	34
2.2.7.3.	Jugar a ensuciarse	34
2.2.7.4.	Jugar a las comiditas	35
2.2.7.5.	Jugar a la mamá	35
2.2.7.6.	Jugar a la mamá y al papá	35
2.2.7.7.	Jugar a los monstruos	36
2.2.7.8.	Juegos de Integración en los niños de 3 a 4 años.	36
2.3.	Variables	37
2.3.1.	Variable Independiente	37

2.3.2.	VARIABLES DEPENDIENTE	37
2.3.3.	Operacionalización de las Variables	38
2.3.4.	Definiciones de Términos Básicos	40
CAPÍTULO III		44
3.	MARCO METODOLÓGICO	44
3.1.	Diseño de Investigación	44
3.2.	Tipo de Investigación	44
3.3.	Del nivel de Investigación	44
3.4.	Población y Muestra	45
3.4.1.	Población	45
3.4.2.	Muestra	45
3.5.	Técnicas e Instrumentos para la Recolección de datos	45
3.5.1.	Técnicas	45
3.5.2.	Instrumentos	45
3.6.	Técnicas para el procesamiento e interpretación de datos	46
CAPÍTULO IV		47
4.	PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	47
4.1.	Análisis de la Ficha de Observación Aplicada los niños del nivel de Inicial 1 de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”	47
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	57
5.1.	Conclusiones	57
5.2.	Recomendaciones	57
BIBLIOGRAFÍA		59
LINKOGRAFÍA		62
ANEXOS		65

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro1: Categorías del Juego según Piaget	20
Cuadro 2: Operacionalización de la Variable Independiente	38
Cuadro3: Operacionalización de la Variable Dependiente	39
Cuadro4: Participación de los niños	47
Cuadro 5: Necesidad de Jugar	48
Cuadro 6: Propone Juegos	49
Cuadro 7: Juega según su ánimo	50
Cuadro 8: Respeta la opinión	51
Cuadro 9: Respetan las Reglas	52
Cuadro 10: Socialización	53
Cuadro 11: Integración	54
Cuadro 12: Asume roles	55
Cuadro 13: Aprende con facilidad	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Participación de los Niños	47
Gráfico 2: Necesidad de Jugar	48
Gráfico 3: Propone Juegos	49
Gráfico 4: Juega según su ánimo	50
Gráfico 5: Respeta la Opinión	51
Gráfico 6: Respetan las Reglas	52
Gráfico 7: Socialización	53
Gráfico 8: Integración	54
Gráfico 9: Asume roles	55
Gráfico 10: Aprende con facilidad	56



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

“LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016”


RESUMEN

El presente trabajo de investigación realizado en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, enfocado a los niños de 3 a 4 años del nivel Inicial 1 y a las docentes que trabajan con ellos. Recoge aspectos de gran utilidad e importancia para que la enseñanza-aprendizaje sea de forma divertida y permanente, además de proporcionar métodos que ayudan a estimular las habilidades y destrezas y así aumentar los niveles de motivación. Se resumen técnicas que permite a los docentes enseñar de una manera divertida para conseguir la confianza del niño. Además ayuda a los niños para que se sientan entusiasmados y curiosos al momento de realizar cada una de sus actividades. El objetivo principal es determinar cómo los Juegos de Integración, influyen al Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, mediante el análisis del aspecto teórico de la investigación, identificando las clases de juegos que las docentes utilizan para mejorar el Desarrollo Social y observando las competencias sociales que manifiestan los niños durante la realización de los juegos. La técnica que se empleará para la recolección de los datos, es la Observación, mediante la aplicación de una ficha de observación, y su respectiva tabulación. El diseño de la investigación es no experimental, el tipo de investigación aplicado es el descriptivo y el nivel que tiene la investigación es la descriptiva o conocida también como estadística descriptiva. La población a investigar estaba constituida por los 32 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial, no existe muestra ya que no es un número representativo de un universo. Así, podremos identificar si los juegos de integración intervienen o no en el Desarrollo Social de los niños que pertenecen al Nivel de inicial 1. Finalmente, se determinan las conclusiones y recomendaciones del trabajo realizado.

Mgs. Nancy Valladares
TUTORA

ABSTRACT

The present research work carried out in the "General Juan Lavalle" Basic School, focused on 3 to 4 year old-children from the initial level 1 and to the teachers who work with them. Collect useful and important aspects to make teaching and learning process fun and permanent, in addition to providing methods that help to stimulate abilities and skills and thus increase the levels of motivation. It summarizes techniques allowing teachers to teach in a fun way to get the confidence of the child. It also helps children to feel excited and curious when making each of their activities. The main objective is to determine how integration games, influence to the Social development of children aged 3 to 4 of the "General Juan Lavalle" basic school, through the analysis of the theoretical aspect of the research, identifying the kinds of games that teachers use to improve Social development and noting the social skills that children manifest during the games. The technique that will be used for the collection of data, is the observation, through the application of a form of observation, and their respective tabulation. Research design is not experimental and applied research is the descriptive level that has research is the descriptive or known also as descriptive statistics. The population to be investigated was consisted of 32 boys and girls from 3 to 4 years old of Initial Education Center, there is no sample because it is not a representative of a universe number. Thus, it was possible to identify if the games of integration involved or not in the Social development of children who belong to the initial level 1. Finally, the conclusions and recommendations of work performed are determined.


Reviewed by: Solís, Lorena
Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

Los niños de 3 a 4 años se caracterizan por ser curiosos, inquietos, dinámicos, espontáneos, alegres que les gusta correr, saltar, escuchar, apreciar lo que les rodea. Conforme avanza en su desarrollo físico-motor y en su desarrollo cognoscitivo y lingüístico, los niños van adquiriendo más y más instrumentos que les permitan una adaptación al medio social en que crecen.

Se observa además que conforme avanza su desarrollo también varían las conductas individuales y generales dentro de su grupo en el cual se desarrolla, es decir, cada vez es más compleja y variada la gama de respuestas que pueden dar los niños de una manera individual y de manera colectiva.

Es por eso que frente a estas características se considera fundamental brindar a los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica “Gral. Juan Lavalle”, de la ciudad de Riobamba, un método de aprendizaje dinámico, donde les permita evolucionar significativamente en su desarrollo social, adquiriendo hábitos propios de la cultura donde crece.

Para ello, el presente trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I Marco Referencial.- Se inicia con el planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo general y específico, justificación e importancia del problema.

CAPÍTULO II Marco Teórico.- Iniciamos con el enfoque de los antecedentes en relación a otros temas de investigación similares. Se integra el fundamento teórico en donde se hace referencia a las especificaciones respecto a la variable independiente que son los Juegos de Integración y la variable dependiente que es

el Desarrollo Social. Se concluye con el señalamiento de las variables la operacionalización de las variables y la definición de términos básicos.

CAPÍTULO III Marco Metodológico.- Se hace referencia a los métodos de investigación, tipo y diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de procedimiento para el análisis de datos.

CAPÍTULO IV Análisis e Interpretación de Resultados.- Se centra específicamente en los datos obtenidos de la observación ejecutada a los niños, en donde se evidenció la importancia de los Juegos de Integración en el Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años. Con los datos obtenidos se tabularon y se organizaron en cuadros y gráficos estadísticos haciendo uso de la hoja de cálculo de Excel, para posteriormente transformar en porcentajes con la finalidad de poder realizar el análisis e interpretación de los resultados.

CAPÍTULO V Conclusiones y Recomendaciones.- Permitted determinar las conclusiones en función de la aplicación de la propuesta con los niños de Inicial 1 en procura de identificar su importancia, ventajas y logros alcanzados con la finalidad de recomendar a los docentes su aplicabilidad a futuro.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En nuestra sociedad según estudios realizados, la falta de juegos en las instituciones educativas reduce el cumplimiento en los objetivos educacionales, además de que no se estimula adecuadamente el pensamiento e inteligencia nocional, así como la motricidad fina y gruesa; perjudicando al niño en su desarrollo social y emocional. Por lo tanto, al ser un gran inconveniente, he visto la necesidad de investigar este problema en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, donde se carece de actividades lúdicas y falta mayor planificación para desarrollar estrategias de enseñanza-aprendizaje para los niños de 3 a 4 años.

El juego a nivel mundial es una actividad que el ser humano ha practicado a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social. Es una actividad propia del niño, espontánea, que le permita expresarse y manifestarse con libertad, su vida afectiva, sus conflictos y emociones.

El Ministerio de Educación del Ecuador, reconoce en la primera infancia un momento irreplicable en la historia personal de los niños y cree necesario generar oportunidades de acceso a espacios de aprendizaje para el desarrollo integral.

Es por tal razón que el juego es el canal más eficiente para propiciar el desarrollo de niños en especial los del nivel de Inicial 1, es importante que la docente planifique de manera detallada sus intenciones. Incluso cuando se plantea un periodo de juego no dirigido, debemos tener expectativas altas de lo que los niños podrán aprender al interactuar en un ambiente preparado para ellos. Buscar enfocar sus actividades de juego hacia el desarrollo social de los niños de tal forma que los ayude a mejorar las relaciones interpersonales entre ellos y con las demás personas que se encuentran en su ambiente.

En el ámbito de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, el juego no cumple con la satisfacción de las necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico que permiten desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los niños. Hace falta incrementar actividades que permitan a los niños desarrollarse socialmente.

La integración y adaptación del niño al Inicial 1, depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento en que recibe a los niños, ya que están separados por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar; esa relación docente–niño que se establece en el nivel de Inicial 1, está obviamente marcada por las actividades que programa la docente para ganar la atención de los niños.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CÓMO INFLUYEN LOS JUEGOS DE INTEGRACIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL, DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2015 – 2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES O PROBLEMAS DERIVADOS

- ¿Cuál sería el aspecto teórico de los Juegos de Integración y su aplicación en los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”?
- ¿Qué Juegos de Integración aplican las docentes para mejorar el Desarrollo Social en los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”?
- ¿Cómo se demuestran las competencias sociales en los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

Determinar cómo los Juegos de Integración, influyen al Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015 – 2016.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Analizar el aspecto teórico de los Juegos de Integración y su aplicación en el Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”.
- Identificar los Juegos de Integración que las docentes utilizan para mejorar el Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”.

- Demostrar las competencias sociales que manifiestan los niños de 3 a 4 años en la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, durante la realización de los Juegos de Integración.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación es muy importante ya que permitió conocer la importancia del juego en la vida de los niños de 3 a 4 años de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, sabiendo que ellos experimentan, aprenden, muestran e innovan rápidamente la realidad. Recordemos que los niños crecen a través del juego y no se los debe limitar en esta actividad lúdica, por lo tanto, hay que conocerlo detalladamente y saber lo que representa como proceso de desarrollo en los diversos ámbitos del niño, pero sobre todo en lo referente a lo social, pues la socialización ayudará al niño a adaptarse a la sociedad, mediante el entendimiento de los aspectos socioculturales de su ambiente para integrarlos a su personalidad.

El impacto de los cambios en la vida doméstica y la incorporación de la mujer al trabajo, ha permitido que las sociedades y los gobiernos se planteen estudiar y atender a la Educación Infantil. Hasta hace poco la familia tenía la responsabilidad del desarrollo de los niños, su educación se enfocaba en hacer que los niños conozcan y se sometan a rutinas de conducta bajo la misma crianza que tuvieron sus padres. Enseñanzas como el lenguaje, la comprensión, la comunicación social, desarrollo y dominio psicomotor, obediencia, relación con su entorno, etc.

Hoy, las escuelas con Educación Inicial relacionan el aprendizaje y el desarrollo, es decir el aprendizaje es el motor de desarrollo y todo desarrollo lleva implícito un aprendizaje. El aprendizaje en los niños de 3 a 4 años y su desarrollo personal, deben formar parte del interés principal en base a diversas actividades, tareas, ejercicios y sobre todo juegos; que motiven la comunicación entre ellos y la convivencia, para lograr experiencias duraderas en su vida.

Para que los juegos sean de mucha utilidad, se debe estar consciente de que los niños deben conseguir la autonomía necesaria para participar en el medio de forma creativa, bajo normas de respeto, aceptación y valorando las creencias, costumbres, normas, pensamientos y la pluriculturalidad de su entorno. Ajustarse a hábitos y normas de convivencia, sin dejar de lado su criterio y opinión.

Es factible la ejecución del presente trabajo de investigación puesto que existe la predisposición y colaboración de la autoridad y docentes de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, además de la posibilidad de ejecutar las observaciones a los niños del nivel de Inicial 1. Por otro lado es posible su realización en virtud de que existe la suficiente bibliografía apropiada para la estructuración del marco teórico.

Al ejecutar de manera eficiente la aplicación de los juegos de integración, se considera que los beneficiarios directos de esta propuesta de investigación son los niños y niñas del nivel de Inicial 1 de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, así como las docentes de esta institución, porque tendrán en sus manos fundamentos científicos y conocimientos básicos para mejorar el desarrollo social de los niños; así como estimular y adquirir mayor progreso en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES REALIZADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA

En la Universidad Nacional de Chimborazo se ha encontrado algunas investigaciones que se relacionan con una de las variables del tema que es el juego, por lo tanto los cito a continuación:

“EL JUEGO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL JARDÍN ALFREDO PÉREZ CHIRIBOGA, PARROQUIA LIZARZABURU, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL PERÍODO 2012 – 2013”. Este proyecto nos concluye aportando que los niños necesitan ir mejorando poco a poco sus movimientos finos utilizando los juegos y creatividad de la docente.

AUTORA: Malta Chagñay María Janeth

TUTORA: Msc. Tatiana Fonseca Morales

“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”. El presente trabajo concluye aportando, 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 la docente relacione el saber y el saber hacer. (Riobamba - 2016).

AUTORA: Juana Alexandra Rea Guamán

TUTORA: Mg. Nancy Patricia Valladares Carvajal

“DIDÁCTICA LÚDICA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DEL JARDÍN DE INFANTES “FRANCISCO DE ORELLANA”, PARROQUIA LIZARZABURU, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, CANTÓN RIOBAMBA, AÑO LECTIVO 2011-2012”. La falta de una participación sistemática por parte de los padres de familia es un factor gravitante para la ejecución de la actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social de los niños.(Riobamba – 2014).

AUTORA: Miranda Ornan María Belén

TUTORA: Msc. Tatiana Fonseca.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. EL JUEGO

2.2.1.1. Conceptos

(Erbiti & Guarino, 2010, pág. 15)

El juego en el Inicial 1 “es un espacio propio del niño, en que la docente emplea simultáneamente su rol de educadora y de adulto. Actuará sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento.”

La escuela complementa la educación que los niños reciben en su hogar, permitiendo la integración progresiva de los niños en la sociedad, de una manera mucho más fácil. Es así que empiezan a tomar ritmos de vida, a ejecutar actividades bajo horarios, normas, reglas y serán comportamientos diferentes a los que han tenido en su casa. Los sentimientos de afecto, amistad, compañerismo y ternura que se generan, contribuirán a desarrollar en los niños una mayor sensibilidad hacia los demás.

A continuación se menciona el concepto de juego desde el punto de vista según Piaget:

(Euceda, 2007)

Para PIAGET “el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos”.

Alrededor de los tres a cuatro años, los niños inician una nueva etapa de vida, donde van a descubrir el encanto de vivir rodeados de gente. Dejan poco a poco el apego hacia sus padres y familia, ya no sienten la necesidad de estar siempre tras sus pasos e incluso experimentan la sensación de estar con distinta gente para divertirse y sentir nuevos estímulos. Empiezan a percibir la diversión al mantener contacto con niños de su misma edad y compartir sus cosas, sus intereses; hasta que toman conciencia del gran placer que supone ser independientes de los adultos.

2.2.1.2. Características del Juego

(Garaigordobil & Fagoaga, 2006, pág. 15)

“El juego se define desde 7 parámetros o características: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo”.

Por lo tanto el juego produce satisfacciones en los niños y recursos que facilitan el aprendizaje y la integración social. A continuación detallo cada uno de las características del juego según este autor:

Placer

Lo primero que caracteriza al juego es el placer. El juego es una actividad que causa mucho placer, es divertida y produce excitación. Se expresa con signos de alegría y risas, sin embargo cuando no va conducida por señales de júbilo, el niño

lo expresa siempre de una manera positiva; haciendo que sienta satisfacción, gozo y le permita descubrir nuevos conocimientos.

En los diversos juegos se genera distintos tipos de placer en el niño de 3 a 4 años. Por ejemplo: se provoca placer sensomotriz cuando juegan con plastilina, placer de crear cuando juegan con bloques, placer de destruir sin tener ninguna culpa cuando desarmen algo, placer para cometer actos prohibidos, placer que les permita demostrar sus capacidades, placer para expresar sus deseos, placer relacionarse con los demás y compartir con ellos.

Libertad

El juego se expresa de una manera libre, es decir que psicológicamente el juego se caracteriza sobre una base psíquica de libertad de elección. Es el prototipo de tomar decisiones propias, libres y sin restricciones.

El juego al ser una acción voluntaria, de libre elección y no externamente impositiva. Los niños de 3 a 4 años deben sentirse libres para actuar como ellos gusten, libres para representar a los personajes que ellos elijan, libres para elegir los medios que usarán para realizar su juego y libres para decidir lo que sus objetos representarán. No obstante, y tomando en cuenta de que el juego es donde existe mayor libertad y arbitrariedad, se da una incongruencia entre el comportamiento del niño cuando se ajusta a las pautas del personaje y dentro del juego grupal tiene que respetar las reglas.

Proceso

El juego es un proceso, esto quiere decir que tiene una finalidad sin fin, es una actividad que tiende a desarrollarse a sí misma. Lo que motiva el juego viene de sus estimulaciones íntimas, por lo tanto no tiene un fin específico o accidental. Por ello, si el juego empieza a tener un fin material o a su vez se convierte en un medio para conseguir una meta, pierde el carácter de juego. El juego es ante todo un conjunto de pasos más que un interés.

Acción

El juego necesita de mucha actividad y movimiento. Por lo tanto involucra el ejercicio y la participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación lúdica del jugador.

Ficción

El juego también tiene como característica a la ficción. Porque la actividad del juego está enfocada a presumir la realidad, pero sin perder la razón y la conciencia de esa ficción. Por ejemplo, los niños de 3 a 4 años suponen jugar con la escoba como si fuera un caballo o jugar con una caja de cartón como si fuera una casa. Esta característica es lo que permite al juego ser juego.

Realmente lo que caracteriza al juego no es simplemente la actividad, sino la manera de comportarse del niño frente a esa actividad. La ficción está contrapuesta con la realidad; lo que les permite a los niños de 3 a 4 años ser libres de las imposiciones de lo real, para desenvolverse bajo sus propias reglas y normas de conducta que de buena gana acepten y cumplan.

Seriedad

Para los niños el juego tiene que ser una actividad seria. De hecho lo primero que nos llama la atención cuando un niño juega, es su seriedad. Cada vez que los niños hacen castillos de arena, juegan al espacio, con las muñecas, etc., al prestarles atención a su cara, se puede notar que entregan todo su esfuerzo en su juego y están tan interesados en ello, que pierden la noción de lo que sucede a su alrededor. Es parecido cuando un adulto está concentrado en el trabajo.

Hay que recalcar que el niño no considera al juego con la seriedad que los adultos estamos acostumbrados. Ya que para el niño el juego es su única actividad tanto de aprendizaje como de distracción, por lo tanto pone de manifiesto todas sus capacidades y recursos que tiene a su disposición, los combina y se convierte en

una actividad seria para él. Lo que no resulta con el adulto ya que el juego es opuesto al trabajo y demás actividades de producción; obteniendo eficacia y resultados.

Para el niño el juego es considerado con mucha seriedad, ya que mantiene una equivalencia con el trabajo que realizan los adultos. El juego ayuda a que el niño pueda revelar su personalidad y crecer. Además mejora su autoestima y permite que su personalidad se consolide mucho más.

Esfuerzo

El juego en los niños no implica ningún descanso, sino por el contrario requiere de mucho esfuerzo para lograr la satisfacción que esta actividad les aporta.

El juego muchas veces requiere que el niño utilice mayor cantidad de energía e inclusive hasta niveles superiores dependiendo de la tarea a realizar. En algunas ocasiones el juego posee reglas rígidas que ocasionan en los niños un comportamiento de agotamiento y fatiga. De hecho hay juegos que plantean más trabas en los niños para aumentar la dificultad. Por ello, no existen actividades por costosas o arduas que sean que no pueden servir de motivo de juego, incluso en muchos momentos de los juegos buscan la dificultad.

En algunos juegos, el niño puede verse obligado a realizar un gran esfuerzo, a persistir, a concentrarse. Mientras que existen otros juegos que los ayuda a estar tranquilos y solamente con la necesidad de obtener placer. Por lo general, para que los niños se diviertan con el juego, buscan que exista obstáculos ya que desempeñan un papel muy importante y parecen necesarios en su diversión. Así no se aburren pronto.

2.2.1.3. Importancia del Juego

(Pinchupa, 2012, pág. 19)

“El juego es un elemento básico para que el niño afronte con éxito las diferentes situaciones que se le presenten en su relación y vivencia personal”

Para los niños de 3 a 4 años, el juego resulta muy importante para mejorar su desarrollo cultural y personal, ya que es muy fácil saber cuándo un niño está jugando.

(Pinchupa, 2012, págs. 19-20)

“El juego en el niño comprende todas las facetas de su vida: desenvolvimiento social, relación con los demás compañeros, relación familiar. Gracias al juego, el participante potencia su fuerza de voluntad y su plenitud afectiva, adquiere conciencia de sus cualidades, posibilidades y disfruta de ellas, aprende a elaborar sus vivencias del medio ambiente y a conseguir una adaptación emocional”.

El juego al proporcionar variados medios de exploración del entorno y relaciones interpersonales, resulta importante en la educación inicial para adquirir un gran valor educativo. Además mejoran las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

Para el desarrollo del niño, el juego implica que se empiece a relacionar con la realidad y porque además de una manera agradable y divertida hace que mantengan adecuadas relaciones sociales con su entorno.

Los juegos han de propiciar en estas edades la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices.

Se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de

movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

(Garaigordobil & Fagoaga, 2006)

“Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego se entra en contacto con los iguales, y ello ayuda a ir conociendo a las personas del entorno, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios”.

En definitiva, el juego para los niños debería ser una actividad importante para su normal desarrollo emocional y educativo, porque combina diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades.

Por ello, como se ha indicado, no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como una herramienta importante de aprendizaje, una metodología que se utilizará para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

2.2.2. La Integración

(Morales, 2011, pág. 57)

“Es un proceso de adaptación donde aprendemos a relacionarnos con los demás a respetar sus normas y valores. La integración también es un fenómeno complejo, sin definición unívoca, que se produce como consecuencia de la adaptación de las respuestas del individuo a los requerimientos del medio y de la interacción entre ambos. Es un proceso dinámico y a la vez, el producto o resultado de este proceso. Algunos autores prefieren denominar a este proceso como asimilación, para referirse a la adaptación de los individuos a una determinada jerarquía de normas sociales”.

Para aprender a vivir socialmente con sus compañeros, el niño debe tener la oportunidad de asociarse con otros niños. La adaptación de los niños al nivel de

Inicial 1, es un proceso lento que afecta tanto al niño, como a la familia y también a las educadoras. La exitosa adaptación escolar depende de la ayuda que los padres brinden a sus hijos, para darle seguridad y la tranquilidad que necesitan.

(Morales, 2011)

“Se entiende como Integración a aquel proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas que se encuentran en un sistema marginal; participar del nivel mínimo del bienestar social”.

2.2.2.1. La Integración Social en el aula

Un aspecto fundamental en el proceso de adaptación del niño es la forma en que la docente procura la unión hacia los niños, el respeto, el afecto y la tranquilidad frente a reacciones normales como llantos, gritos, pataletas o rabietas. Esta actitud de la docente debe ser sin preocupación, ni desasosiegos.

La integración del niño en el grupo de compañeros de clase es fundamental para una correcta armonía. Mediante diferentes maneras, los niños aprenderán a conocer el nombre de sus compañeros y podrán hacer nuevos amigos. En este sentido, sería importante que los niños que ya son compañeros desde años anteriores permitan integrar a los nuevos niños al grupo, enseñándoles el aula, la escuela y sus juguetes.

Es imprescindible tener en cuenta que aquellos niños que en la temprana edad, no logran efectuar el proceso normal que los lleva del amor por sí mismos al amor por la madre se ven afectados en el desarrollo de carácter y su adaptación social. La vida grupal en una comunidad de niños no sirve por sí misma para socializar al individuo en los casos que falta el vínculo con la madre y la familia.(Linguído & Zorraíndo, 1981).

2.2.3. Los Juegos de Integración

(Arce & Cordero, 2001, pág. 25)

“Se llaman juegos de integración a la etapa del periodo preparado por la docente o por los niños, para favorecer la integración grupal y la experimentación con los diferentes elementos”.

Se definen como juegos de integración a aquellos donde los niños dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza. Dentro de esta categoría, se pueden incluir los juegos de representación colectivos, así como también los juegos motores y de reglas que implican como elementos estructurales la participación, la aceptación, la ayuda y la cooperación.(Garaigordobil & Fagoaga, 2006)

Generalmente los valores que los niños practican durante los juegos de integración son:

- Impulsar al niño para que tenga noción de su propio cuerpo y conozca sus posibilidades de movimiento.
- Le asegura beneficios psicomotores que formarán su inteligencia.
- Le proporciona beneficios posturales y funcionales, hábitos y coordinaciones.
- Contrarresta la inamovilidad proporcionada por las vivencias pequeñas y por la televisión.
- Forma un niño saludable con un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas.
- Crea una base sólida de partida, para la práctica deportiva.
- Le amplía su esfera vivencial.
- Forma hábitos de trabajo colectivo.
- Le proporciona suficiente satisfacción dinámica.
- Favorece el intelecto y el concepto de sí mismo.
- Le brinda actividades de compensación y desahogo.

- Desarrolla los movimientos fundamentales propios del niño preescolar.

2.2.3.1. Modelos de Juegos de Integración

- **Juego Libre.-** Los niños prefieren diferentes tipos de juegos son libres para elegir y se divierten.
- **Jugando a la casita.-** Les gusta a los niños jugar a la cocina, preparan los alimentos, hacen la limpieza de la casa se dividen los compañeros los quehaceres de la casa, imitan todo los que hacen sus padres fiel espejo para sus niños.
- **Jugando al carrito con las llantas.-** El jugar con las llantas imitan al carro del papá o hacen corrida de carros aquí los niños socializan con sus compañeros.
- **Los asientos del sube y baja.-** En este juego el niño con sus compañeros se imaginan que están en la rueda moscovita o se imaginan que van a Quito y un compañerito propone ser el chofer, otro niño el controlador los niños juegan lo que los adultos hacen como el trabajo diario.
- **Jugando con la pelota al Tingo Tango.-** Hay que jugar en grupo este juego se colocan los niños en círculo para pasar de mano en mano de los niños cantan tingo tango...tingo tango paran de cantar el que se quedó con la pelota se coloca en el medio del círculo comienza a cantar. Los niños se integran socializan comienzan a tener nuevos amiguitos se divierten.
- **Haciendo roles en el colchón.-** Aquí en este juego se demuestra la fuerza como de habilidad y destreza de los niños.
- **Jugando al Fútbol.-** En este juego la docente divide en dos grupos a los niños para que jueguen todos y no se queden fuera del grupo aprenden a socializar a compartir no ser individualista ganan el grupo ya que supieron compartir.

Los juegos infantiles son en estos casos muy eficientes, y actúan también como preventivos evitando deformaciones en el desarrollo social, acostumbran a buenos hábitos y preparan por medio de una conducta motriz a desarrollar

condiciones que ayudarán más tarde, a afrontar en forma eficaz muchas situaciones de la vida diaria.

2.2.3.2. Características de los Juegos de Integración

En general el juego contiene un amplio conjunto de juegos de integración que estimulan la conducta pro-social (conductas de ayuda, confianza, cooperación) y la creatividad en distintas dimensiones (verbal, dramática, plástico-constructiva y gráfico-figurativa).

En su conjunto estos juegos estimulan la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de la creatividad, y subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos. Los juegos de integración tienen 5 características estructurales.

- **Participación.-** El juego hace que los niños participen activamente de las actividades que se realizan en el grupo, sin necesidad de que hayan niños descartados y tampoco que haya ganadores o perdedores. El punto principal es que todo el grupo alcance la meta propuesta, con el aporte de cada uno de los miembros del grupo.
- **Comunicación y la Interacción Amistosa.-** El juego permite que los niños desarrollen el dialogo interno, también les estimula a escuchar, dialogar, tomar decisiones, y negociar las propuestas planteadas para que todas se beneficien de las bondades de esta actividad. Se desarrollan también los lazos de amistad entre los que conforman el grupo, se fortalecen los sentimientos positivos hacia los demás, y aprende a dar y recibir con el fin de conseguir un objetivo común.
- **Cooperación.-** El juego promueve en los niños a apoyarse mutuamente para conseguir el bien común, dado que existe una dinámica relacional y un objetivo grupal. El objetivo final del juego solo se consigue si los objetivos individuales del grupo son cumplidos a cabalidad. De este modo se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales

consistentes en dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, en contraposición a los juegos competitivos en los que los objetivos de los jugadores están relacionados pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta sólo si los otros no la consiguen alcanzar.

- **Ficción y Creación.-** Por lo general los niños de 3 a 4 años están en una edad que imaginan la realidad. Juegan a suponer como si fueran perros, gatos, carros, trenes, etc. También combinan estímulos para crear algo nuevo, por ejemplo, unir distintos objetos para crear medios de transporte.
- **Diversión.-** Ya que con estos juegos tratamos de que los miembros del grupo se diviertan interactuando de forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros.

2.2.3.3. Clases de Juegos de Integración

Para Piaget los Juegos de Integración se clasifican en:

Tabla 1: Categorías del Juego según Piaget

EDAD	ESTADO EVOLUTIVO	CATEGORIAS
0-2	SENSORIO MOTOR	Juegos de ejercicio
2-7	PRE OPERACIONAL	Juegos simbólicos
7-12	OPERACIONES CONCRETAS	Juegos con reglas
12 en adelante	OPERACIONAL/ FORMAL	Juegos de construcción

Fuente:(Suárez, 2010, pág. 24)

- **Juegos de Ejercicio.-**“Estos juegos caracterizan el periodo sensorio-motor. Comienzan durante las primeras semanas de vida y se extienden hasta la aparición de la función simbólica”. (Bruzzo & Jacobovich, 2008)
- **Juegos Simbólicos.-** “El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos

imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la herida del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje”.(Bruzzo & Jacobovich, 2008)

- **Juegos de Reglas.-** Este juego es más propio del adulto y de los niños mayores.
- **Juegos de Construcción.-** Son aquellos juegos en donde el niño forma sus construcciones con diversos materiales de modelado o fichas.

En nuestro país, el Ministerio de Educación ha proporcionado a los docentes un libro donde muestra los tipos de juegos de integración que recomienda utilizar. Y estos son:

(Suárez, 2010)

- **Jugar con algo:** son juegos de manifestación de habilidades, de funcionamiento es decir identificar colores, tamaños, etc.; mientras el niño explora su ambiente o su objeto, con su imaginación trata de resolver problemas.
- **Jugar como algo:** se trata de juegos de imitación, de representar roles, es decir que los niños imaginan un mundo y una realidad ficticia y de esta manera la representan mediante el juego. Aquí se trabaja con el juego simbólico.
- **Juegos sobre algo:** Jugar con ideas y reglas, son juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados; es decir se formulan e integran reglas determinadas en un campo recreativo y deportivo. Por lo tanto los niños deben jugar con una idea central y siguiendo reglas.

Existen otros autores que clasifican a los juegos, en cinco tipos en relación al grado de complejidad en participación:

(Suárez, 2010)

- Desocupados: se refiere a que los niños nunca participan en el juego, únicamente rodean o se pasean por el área de juego.
- Observadores: se trata de que un niño demuestra interés por el juego que realizan los demás compañeros, y hace preguntas al respecto. Pero no participa en él.
- Juego independiente o solitario: se refiere a que el niño juega solo con objetos, no interactúa con los demás niños de su grupo.
- Paralela: se refiere a que los niños juegan con los juguetes como aquellos usados por otros niños más cercanos, pero no se involucra con aquellos.
- Juegos de asociación: se refiere a que los niños pueden intercambiar juguetes, conversan pero cada uno persiste en su proyecto, no hay propósito definido.
- Juego cooperativo y suplementario: se refiere a que los niños cooperan para construir, competir, dramatizar, y buscan un líder para que los guíe.

2.2.4. Desarrollo Social

(Serrano, 2012)

"El desarrollo social en los niños de 3 a 4 años 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".

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años, los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera

división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado.

(Leon, 2004, págs. 65-66)

“El niño en el lapso entre los 3 y 4 años de edad evoluciona significativamente en su desarrollo social, adquiriendo hábitos propios de la cultura donde crece, desarrollando percepciones más complejas y estableciendo relaciones más variadas de las que tuvo durante los primeros dos años de vida. Tiene además que aprender el control de sus impulsos agresivos, sexuales y de otra índole, para que pueda ser aceptado en la sociedad. El aprendizaje de estos controles requiere aparte de la manifestación abierta del control, la internalización de los motivos, valores y razones para que dé dicho control, es decir un proceso integral de socialización. En este proceso de socialización participan principalmente los padres. Sin embargo, en esta fase del desarrollo ya empiezan a jugar un papel relevante otros tipos de influencias, como lo son los compañeritos o amigos del niño y los medios de comunicación masiva entre otros”

2.2.4.1. Características del Desarrollo Social en los niños de 3 a 4 años

(Leon, 2004, pág. 63)

- Debe controlar sus impulsos.- Es decir que el niño debe posponer sus satisfacciones por el bien común, además aprende cuáles son las manifestaciones aceptadas para su edad y su cultura.
- Todo lo que le rodea al niño le sirve como modelo y medio de estímulo para su desarrollo social.- Esto enriquece sustancialmente su mundo, introduciendo nuevos elementos de influencia.

- Es difícil relacionar causas-efectos del desarrollo social del niño.- Esto se debe a que las conductas del niño tienen muchas causales posibles y los estímulos pueden generar respuestas muy diferentes y en diferentes momentos.
- El niño puede tener motivos o intenciones que no necesariamente manifiesta.- Es decir que un niño puede tener intenciones positivas y protectoras hacia otro niño, pero si el niño es tímido no necesariamente lo manifiesta; por lo tanto se puede interpretar que la esa timidez ya es un rasgo característico del niño en su personalidad.
- Por lo general los niños tienen relaciones egocentristas.- Antes de iniciar la etapa de los 3 a 4 años los niños no han desarrollado todavía la capacidad cognoscitiva, que le permite asumir la posición del otro y tomar conciencia de su forma de pensar y percibir las cosas.
- Tiene todavía dificultades para compartir sus cosas.- No está dispuesto a compartir sus juguetes, ni sacrificar su atención en otra tarea u actividad que no sea la que él inició.
- Aun tiene dificultades para expresarse adecuadamente.
- Conforme avanza el desarrollo cognoscitivo, va adquiriendo un mayor control de sus impulsos y va aprendiendo a imitar a otros.

2.2.5. Los Juegos de Integración en el Desarrollo Social

(Garaigordobil & Fagoaga, 2006, pág. 18)

“El juego es algo inherente a la misma naturaleza infantil, y de la importancia que tiene para el desarrollo de la personalidad nos han hablado psicólogos, filósofos y pedagogos. La propuesta de intervención que se plantea con juegos cooperativos y creativos se fundamenta teóricamente sobre las conclusiones de los estudios que en el transcurso de este siglo han analizado las conexiones entre juego y desarrollo infantil”.

El juego es vital en el proceso de socialización del niño, ya que mediante él se relaciona con los demás; la comunicación a través del juego simbólico y la dramatización hace que el choque social no sea tan brusco, pues refleja la percepción que tiene del mundo y de los demás.

Es importante cómo mediante el juego, el niño va adquiriendo un comportamiento social, desarrollando conductas, adoptando reglas y asumiéndolas. Todo ello le sirve para que relacione lo que él acepta y lo que no. El juego es altamente significativo porque favorece la madurez física, psíquica, constituyéndose, además, como un elemento clave en el desarrollo de la vida social. Además estimula la incorporación al grupo, la relación y la cooperación con los demás y el mutuo respeto. Influye en el aprendizaje de hábitos, comportamientos y actitudes sociales, lúdicas las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.(Ponce, 2010)

El juego es uno de los actos sociales y socializadores por excelencia. El proceso de desarrollo social que se da a lo largo de toda la vida del individuo, se manifiesta en dos planos:(Rodriguez, 2013)

- Plano Individual: va formando su personalidad y concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- Plano Colectivo: va tejiendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social.

2.2.6. Tipos de Juegos de Integración según el desarrollo intelectual del niño

2.2.6.1. Los Juegos Simbólicos y el Desarrollo Social

(Bruzzo & Jacobovich, 2008)

Los juegos simbólicos “constituyen la actividad lúdica privilegiada de los niños de 3 a 4 años. Mediante éste, los pequeños acceden al conocimiento de habilidades y destrezas, actitudes y conceptos, así como también estructuran su psiquismo en constitución”.

Este tipo de juegos ayuda y estructura la base sobre la cual se crean los conocimientos y las experiencias de aprendizaje en los niños y donde las maestras aprovechan para impartirlos.

(Bruzzo & Jacobovich, 2008)

“Según Deval, a esta edad el niño utiliza un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación y reproduce escenas de la vida real y las modifica de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren sus significados en la actividad: trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda; una caja de cartón, en un camión; un palillo en una jeringuilla que usa un médico”.

Los juegos simbólicos inciden directamente en el desarrollo social del niño de 3 a 4 años; donde el niño comienza a recrear la realidad y asume roles sociales, conforme sus deseos y necesidades; pero este tipo de juegos tienen tres características principales que son:

(García & Alarcón, 2011)

Estimular la comunicación y cooperación con los iguales.- La ilusión de imitar a los adultos, hace que los niños necesiten de compañeros de juego. Ésta relación con los demás, ayuda a reducir el egocentrismo de los niños de tres años y pasan a ser más colaborativos ya llegados a los cuatro años, puesto que tienen que depender y ponerse de acuerdo con su grupo en donde experimenta y refleja diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol sus compañeros, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptados o rechazados.

El niño al representar el papel de otra persona, crea su propia idea sobre la experiencia que el otro vive. Además el juego potencia progresivamente la relación con los otros, lo que permite la asimilación del lenguaje y de diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos.

- El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo: El niño cuando representa el trabajo del adulto, descubre qué tipo de vida social, derechos, obligaciones y qué tipo de relaciones tiene o debe tener para enfrentarse al mundo laboral.

Mediante el juego simbólico se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles y distintas cualidades del mismo papel, ampliando la variedad de funciones sociales y de actitudes y explorando distintas modalidades relacionales.

- El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal: En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes.

El niño observa cómo reacciona él o ella ante distintas situaciones, cuál es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos.

2.2.6.1.1. Teorías de Piaget acerca del Juego Simbólico

(Euceda, 2007, pág. 57)

“Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla habilidades físicas y, él logra formar con la práctica las huellas de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego”.

Piaget creía que la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes, marca el comienzo de la etapa preoperacional. Los niños de 3 a 4 años ya saben emplear símbolos a través de gestos, palabras, números o imágenes; que los ayudan a representar la realidad de su entorno.

Ya se encuentran en la capacidad de pensar y comportarse mejor que antes. Usan un lenguaje que les permite comunicarse, usan los números para contar los objetos, participan en juegos de imitación y plasman lo que opinan del mundo a través del dibujo.

(November, 1997, pág. 112)

“La asimilación de la realidad es una condición vital para la continuidad y el desarrollo, por la falta de equilibrio que tiene el pensamiento del niño, y el juego simbólico satisface esta condición”.

En pocas palabras Piaget manifiesta que el juego simbólico es esencial para el desarrollo mental y emocional de los niños de 3 a 4 años. Al realizar la investigación he visto cómo los niños expresan sus pensamientos, creencias y sus sentimientos respecto a lo que experimentan jugando e interactuando con los demás.

(Euceda, 2007, pág. 60)

“Piaget plantea la importancia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento cuando podemos observar en el juego infantil un desarrollo en espiral que cada vez se hace más rico y complejo; un juego que, con cada aprendizaje, el niño es impulsado hacia nuevas metas y nuevos logros. De los 2 a 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio, al nacimiento de las acciones simbólicas; esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar”.

Básicamente el juego simbólico debe ayudar a mejorar las experiencias de aprendizaje y desarrollo social de los niños, donde cada vez deben avanzar más en su conocimiento y mejorar las relaciones sociales con el grupo.

Suele pasar que los niños de 3 años tienen un amigo imaginario, y lo llevan incluso a la escuela; pero a medida que el niño va interactuando con un grupo de niños de la misma edad; se va olvidando de eso y empieza a tener amigos reales con quienes jugar y aprender.

2.2.6.1.2. Teorías de Lev Vigotski con respecto al juego simbólico

(Erbiti & Guarino, 2010)

“Vigotski otorga un papel fundamental en la interacción social en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores (desarrollo del símbolo, resolución de problemas y formación de conceptos, y otros.). Así mismo reconoce que estos procesos psicológicos se dan una doble formación y afirma que en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces. Primero a nivel social y entre personas (interpsicológica). Más tarde, a nivel individual y en el interior del propio niño (intrapsicológica)”

Para Lev Vigotski el motor principal del desarrollo de los niños de 3 a 4 años es la actividad. Por lo tanto, no se concibe al niño como si estuviese aislado de su medio, sino por el contrario, como un ser que participa en grupo de una manera cooperativa, intercambiando ideas y de ayuda en el aprendizaje.

Vigotski manifiesta un concepto basado en la relación desarrollo-aprendizaje, llamado Zona de Desarrollo Próximo.

(Erbiti & Guarino, 2010)

“La Zona de Desarrollo Próximo es la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver en forma independiente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz”

Es decir que la zona de desarrollo es la distancia que existe entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial. Y en medio se ubica la acción educativa. Nos referimos a nivel de desarrollo efectivo a los conocimientos previos y nivel de desarrollo potencial son los nuevos conocimientos próximos. También se puede decir que la zona de desarrollo próximo es el espacio que la docente establece para brindar la ayuda necesaria al niño que se encuentra en proceso de aprendizaje, para que finalmente pueda resolver una situación que aún no es capaz de resolverlo solo.

2.2.6.1.3. Los aportes de Jerome Bruner con respecto al juego simbólico

(Erbiti & Guarino, 2010)

“Los niños de 3 a 4 años desarrollan tres sistemas paralelos para asimilar información y representarla, que se corresponden con las fases de desarrollo. Pueden ser presentados como modelos sucesivo de representación, aunque, en verdad nos son formas excluyentes”

La cultura en la que se desenvuelven los niños influye en la adquisición del lenguaje y las capacidades comunicativas. Empezando por la madre quien está directamente ligada a interpretar las necesidades de comunicación del niño. Y así poco a poco el niño se apropia de los conocimientos necesarios para interactuar con su medio cultural. Bruner introduce el concepto de andamiaje, que quiere decir que es el proceso de cooperación entre un experto y un novato. En otras palabras, el docente colabora al niño para que pueda pasar de un nivel a otro más elevado.

2.2.6.1.4. Juegos Simbólicos para niños de 3 a 4 años

El juego que caracteriza a los niños de 3 a 4 años son precisamente los juegos simbólicos o juegos de ficción. Es decir los niños juegan a “hacer como si”, para representar o imitar las conductas de las personas que los rodean. Los niños de 3 a 4 años juegan simbólicamente, representando o sustituyendo una situación vivida

en otra supuesta. Por ejemplo, hacen como si comiera, pero utilizan un palo. Básicamente los niños se ven obligados a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que aún no lo comprenden del todo.

Es por esta razón que no satisface por completo las necesidades afectivas e intelectuales de su yo interno, como cuando un adulto ya es completamente capaz de hacerlo. Así que es muy importante que para mantener el equilibrio emocional de los niños, ellos deben tener una actividad en donde no sea la adaptación a lo real; sino que lo real se adapte al pensamiento e imaginación del niño.

Cuando los niños empiezan a jugar simbólicamente, se observa que:

- Juegan al “como si”, haciendo actividades que cotidianamente hacen y utilizan lo que tienen a la mano. Por ejemplo, hacen como si comiera, como si descansara, como si viera la televisión, etc.
- También le atribuyen esquemas de conducta que no corresponden a las cosas o juegos. Por ejemplo, hacer dormir a un avión.

Conforme sigue avanzando su aprendizaje, los niños aplican de forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que observan de otros, como pueden ser los adultos. Por ejemplo, hacen como si clavaran en la pared, hacen como si se maquillaran, hacen como si hablaran por teléfono.

Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 a 4 años tienen las siguientes características:

(Euceda, 2007)

- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).
- No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como es un monólogo colectivo).

- Cada uno utiliza sus propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).
- Los roles son casi siempre los mismos (todos son mamás o papás, etc.).
- No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de acciones.
- No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

2.2.6.1.5. Organización del Aula y Espacios para los Juegos Simbólicos

La organización del aula es muy importante ya que ayuda a desarrollar los objetivos fundamentales de la Educación Prebásica. Se considera aspectos como espacio, metodología que aplica el docente, las actividades que se van a desarrollar, los materiales que van a utilizar y el horario.

A estos espacios se los conoce como Rincones, que se han venido constituyendo en herramientas pedagógicas muy útiles, para la enseñanza-aprendizaje y el desarrollo social. A continuación cito algunos ejemplos que se pueden utilizar para crear los rincones: (Ver Anexo B)

(Euceda, 2007)

- La Casita.- En este rincón se encuentran juguetes como muñecas, muñecos, cocina, enseres, cunas, teléfonos, etc.
- Los Coches.- Se organizan calles en las cuales se colocan carros, aviones, barcos, trenes, etc.
- Juegos de mesa.- Se utilizan rompecabezas, dominó, bloques lógicos, etc.
- Disfraces.- En un baúl se tienen diferentes trajes para combinar y disfrazarse de lo que quieran.
- Construcción.- Se utilizan construcciones de madera, legos, etc.
- Plástica.- Lápiz, punzón tijeras, bolas para ensartar, lana, pinceles, lápices de colores, acuarelas, masa de harina, plastilina, etc.

- Biblioteca.- Básicamente se necesita de cuentos, que sean colecciones infantiles adecuadas para su edad.
- Teatro.- Se utilizan títeres, marionetas, disfraces, etc.
- Música.- Se utilizan instrumentos musicales que los ayude a expresarse.

Se tiene claro que no solamente en el aula se puede jugar sino que también se pueden utilizar otros espacios como el patio de juegos. Y éste al ser un espacio abierto, permite que fluya con mayor libertad el niño.

2.2.6.2. Los Juegos de Reglas y el Desarrollo Social

(García & Alarcón, 2011)

“Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia entre los individuos y regulados por un código”.

Los juegos de reglas para los niños de 3 a 4 años son muy simples, ya que aún no son capaces de incorporarse a las normas o reglas que el juego requiere, puesto que esta capacidad de aceptación de las reglas es un indicador de su madurez. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve reforzado por los juegos de reglas.

2.2.6.3. Los Juegos Cooperativos y el Desarrollo Social

(García & Alarcón, 2011)

“Los juegos cooperativos son aquellos en los que los niños dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.”

Este tipo de juegos puede incluir los juegos de representación colectivos, juegos motores y de regla; que impliquen como elementos estructurales la participación, aceptación, ayuda y cooperación. Los programas de juego cooperativo estimulan

un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre los niños durante el tiempo libre, también durante el juego libre que se realiza en la habitación de juego y entre los niños preescolares durante el juego libre en el gimnasio o en la clase de cultura física.

2.2.7. Tipos de Juegos de Integración según el desarrollo afectivo

2.2.7.1. Jugar a Aparecer y desaparecer

Las escondidas son uno de los primeros juegos que representan un sentido de índole emocional para el niño de 3 a 4 años, puesto que siente un inmenso placer al experimentar este juego, ya sea que se genere espontáneamente por su parte o bien si es propuesto por el docente.

2.2.7.2. Jugar a arrojar

Los niños de 3 a 4 años juegan a arrojar objetos entre ellos, para lanzarlos y atraparlos. Entre los objetos que les gusta arrojar son: pelotas juguetes pequeños o livianos.

2.2.7.3. Jugar a ensuciarse

Otro de los placeres lúdicos que caracteriza a los niños sanos de 3 a 4 años, es ensuciarse, una actividad que ocupa un lugar importante en su vida afectiva y que por consiguiente resulta fundamental a esta edad.

Los niños necesitan ensuciarse ya que los ayuda a investigar los límites de su propio cuerpo, además de reconocer la diferencia de sí mismos.

2.2.7.4. Jugar a las comiditas

La alimentación para el ser humano es un hecho afectivo y cultural que trasciende su nutrición. El juego de las comiditas es uno de los primeros juegos simbólicos en que el niño recrea y elabora todos los aspectos de la cultura y de la vida afectiva.

2.2.7.5. Jugar a la mamá

Tanto las niñas como los niños en algún momento de su desarrollo, necesitan jugar a la mamá. En otras palabras requieren poner en juego todos los aspectos de la relación con su madre por lo que juegan a tener hijos y a alimentarlos, aspectos que resultan de vital importancia para que puedan alcanzar paulatinamente su autonomía.

Los adultos muchas veces por desconocimiento o por prejuicios que nada tienen que ver con la realidad, permiten y fomentan este tipo de juegos en las niñas y los rechazan en los niños. En realidad, en este momento del desarrollo estos juegos no están al servicio de definir las diferencias sexuales; por el contrario permiten elaborar el crecimiento y la relación con la madre, necesidades anteriores al reconocimiento de las diferencias sexuales. Más aún, los niños de 3 a 4 años requieren de estos juegos para luego poder iniciar la etapa siguiente.

2.2.7.6. Jugar a la mamá y al papá

Una vez que el niño de 3 a 4 años empieza a preguntar la diferencia entre los sexos, aparece en los juegos una paulatina diferenciación en la elección de roles entre niñas y niños.

Las niñas asumen roles netamente femeninos, tales como ser hadas o princesas, del mismo modo que los varones lo hacen con los masculinos y juegan a ser poderosos personajes de ficción dotados de gran fuerza, atributos que a esa edad asocian a los varones adultos. En esta etapa entran en escena todos aquellos

juegos que permiten reconocer las diferencias anatómicas, afectivas y sociales de ser hombre o mujer.

2.2.7.7. Jugar a los monstruos

Durante la primera infancia algunos temores se presentan como una constante: el miedo a la oscuridad (representa la soledad) y a determinados animales como: insectos, víboras y cocodrilos.

Es así que los cuentos y los juegos de monstruos, brujas malvadas y otros personajes de terror, irrumpen en la vida de los niños, quienes comienzan a incluir a estos personajes tan temidos en sus juegos. La necesidad de incorporar estas temáticas en las actividades lúdicas de los niños de 3 a 4 años, radica en que el juego los ayuda a elaborar situaciones de su realidad tanto externa como interna.

2.2.7.8. Juegos de Integración en los niños de 3 a 4 años.

Los niños de 3 a 4 años se buscan y les gusta estar juntos en grupo de 2 ó 3, pero todavía les resulta difícil la colaboración. Actúan juntos pero en realidad lo hace uno al lado del otro; es lo que se conoce como el juego paralelo.

Los niños a esta edad juegan con la pelota mientras corren, toman helado, suben escaleras, comen y hablan por el teléfono. Algunas investigaciones afirman que esta es una buena edad para iniciarles en el ordenador.

Los niños de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”, si demuestran algunas de estas cualidades aunque en un bajo nivel, pero a medida que quieren integrarse socialmente, construyen ambientes hostiles de negación hacia los demás.

(Garaigordobil & Fagoaga, 2006, pág. 18)

“A esta edad los niños manifiestan sus inquietudes y confidencias en torno a cómo se sienten. Algunos son más sociables, otros son más cariñosos con otros niños. Su manera de jugar está más condicionada a otros niños. Pasarán de asociarse para jugar y compartirán sus juguetes con más facilidad. Al mismo tiempo demuestran

más independencia de sus padres. Revisan libros, sujetan un lápiz de una manera más correcta. Además de garabatos, el niño hace dibujos con más sentido”.

2.3. VARIABLES

2.3.1. Variable Independiente

Los juegos de integración

2.3.2. Variables Dependiente

Desarrollo Social

2.3.3. Operacionalización de las Variables

Variable independiente: Los juegos de integración

Tabla 2: Operacionalización de la Variable Independiente

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Se llaman juegos de integración a la etapa del periodo preparado por la maestra o por los niños, para favorecer la integración grupal y la experimentación con los diferentes elementos.	Etapa	Variedad de juegos Juego con reglas	TÉCNICAS Observación
	Integración grupal	Juega respetando a sus compañeros	INSTRUMENTOS Ficha de observación
	Experimentación	Crea juegos Propone recreaciones Asume roles	

Variable Dependiente: Desarrollo Social

Tabla 3: Operacionalización de la Variable Dependiente

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El desarrollo social en los niños de 3 a 4 años 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</p>	<p>Relacionarse</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Unión de compañeros Juegos grupales Solidaridad</p> <p>Habilidades Inteligencia Socialización</p>	<p>TÉCNICAS Observación</p> <p>INSTRUMENTOS Ficha de observación</p>

2.3.4. Definiciones de Términos Básicos

ACTIVIDAD LÚDICA.- Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción.

AFECTO: Que es seguidor o partidario de una persona o cosa.

COMPAÑERISMO: Armonía entre compañeros.

COMPETENCIA SOCIAL: Es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales básicas, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes prosociales, asertividad, etc.

CUALITATIVOS: Historia. En algunos campos, como la antropología, los métodos han sido desde sus inicios cualitativos. Mientras, en otros ámbitos ha tenido lugar un desarrollo.

DESARROLLO.- Crecimiento o progreso de una persona. Desarrollo significa crecimiento, progreso, evolución, mejoría. Como tal, designa la acción y efecto de desarrollar o desarrollarse. El concepto de desarrollo puede hacer referencia a una tarea, una persona, un país o cualquier otra cosa.

DESARROLLO SOCIAL: El desarrollo social en los niños de 3 a 4 años 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

EGOCENTRISMO.- Valoración excesivo de la propia personalidad que lleva a una persona a creerse el centro de todas las preocupaciones y atenciones.

FRUSTRACIONES: La frustración es una respuesta emocional común a la oposición relacionada con la ira y la decepción, que surge de la percepción de resistencia.

INTEGRACIÓN.- La integración es un fenómeno que sucede cuando un grupo de personas unen al mismo a alguien que está por fuera, sin importar sus características y sin fijarse en las diferencias. El acto de la integración es muy importante para todas las sociedades porque acerca a sus integrantes a la convivencia, a la paz y a la vida en armonía.

JUEGO.- Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

JUEGOS COOPERATIVOS.- Un juego cooperativo es aquel en el que las personas que participan no compiten, si no que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad.

JUEGOS DE REGLAS.- Los juegos de este tipo implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el jugador tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos.

JUEGOS DE INTEGRACIÓN.- Se llaman juegos de integración a la etapa del periodo preparado por la maestra o por los niños, para favorecer la integración grupal y la experimentación con los diferentes elementos.

JUEGOS SIMBÓLICOS.- Los juegos simbólicos son juegos en los cuales los niños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando en la realidad. Se trata de la capacidad de simbolizar, es decir, de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.

LIBERTAD: La libertad es un concepto abstracto de difícil definición; en principio, está vinculada a la facultad que posee todo ser vivo para llevar a cabo una acción.

PRO-ACTIVIDAD: Es una actitud en la que el sujeto u organización asume el pleno control de su conducta de modo activo, lo que implica la toma de iniciativa en él.

REGLAS: Comunicar las reglas de manera positiva en el salón de clase.

RESPETAR: Tener respeto o consideración por una persona o cosa.

SINERGIA: La sinergia comúnmente refleja un fenómeno por el cual actúan en conjunto, varios factores, o varias influencias, creando así un efecto más grande.

SOCIABILIDAD: La sociabilidad resulta ser aquella calidad o cualidad de sociable que presenta una persona, es decir, aquel que de manera natural tiende a vivir en sociedad.

SOCIAL.-social es aquello perteneciente o relativo a la sociedad. Recordemos que se entiende por sociedad al conjunto de individuos que comparten una misma cultura y que interactúan entre sí para conformar una comunidad.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación tiene un diseño no experimental ya que me basé en suposiciones empíricas y sistemáticas. Además de haber observado la influencia de los juegos de integración tal y como ocurren naturalmente.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo Descriptivo porque se determinó cómo es y cómo se manifiestan los Juegos de Integración dentro del Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años durante el año lectivo 2015 - 2016, buscando especificar las propiedades importantes de los niños que se encuentran sometidos al análisis.

3.3. DEL NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Según el nivel de la investigación, he considerado que se trataba de una investigación descriptiva ya que se narró los hechos tal y como son. La Investigación descriptiva, también conocida como la investigación estadística, describen los datos, que a su vez tienen un impacto en las vidas de los niños de Inicial 1 de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”.

Esta Investigación nos permitió conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y los niños. Su meta no se limitó a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre el Juego y el Desarrollo Social. Se realizó la recolección de los datos sobre la base de la hipótesis o teoría, se expuso y resumió la información de manera cuidadosa y luego se analizó minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyeron al conocimiento.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población que se trabajó en esta investigación estaba constituida por: 32 niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”.

ESTRATOS	FRECUENCIA	%
Niñas	20	62,50%
Niños	12	37,50%
TOTAL	32	100%

Responsable: Ricardina Hidalgo

Institución: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

3.4.2. Muestra

Al no ser un número representativo de un universo, los instrumentos se aplicaron a toda la población.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnicas

- La técnica que se empleó, es la observación directa la misma que permitió detectar las debilidades de la falta de Juegos de Integración para el Desarrollo Social de los niños de 3 a 4 años.

3.5.2. Instrumentos

- Se aplicó la Ficha de Observación.- en la cual se registró las actividades realizadas por los niños, para tomar nota de cada actividad que desarrollen.

3.6. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para alcanzar el éxito de la investigación se siguió procedimientos técnicos con la finalidad de obtener una adecuada y confiable información de parte de los niños del nivel de Inicial 1 de la Escuela General Básica “Gral. Juan Lavalle” de la ciudad de Riobamba, utilizando los siguientes instrumentos o herramientas:

- Elaboración y validación de la ficha de observación.
- Aplicación de la observación a los niños.
- Tabulación de los datos haciendo uso de la hoja de cálculo Excel.
- Análisis e interpretación de resultados según la ficha de observación.
- Determinación de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la Ficha de Observación Aplicada los niños del nivel de Inicial 1 de la Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Indicador No.1.- Los niños participan activamente en los juegos de integración.

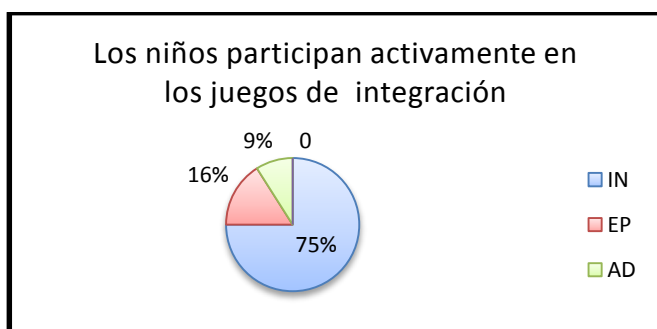
Cuadro4: Participación de los niños.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	24	75%
EP	5	16%
AD	3	9%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 1: Participación de los Niños



Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 75% de los niños aún están Iniciando a participar activamente en los juegos de integración, el 16% se encuentra en proceso y el 9% ya ha adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños tiene temor en participar en los juegos de integración pues no se ambientan al nuevo entorno, notamos que un pequeño porcentaje está desarrollando sus destrezas para desenvolverse dentro del grupo de clase.

Indicador No.2.- El niño demuestra su necesidad de jugar

Cuadro5: Necesidad de Jugar

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	2	6%
EP	23	72%
AD	7	22%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 2: Necesidad de Jugar



Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 6% de los niños aún están iniciando la etapa de demostrar su necesidad de jugar, el 72% se encuentra en proceso y el 22% ya ha adquirido completamente este proceso.

Interpretación: En base a los resultados de la observación podemos indicar que en su mayor porcentaje son tímidos para jugar con los compañeros, pero un pequeño porcentaje si les gusta jugar.

Indicador No.3.- El niño propone juegos

Cuadro6: Propone Juegos

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	2	6%
EP	25	78%
AD	5	16%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 3: Propone Juegos



Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 6% de los niños aún están Iniciando en la etapa de proponer juegos, el 78% se encuentra En Proceso y el 16% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: En base a los resultados de la observación podemos indicar que en su mayor porcentaje la mayoría de los niños aún está en proceso de proponer juegos y participar en grupo, pero hay un pequeño porcentaje que le gusta proponer juegos e incentiva a sus compañeros para participar.

Indicador No.4.- El niño juega de acuerdo al estado de ánimo

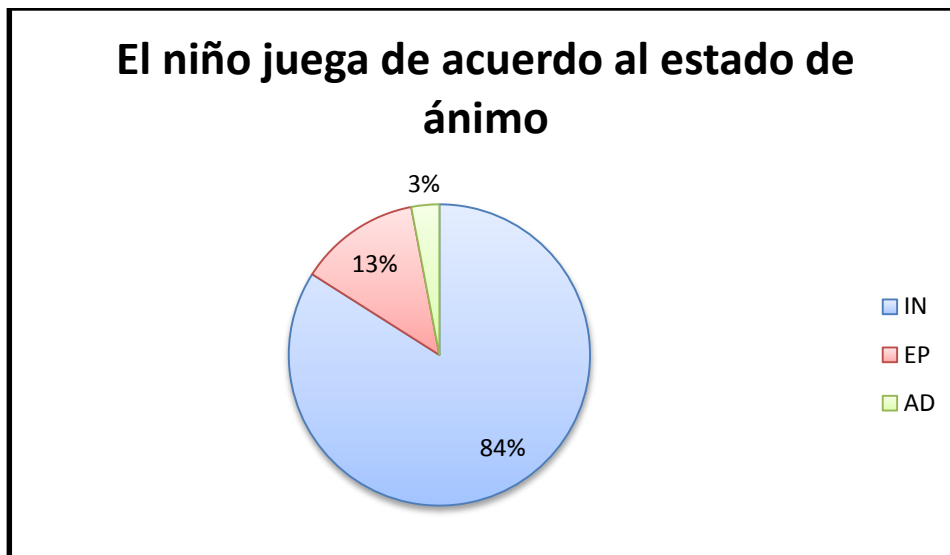
Cuadro7: Juega según su ánimo

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	27	84%
EP	4	13%
AD	1	3%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 4: Juega según su ánimo



Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 84% de los niños aún están Iniciando en la etapa de jugar de acuerdo al ánimo, el 13% se encuentra En Proceso y el 3% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: A la mayoría de los niños les gusta jugar de acuerdo a su estado de ánimo, es decir cuando están calmados juegos tranquilos y cuando están muy animados juegos con mucha dinámica, acordes su edad, hay que tomar en cuenta que están adaptándose a la vida escolar.

Indicador No.5.- Respeta la opinión de sus compañeros

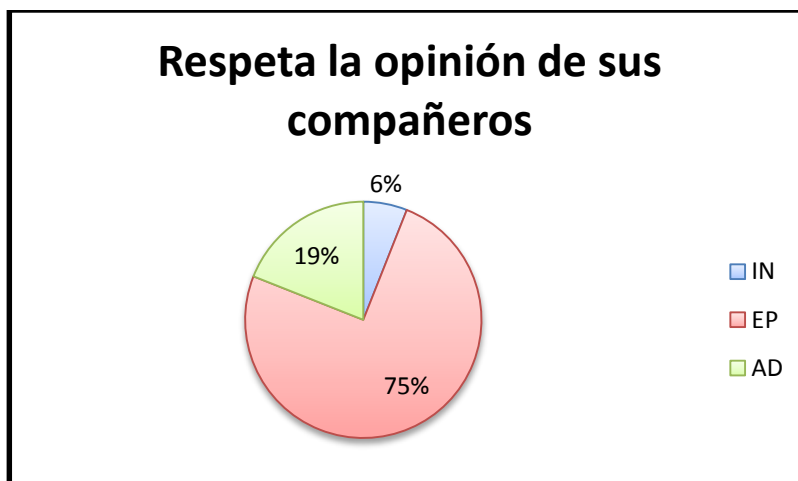
Cuadro 8: Respeta la opinión

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	2	6%
EP	24	75%
AD	6	19%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 5: Respeta la Opinión



Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 6% de los niños aún están Iniciando a respetar la opinión de sus compañeros, el 75% se encuentra En Proceso y el 19% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: En base a los resultados de la observación podemos indicar que en su mayor porcentaje están aprendiendo a respetar la opinión de sus compañeros, pero también hay un pequeño porcentaje que espera para dar su opinión.

Indicador No.6.- Los niños respetan las reglas del juego

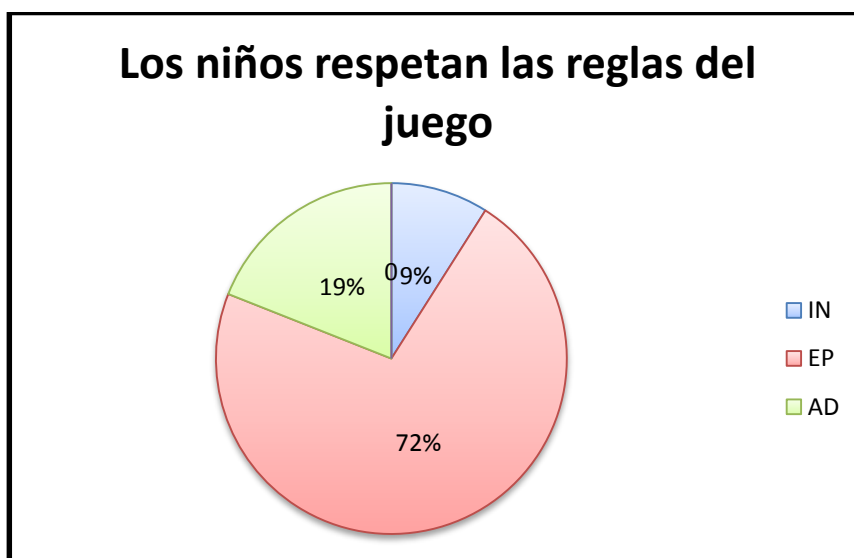
Cuadro9: Respetan las Reglas

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	3	9%
EP	23	72%
AD	6	19%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 6: Respetan las Reglas



Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 9% de los niños aún están Iniciando a respetar las reglas de los juegos, el 72% se encuentra En Proceso y el 19% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños están aprendiendo a respetar las reglas del juego, pero también hay un pequeño porcentaje que sigue las reglas y desarrolla su independencia.

Indicador No.7.- Le gusta socializar al niño con sus compañeros

Cuadro10: Socialización

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	1	3%
EP	27	84%
AD	4	13%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 7: Socialización



Fuente: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 3% de los niños aún están Iniciando la etapa de socializar con sus compañeros, el 84% se encuentra En Proceso y el 8% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños está en proceso de socialización pues se están conociendo y aprendiendo de ellos mismos, pero hay también un pequeño porcentaje que aún tiene miedo de socializar con los demás compañeros.

Indicador No.8.- Se integra al grupo el niño al jugar

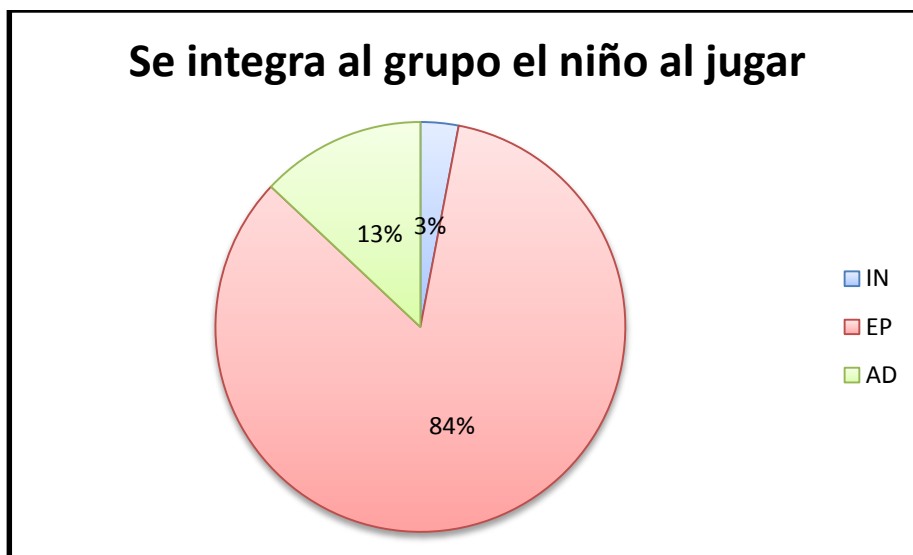
Cuadro11: Integración

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	1	3%
EP	27	84%
AD	4	13%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 8: Integración



Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 3% de los niños aún están Iniciando la etapa de integrarse al grupo y a jugar, el 84% se encuentra En Proceso y el 13% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños están en proceso de adaptación con los compañeros pero hay un pequeño porcentaje que ya se está integrando al grupo y al juego, ayudando a mejorar la socialización del grupo paulatinamente.

Indicador No.9.- El niño asume roles en los juegos

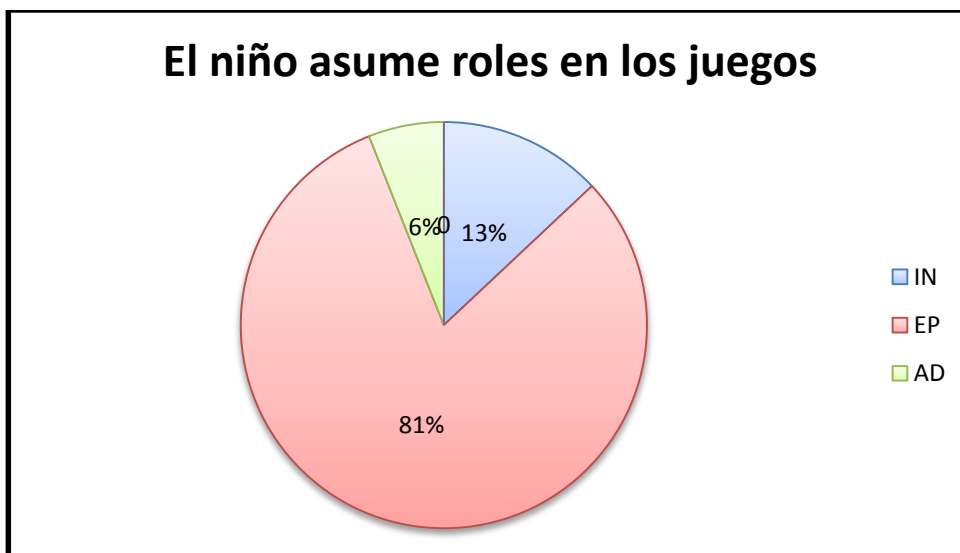
Cuadro12: Asume roles

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	4	13%
EP	26	81%
AD	2	6%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 9: Asume roles



Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 13% de los niños aún están Iniciando en la etapa de asumir roles en los juegos, el 81% se encuentra En Proceso y el 6% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños están aprendiendo a jugar asumiendo roles en los juegos, por lo que están interpretando poco a poco lo que les corresponde hacer en cada actividad dentro del grupo, también hay un pequeño porcentaje que se les hace difícil tomar los roles.

Indicador No.10.- El niño aprende con facilidad cuando socializa

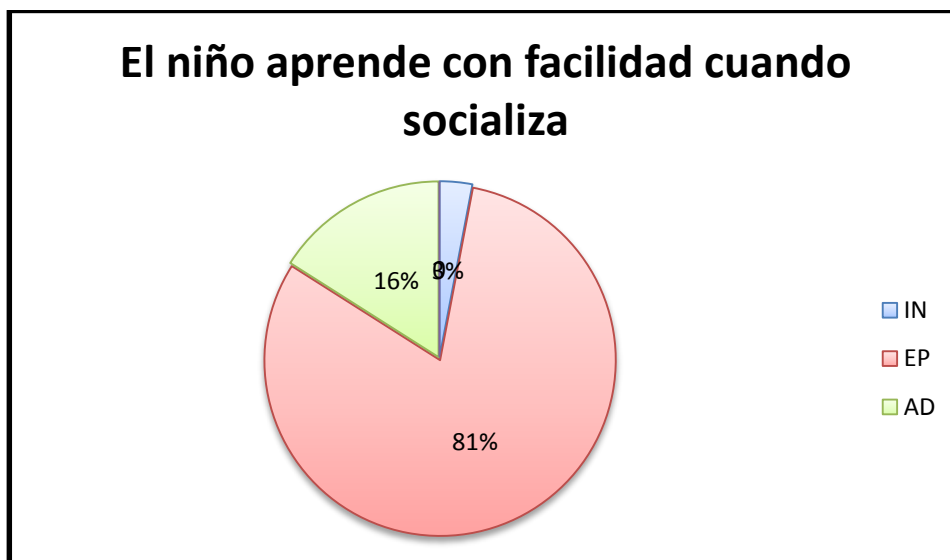
Cuadro13: Aprende con facilidad

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
IN	1	3%
EP	26	81%
AD	5	16%
TOTAL	32	100%

Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Gráfico 10: Aprende con facilidad



Fuente: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

Elaborado por: Ricardina Hidalgo

Análisis: El 3% de los niños aún están Iniciando la etapa de aprender con facilidad cuando socializa, el 81% se encuentra En Proceso y el 16% ya ha Adquirido completamente este proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños están en proceso de socializar, pero hay también un pequeño grupo que ya socializa con facilidad, puesto que los ayuda a mejorar las relaciones interpersonales y de esa manera facilitan el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Una vez analizados los juegos de integración y su aplicación con los niños de 3 a 4 años, se pudo determinar que las actividades lúdicas favorecen e incentivan el gusto por el aprendizaje y su desarrollo de manera autónoma.
- A partir de intereses y necesidades es como mediante los juegos de integración se potencia en los niños el disfrute de las experiencias vividas, expresión de sus ideas y manifestación de agrado por adquirir conocimientos.
- Mediante los juegos de integración se pudo demostrar que los mismos permiten desarrollar competencias sociales y habilidades de integración así como una adecuada adaptación e independencia.

5.2. RECOMENDACIONES

- Continuar con un análisis de pertinencia sobre los Juegos de Integración para niños de 3 a 4 años y su beneficio para la socialización, donde el docente aplique la lúdica como estrategia pedagógica de enseñanza.
- Utilizar permanentemente juegos de integración con los niños de 3 a 4 años para mejorar su desarrollo social, pasando a ser generadores del conocimiento y partícipes del aprendizaje grupal.
- Potenciar las competencias sociales se generan los juegos de integración en los niños para que desarrollen sus habilidades y destrezas, se les permita disfrutar de ellos, haciendo que la construcción del conocimiento sea placentero y duradero

BIBLIOGRAFÍA

- Arce, M., & Cordero, M. (2001). Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar. Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). Escuela para Educadoras. Montevideo, Uruguay: Cículo Latino Austral S.A.
- Cáceres Vargas, V. P. (2013). La Influencia del Ambiente de Lectura en el Desarrollo Continuo en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en el cdi Alfonso Hernández, parroquia Veloz, cantón Riobamba, durante el período lectivo 2010-2011. Riobamba.
- Calvillo Recanac, R. H. (2013). Rincones de Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad del Niño. Memoria para optar al título de Pedagogía con Orientación y Evaluación Educativas. Universidad Rafael Landívar.
- Cruz Rojas, Y. M., & Moyora Sánchez, S. X. (2013). El Juego y el Desarrollo de la Motricidad Gruesa, de los niños de Educación Básica, del Jardín de Infantes Francisco de Orellana, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2010-2011.
- Diaz, P., & Orellana, E. (2010). Creatividad y Aprendizaje Significativo en niños y niñas de 4 a 5 años, de los Centros Infantiles Municipales del cantón Rumiñahui. Propuesta Metodológica de Mejoramiento”.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de Aprendizaje una Aproximación Conceptual. Estudios Pedagógicos. Medellín: Universidad de Antioquía.
- Erbiti, A., & Guarino, L. (2010). Manual didáctico para el Docente de preescolar. Buenos Aires, Argentina: Círculo Latino Austral.
- Euceda, T. M. (2007). EL Juego desde el Punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. Tegucigalpa, México: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Falieres, N., & Antolín, M. (2004). Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. Buenos Aires: Grupo Clasa.

- Forero Sandoval, J. D. (2010). *Ambientes Comunicativos de Aprendizaje*. Quito: Quipus, CIESPAL.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Hidalgo, P. S. (2012). *Los Ambientes Internos de Aprendizaje como proceso metodológico y el desarrollo de la creatividad de los niños del Centro de Educación Inicial "San Rafael", ubicado en la ciudad de Riobamba, periodo 2010-2011*. Guaranda.
- Leon, A. (2004). *Desarrollo y atención del niño de 0 a 6 años (Vol. 3)*. Costa Rica: EUNED.
- Linguado, M., & Zorraindo, M. (1981). PROCESO DE SOCIALIZACION EN LA ETAPA PREESCOLAR . *Revista de Psicología*, 26-31.
- Mialaret, G. (1976). *La educación preescolar en el mundo*. Paris: UNESCO.
- Ministerio de Bienestar Social. (Marzo de 2003). *Organización de los Ambientes de Aprendizaje en las Unidades de Atención a niños y niñas menores de seis años. Guía y fichero*. Quito: Programa Nuestros Niños.
- Morales, M. (2011). *La autoestima en relacion a la integracion en el aula, de los niños y niñas de 3-4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Atahualpa" año Lectivo 2010-2011*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Moyón Moyón, L. C. (2013). *EL JUEGO RECREATIVO EN EL DEARROLLO LÓGICO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA EN EL JARDÍN DE INFANTES LUIS GUERRERO ORTEGA UBICADO EN EL CASERÍO SICALPA VIEJO PARROQUIA SICALPA, CANTÓN COLTA, AÑO LECTIVO 2011.-2012*.
- November, J. (1997). *Experiencias de Juego con Preescolares*. Madrid, España: Ediciones MORATA.
- Pinchupa, K. (2012). *Elaboración de un Manual para la aplicaciónde juegos para el desarrollo social de los niños y niñas de 3-4 años del CIBV "Jerusalén"*

de la parroquia Sinaí, cantón Morona, provincia de Morona Santiago, año lectivo 2011-2012. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

Ponce, S. (2010). Módulo debate contemporáneo de Educación Inicial 1. Guaranda, Bolívar: Universidad Estatal de Bolívar.

Rodríguez, J. (2011). Los Rincones de Trabajo en el Desarrollo de Competencias Básicas. Revista Docencia e Investigación , 105- 130.

Rodriguez, M. (2013). El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): el juego social. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.

Salazar, F. (30 de agosto de 2015). scribd. Obtenido de Epistemología de la Gestión de los Ambientes de Aprendizaje: Es fundamental incorporar la lúdica en los ambientes de aprendizaje, pues el ser humano aprende jugando y la diversión es una fuente de experiencias enriquecedoras.

LINKOGRAFÍA

- Aparicio, T. (2007). Desarrollo de la Creatividad en la Infancia. Recuperado de http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869
- Arpaia, A. L. (2010). Obtenido de Axiología de la Educación: <http://axiologixv2010.blogspot.com/2010/03/axiologia-de-la-educacion.html>
- Deheni. (2013). Mi mami dice. Actividades para favorece la autonomía y socialización en niños de 3 a 4 años: Recuperado de <http://mimamadice.com/actividades-para-favorecer-la-autonomia-y-socializacion-en-ninos-de-3-4-anos/>
- García, E., & Alarcón, M. J. (Febrero de 2011). Revista Digital EFDeportes.com. Recuperado de Revista Digital EFDeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Guartatanga, D., & Santacruz, C. (2009). dspace. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>
- Jimenez Ugalde, A. I. (2005). Creación de Ambientes de Aprendizaje. Recuperado de http://upnmorelos.edu.mx/2013/documentos_descarga_2013/Antologias_LIE/Sexto_semestre_LIE/CREACION%20DE%20AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf
- Landeira, S. (30 de Septiembre de 2012). LinkedIn. Recuperado de http://es.slideshare.net/Laperfectailusion/juego-simbolico-14528641?next_slideshow=1
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo 2014. Recuperado de Ministerio de Educación del Ecuador: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

- Perez, M. (2009). Filosofía Desde La Educación Preescolar. Recuperado de <http://recreartic.blogspot.com/2009/04/filosofia-desde-la-educacion-preescolar.html>
- Serrano, M. (11 de 06 de 2012). elBebe.com. Recuperado de Desarrollo social en los niños de 3 a 5 años: los primeros amigos: <http://www.elbebe.com/ninos-3-5-anos/desarrollo-social-ninos-3-5-anos-primeros-amigos>
- Suárez, R. I. (2010). Dspace. (U. d. Cuenca, Ed.) Recuperado de EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS: INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2721/1/tm4454.pdf>
- UNESCO. (1990). Declaración Mundial sobre Educación para Todos. Recuperado de http://www.unesco.org/education/pdf/JOMTIE_S.PDF
- Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo. (2005). Universidad Pedagógica Nacional Hidalgo. Recuperado de Creación de Ambientes de Aprendizaje: http://upnmorelos.edu.mx/2013/documentos_descarga_2013/Antologias_LIE/Sexto_semestre_LIE/CREACION%20DE%20AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf
- Valdés, I. (2011). eumed.net. Fundamentos Filosóficos y Sociológicos de la Educación. Reflexiones para la Construcción Participativa de los Valores Profesionales Socioculturales: Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/31/vgel.html>
- Vidal, P. (27 de junio de 2013). Blogger. Ejercicios para trabajar la motricidad fina y gruesa: Recuperado de <http://miprofedep.blogspot.com/2012/09/ejercicios-para-trabajar-la-motricidad.html>

ANEXOS



http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ni%Blos_jugando.html

ANEXOS

ANEXO A: Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLÓGICAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA “UFAP”

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LAS ESCUELA
BÁSICA “GRAL. JUAN LAVALLE”.

N°	LOGROS ALCANZADOS	PARÁMETROS		
		IN	EP	AD
1	Los niños participan activamente en los juegos de integración.	75%	16%	9%
2	El niño demuestra su necesidad de jugar.	6%	72%	22%
3	El niño propone juegos.	6%	78%	16%
4	El niño juega de acuerdo al estado de ánimo	84%	13%	3%
5	Respetar la opinión de sus compañeros	6%	75%	19%
6	Los niños respetan las reglas del juego	9%	72%	19%
7	Le gusta socializar al niño con sus compañeros	3%	84%	13%
8	Se integra al grupo el niño a jugar	3%	84%	13%
9	El niño asume roles en los juegos	13%	81%	6%
10	El niño aprende con facilidad cuando socializa	3%	81%	16%

IN= Iniciada EP= En proceso AD= Adquirido

ANEXO B: Fotografías de la Institución

Juego Libre



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla

Jugando a la Casita



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla.

Jugando al carrito con las llantas



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo

Los asientos del sube y baja



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla.

Jugando con la Pelota al Tingo Tango



FUENTE: Escuela Básica "Gral. Juan Lavalle"

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla

Haciendo Roles en el Colchón



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla

Jugando al Futbol



FUENTE: Escuela Básica “Gral. Juan Lavalle”

RESPONSABLE: Ricardina de Lourdes Hidalgo Bonilla