



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

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Psicología
Educativa, Orientación Vocacional y Familiar.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

**“LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”**

Autora:

Vilema Moreno Carmen Rosario.

Tutora:

Mgs. Patricia Cecilia Bravo Mancero.

Riobamba 2020

**ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS
MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación del título: **“LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”**.
Presentado por Carmen Rosario Vilema Moreno y dirigido por la Mgs. Patricia Cecilia Bravo Mancero.

Una vez revisado el informe del proyecto de investigación con fines de graduación, en el cual se ha constatado 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.

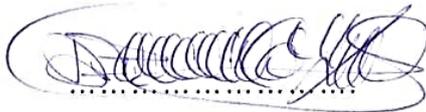
Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Luz Elisa Moreno A.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



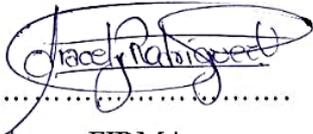
FIRMA

Dr. Patricio M. Guzmán Y.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



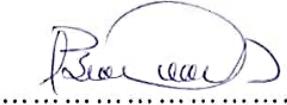
FIRMA

Mgs. Aracely C. Rodríguez V.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Mgs. Patricia C. Bravo M.
TUTORA



FIRMA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar, con el tema: **“LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”**, ha sido elaborado por la autora **CARMEN ROSARIO VILEMA MORENO**, el mismo se ha revisado y analizado en su totalidad, de acuerdo al cronograma de trabajo establecido, bajo el asesoramiento de mi persona en calidad de **TUTORA**, por lo que considero que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

En todo lo que puedo informar en honor a la verdad

Riobamba, 17 de febrero del 2020



Mgs. Patricia C. Bravo M.

TUTORA



CERTIFICACIÓN

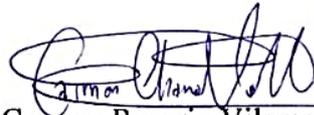
Que, **VILEMA MORENO CARMEN ROSARIO** con CC: **060470629-1**, estudiante de la Carrera de **PSICOLOGÍA EDUCATIVA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL -AGOSTO 2019”** que corresponde al dominio científico **INNOVACIÓN SOCIO EDUCATIVA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 10%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de febrero del 2020

Mgs. Patricia Bravo Mancero
TUTOR DE TESIS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo previo a la obtención del **Título de Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar**, con el tema: **“LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”**, corresponden exclusivamente a: Carmen Rosario Vilema Moreno, con cédula de ciudadanía N° 0604706291, a la tutora del proyecto, Mgs. Patricia Cecilia Bravo Mancero y el patrimonio intelectual pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Carmen Rosario Vilema Moreno

0604706291

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi ser, dedico este proyecto investigativo a Dios, dueño y Señor de mi camino de vida, a más de ello extendiendo mi dedicación a mi señora madre Eliza Moreno, por su profundo amor en mis cortos sueños académicos. A mi estimado tío Sergio Moreno (+) por su apoyo brindado en vida, con sus sabios consejos me ayudaron a ser perseverante, responsable y a dar continuidad a mi vida pese a varios aspectos y a continuar con mi don de ayuda a quienes requieren de mi ayuda.

A mis queridos docentes de primero a octavo y del procesos de titulación, quienes con sus saberes contribuyeron en mi formación profesional, durante estos años universitarios.

A la Magister Patricia Bravo Mancero, quien en su función de guía y tutora en este proyecto, me deja un legado de profesionalismo y de mejora constante, sin dejar de lado su calidad humana.

Mi sentimiento de estima y dedicación extendiendo a todas las personas que confiaron y confían en mí durante mi formación tanto de mi tecnología como de esta licenciatura, tengan por seguro que continuaré avanzando hasta alcanzar todos mis sueños.

Carmen Rosario Vilema Moreno.

AGRADECIMIENTO

Dios, mi redentor, por concederme la vida, concederme salud y sabiduría para no decaer en mis sueños y aspiraciones tanto personales como profesionales. Mi fe en él han hecho que mi mente y espíritu continúen con vida y latentes en mí.

Mi agradecimiento infinito a mi madre, por su apoyo incondicional en cada momento, gracias a sus consejos los cuales hacen que día a día me inspire en no defraudarme y a mejorar constantemente en todos los aspectos.

Al alma mater, mi querida Universidad Nacional de Chimborazo, la carrera de Psicología Educativa, de igual manera a las señoras y señores docentes, los cuales inculcaron en mí el don de servicio a la sociedad.

A la Doctora Patricia Bravo Mancero, tutora de mi proyecto, mi total gratitud y admiración, gracias por su contribución de saberes que hicieron que este proyecto llegue a su fin; resalto también su calidad humana y la magnífica labor dentro de la carrera.

Carmen Rosario Vilema Moreno

ÍNDICE GENERAL

PORTADA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	i
ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	iii
CERTIFICADO DEL PLAGIO	iv
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
LISTA DE CUADROS	xi
LISTA DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	3
1.1 El Problema.	3
1.2 Justificación	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 General	6
1.3.2 Específicos	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1 Lúdica	7
2.1.1 Actividad Lúdica	7
2.1.2. Juego	8
2.1.2.1 Importancia	8
2.1.2.2 Tipos	8
2.1.2.3 Función del Juego en el ámbito social	9
2.1.2.5 Función en las matemáticas	10

2.1.2.6	Función en actividades deportivas	10
2.1.2.7	Función en la creatividad	10
2.2.1	Características	11
2.2.2	Tipos	11
2.2.3	Importancia	12
2.2.4	Beneficios	12
2.2.5	Factores	13
2.2.6	Etapas de Socialización de 5 a 7 años	14
2.3	La lúdica y socialización entre pares	14
2.3.1	Dificultades de socialización más frecuentes en niños-niñas de 3-6 años	15
2.3.4	Pares como agente de socialización	17
2.3.6	Impacto de problemas por relaciones entre pares	18
2.3.7	Procesos de socialización con el entorno	18
CAPÍTULO III		19
METODOLOGÍA		19
3.1	Enfoque de investigación	19
3.1.1	Cuantitativo	19
3.2	Diseño de investigación	19
3.2.1	No experimental	19
3.3	Tipos de investigación	19
3.3.1	Por el nivel o alcance	19
3.3.1.1	Correlacional	19
3.3.2	Por el objetivo	19
3.3.2.1	Básica	19
3.3.3	Por el lugar	19
3.3.3.1	De campo	19
3.3.4	Por el tiempo	19
3.3.4.1	Transversal	19
3.3.4.2	Documental	20
3.4	Unidad de análisis	20
3.4.1	Población de estudio	20
3.4.2	Muestra	20
3.5	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21

3.6	Técnicas de Análisis e Interpretación de Información	21
	CAPÍTULO IV	22
	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	22
4.1.	Resultado de la guía de observación.	22
4.1.1	La lúdica	24
	Resultados de las encuestas	33
	Conclusiones	43
	Recomendaciones	44
	Referencias bibliográficas	45

LISTA DE CUADROS

Cuadro N° 1	Muestra de Investigación	20
Cuadro N° 2	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	21
Cuadro N° 3	Tiene participación en los juegos.	22
Cuadro N° 4	El juego le genera diversión.	23
Cuadro N°5	Mantiene la concentración.	24
Cuadro N°6	El juego activa su creatividad.	25
Cuadro N°7	Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.	26
Cuadro N°8	Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.	27
Cuadro N°9	Se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas.	28
Cuadro N°10	Acata reglas del docente	29
Cuadro N°11	Disfruta la compañía de sus pares.	30
Cuadro N°12	Agrede física o verbalmente a sus pares	31
Cuadro N°13	¿Considera que con el juego se obtiene buenos resultados para el descubrimiento del medio natural y cultural?	32
Cuadro N°14	¿Gracias a las actividades lúdicas, sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural?	33
Cuadro N°15	¿Las actividades en el área lógico matemática son acorde a la edad de sus educandos?	34
Cuadro N°16	¿Considera que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares?	35
Cuadro N°17	¿Las actividades que constan en su planificación estimulan la exploración del cuerpo y motricidad?	36
Cuadro N°18	¿Considera que los materiales que utiliza en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje?	37
Cuadro N°19	¿El juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal dentro del aula?	38
Cuadro N° 20	¿Realiza actividades para favorecer la expresión artística?	39
Cuadro N° 21	¿Ésta de acuerdo con cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes	40
Cuadro N°22	Considera que la socialización entre pares favorece a la formación de lazos afectivos y sociales	41
Cuadro N° 23	Correlación en el programa SPSS	42

LISTA DE GRÁFICOS

Figura N°1	Tiene participación en los juegos.	22
Figura N°2.	El juego le genera diversión.	23
Figura N°3	Mantiene la concentración.	24
Figura N°4	El juego activa su creatividad.	25
Figura N°5	Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.	26
Figura N°6	Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.	27
Figura N°7	Se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas.	28
Figura N°8	Acata reglas del docente	29
Figura N°9	Disfruta la compañía de sus pares.	30
Figura N°10	Agrede física o verbalmente a sus pares	31
Figura N°11	¿Considera que con el juego se obtiene buenos resultados para el descubrimiento del medio natural y cultural?	32
Figura N°12	¿Gracias a las actividades lúdicas, sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural?	33
Figura N°13	¿Las actividades en el área lógico matemática son acorde a la edad de sus educandos?	34
Figura N°14	¿Considera que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares?	35
Figura N°15	¿Las actividades que constan en su planificación estimulan la exploración del cuerpo y motricidad?	36
Figura N°16	¿Considera que los materiales que utiliza en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje?	37
Figura N°17	¿El juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal dentro del aula?	38
Figura N°18	¿Realiza actividades para favorecer la expresión artística?	39
Figura N°19	¿Ésta de acuerdo con cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes	40
Figura N°20	Considera que la socialización entre pares favorece a la formación de lazos afectivos y sociales	41
Figura N° 21	Relación en el programa SPSS	42

ANEXOS

Anexo N°1	Aprobación del tema o tutor (Resolución de comisión de carrera)	xvi
Anexo N°2	Resolución de aprobación del perfil del proyecto por Decanato	xvii
Anexo N°3	Instrumento de Recolección de Datos	xviii
Anexo N°4	Encuesta	xix
Anexo N°5	Matriz de Operalización de Variables	x
Anexo N°6	Evidencias del estudio de campo	xi

RESUMEN

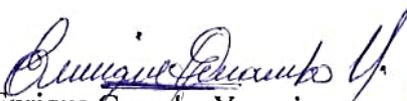
La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la lúdica y socialización entre pares en los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019. La lúdica es un procedimiento pedagógico que tiene relevancia en procesos vitales formativos con estrecha relación con el juego como generador de felicidad, diversión y aprendizaje. Dentro del aula de clases los niños tienen una participación activa en las que se relacionan con sus pares y se dan manifestaciones como la agresividad, falta de empatía, verbales o físicas. Dentro del marco teórico se investigó temas centrales enfocados en las variables, en el que se constató las distintas categorías y subcategorías teóricas. Metodológicamente tiene un enfoque cuantitativo. El diseño es no experimental, el tipo de investigación por el nivel es correlacional; por el objetivo básica, por el lugar, de campo y por el tiempo en el que se realizó el estudio, transversal. La muestra fue de tipo no probabilística, es decir intencional, escogiendo a 72 estudiantes de los cuales 36 fueron varones y 36 mujeres. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta y la entrevista con sus respectivos instrumentos, ficha de observación y encuesta. Los datos, resultados de la investigación, fueron tabulados y representados mediante barras e igualmente fueron interpretados y la correlación se realizó utilizando el programa SPSS 23, mediante el cual se pudo comprobar que existe una correlación entre la lúdica y la socialización entre pares.

Palabras claves: Lúdica, Socialización, Pares

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the relationship between recreational and peer socialization in the students of 1st EGB “A” and “B” of the Educational Unit “Once de Noviembre”, period April-August 2019. The recreational is a pedagogical procedure which has relevance in vital formative processes with a close relationship with the game as a generator of happiness, fun and learning. Within the classroom, children have an active participation in those that relate to their peers and there are events such as aggressiveness, lack of empathy, verbal or physical. Within the theoretical framework, central themes focused on the variables were investigated, in which different theoretical categories and subcategories were verified. Methodologically it has a quantitative approach. The design is non-experimental, the type of research by level is correlational; for the basic objective, for the place, of field and for the time in which the study was carried out, transversal. The sample was non-probabilistic, that is, intentional, choosing 72 students from which 36 were male and 36 female. The techniques used were the survey and the interview with their respective instruments, observation sheet and survey. The data, results of the research, were tabulated and represented by bars and were also interpreted and the correlation was made using the SPSS 23 program, through which it was possible to verify that there is a correlation between recreational and peer socialization.

Keywords: Recreational, Socialization, Peers.


Reviewed By Enrique Guambo Yerovi.
Linguistic English Teacher.



INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas son el medio que aporta a los niños y niñas la posibilidad de relacionarse con otras personas diferentes a sus familiares; además de ellos dan la posibilidad de una estimulación tanto intelectual como social. El desarrollo con la sociedad inicia al compartir con sus pares y profesores es así que dan paso a la formación de lazos socio afectivos. Una de las labores del docente es el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual podrá apoyarse en la lúdica (juego) como herramienta para el trabajo dentro de un grupo de estudiantes y que tendrá que ser llevadero y armonioso.

La infancia es considerada como la etapa de formación de personalidad hasta ante de los 6 años de edad cronológica, es decir, que dentro del aspecto afectivo y social tendrá la posibilidad de aprendizaje en aspectos que permitan desarrollarse de manera óptima en el futuro, sin embargo, las prácticas educativas familiares influyen directamente en el desarrollo, uno de ello es lo holístico el cual influenciará en la práctica de valores a edades tempranas. El ser humano es un ser social por naturaleza y cuando es niño trata de conocer el mundo y va incorporando elementos socioculturales del medio y los lleva a interiorizar y los procesa para socializar con los de su entorno y mejorar la convivencia.

Cabe indicar que lúdica relaciona con juego, el cual toma un papel fundamental en los estudiantes especialmente en los niños, debido a su influencia directa en la construcción subjetiva del niño; el juego es aplicado en edades tempranas para recrear ya que es la manera directa de impactar en el infante, si nos adentramos prácticamente en los regímenes actuales del sistema educativo, se considera al juego como el factor principal que debe ser impulsado por el docente en todas las áreas del conocimiento; además por varios ejes como en las que esta incluye la felicidad, bienestar y disposición emocional al aprendizaje que le permita adquirir conocimientos significativos.

Si bien es cierto, la socialización entre pares requiere de una relación afectiva y sana en la que los niños desarrolle íntegramente en áreas como: emocional, social, cognoscitiva, e inclusive la física. El niño al estar en la escuela necesariamente debe compartir con sus pares , el maestro tendrá la obligación de buscar métodos como la lúdica la cual implica juegos; aplicados correctamente darán lugar participar en grupos, resolver conflictos en un ambiente de tranquilidad, disfrute de la compañía de otros, buena comunicación, adaptación de normas de convivencia, práctica de valores etc. Por lo tanto la lúdica es un ente regulador de felicidad en todas las etapas del ser humano, especialmente en los niños por su necesidad de aprendizaje.

La investigación desarrollada lleva por nombre la lúdica y la socialización entre pares en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril -agosto 2019; se encuentra estructurada por capítulos, organizados de la siguiente manera:

En el Capítulo I se presenta el Planteamiento del Problema, donde se describe las variables estudiadas en sus causas y consecuencias, detallando el problema existente en la institución educativa antes mencionada. Además se establece la justificación respectiva a la investigación en la que se resalta la importancia de estudiar estas nuevas y novedosas variables. También encontramos los objetivos en el cual el general es determinar la relación entre lúdica y socialización entre pares en los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019, para el cumplimiento de este existe tres específicos relacionados estrechamente con el tema.

Dentro del Capítulo II se encuentra el Marco Teórico en los que se ha recurrido a fuentes bibliográficas y cibernautitas para plasmar contenidos científicos de las dos variables en las que resalta la lúdica en su importancia, etapas, tipos, beneficios y todo lo referente al juego; la segunda variable también se recogió información en la que resalta importancia, etapas, tipos de socialización entre pares; de igual manera la relación entre lúdica y socialización entre pares en edad escolar.

El Capítulo III se esboza la Metodología; en la que detalla el enfoque de la investigación el cual fue cuantitativo porque se recolectó, analizó y vinculó datos cuantitativos en porcentajes y frecuencia de incidencia del problema, el diseño fue experimental porque no se manipulo variables, fue una investigación de tipo correccional porque se relacionó las variables, de campo, transversal; cabe señalar que dentro de este estudio consto con una muestra de 72 estudiantes de los paralelos “A” y “B ” y 7docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” cuyos instrumentos fueron la ficha de observación y la encuesta para analizar las variable dependiente e independiente.

En el Capítulo IV se encuentran los Resultados y Discusión tanto de la ficha de observación como de la encuesta; la primera tuvo como técnica la observación en que se registró falencias en la relación entre pares; de igual manera la encuesta tuvo como técnica el cuestionario de preguntas en que los docentes respondieron, posteriormente la correlación de variables. Finalmente se registra las conclusiones, recomendaciones propias de la investigación, éstas dan más realce a los objetivos que fueron de inicio propuestos; incluye también anexos que datan imágenes reales durante el proceso de investigación; es decir, existe un registro completo de lo realizado.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 EL PROBLEMA.

Sánchez J.(2006, pág. 87) indica que en Holanda y Andalucía, la conducta de juego en niños escolares muestran una clara diferencia en la orientación social de la conducta de juego, los niños holandeses suele ser individuales orientados a la exploración del medio físico, los niños andaluces en cambio tienen una mayor exploración social, es decir, que está más centrado en las relaciones entre niños, e indica que el juego refleje el ambiente cultural con el mundo de los adultos, siempre están en constante interrelación lo que fortalece lazos afectivos.

La referencia que hace el diario El Comercio (2017), acerca de la Educación General Básica en Ecuador en el que señala que tiene como fin desarrollar las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños de todas las edades al igual que los adolescentes, es ahí, donde se impulsan estrategias intersectoriales para garantizar el desarrollo integral, esto se debe dar por medio de la cooperación de instituciones públicas en corresponsabilidad con la familia y sociedad a fin de que el niño alcance un desarrollo multidimensional, es ahí el momento propicio donde el docente debe buscar y ejecutar las mejores técnicas.

En cuanto se refiere a nivel nacional, dentro de los lineamientos del Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” Constitución (2019), se establece metas para priorizar la atención de amplia cobertura de niños y niñas, se indica el 65% de la población de niños escolares no son atendidos adecuadamente en el ámbito educativo, es decir, que no cumplen la necesidad de satisfacer las necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales dentro del entorno social, familiar y comunitario, del cual el gobierno proyecta sus máximos esfuerzos de mejorar a través de programas dentro del Ministerio de Educación; sin embargo es necesario ejecutar programas continuos de cambio.

Cabe indicar que en Chimborazo, es una provincia marcada por un alto índices de conflictos, los hijos de estas personas están registrados dentro del régimen educativo, dentro de los DECES existen registros de niños con carencias emocionales o problemas sociales, afectivos; además no existe programas que ataquen esta problemática, en consecuencia niños y niñas tienden a desarrollar conductas agresivas y disociales.

La capital de Chimborazo, Riobamba, dentro de sus instituciones educativas no contemplan la práctica de actividades lúdicas con fines académicos o combatir los problemas afectivos o sociales que se presentan entre pares durante la realización de juegos, tampoco existe corresponsabilidad entre la familia e institución educativa para asegurar el adecuado desarrollo integral de los niños desde edades tempranas.

Cabe indicar que en dicha ciudad, se ubica la Unidad Educativa “Once de Noviembre” ubicada en la parroquia Lizarzaburu, la cual es una institución de educación regular de sostenimiento fiscal que acoge alrededor de 2600 estudiantes dentro de los niveles: inicial, básica y bachillerato; en la cual se evidencia dificultades académicas, conductuales, disciplinarias, metodologías de los docentes caducas que influyen negativamente en el aprendizaje de los estudiantes, malas relaciones sociales manifestados dentro de clase como: agresiones físicas y verbales entre pares lo que afecta a la labor docente; es preocupante evidenciar el bajo disfrute, goce en los juegos.

Es importante señalar que al primer año de EGB paralelos “A” y “B”, registrados en la institución son 72 estudiantes provenientes de las distintas zonas del país al igual como países hermanos como Venezuela o Colombia; en la que se ha evidenciado una cantidad excesiva en cada salón de clase en cada paralelo como es 37 y 35 respectivamente, uno de los problemas más notorios es cuando la docente ejecuta su planificación en los que los niños gritan, agreden física o verbalmente, no acatan reglas, lloran, no comparten sus materiales o en las dinámicas no respetan un orden o secuencia, manifiestan su inconformidad que ocasionalmente se auto agreden o mienten.

En efecto existen múltiples factores que dan lugar a que estas conductas y comportamientos ocurran; entre ellos tenemos: la falta de tiempo en los hogares destinados para la crianza de los hijos, influencias de la tecnología, prácticas de valores casi deteriorados, hogares disfuncionales, hijos únicos; en clases la gran cantidad de niños que hace que la docente no cumpla a cabalidad la actividad, métodos repetitivos de clases, juegos que no son bien aplicados por las maestras, etc.

Luego de haber descrito el contexto situacional de la problemática existente en la Unidad Educativa en mención, específicamente en los niños de primer año de educación básica cuya edad oscila entre los cinco y seis años; se torna interesante es estudio de variables que engloban dichos problemas como la lúdica y la socialización entre pares. Importante y único resultó investigar este nuevo tema, mismo que benefició a los niños de la institución, a sus directivos y de manera personal al ejecutar este importante proyecto de investigación.

1.2 Justificación.

Durante la formación académica especialmente en las prácticas pre profesionales , se ha observado la conducta y comportamiento de los niños y niñas dentro del aula, los cuales no se integran con facilidad con sus pares, carencias comunicativas lo que hacen que se agredan física y verbalmente, dificultades de adaptación al medio de ahí que los niños entorpezcan el trabajo de la maestra especialmente en las actividades grupales en donde los niños no disfrutan de la compañía de su pares, tampoco acaten ordenes incluso muestras de rebeldía para no realizar la actividad.

Debido a lo señalado en el párrafo anterior, resulta preocupante la situación y se testimonia que el conocimiento claro y real del problema lo cual ha permitido que sea considerado tema de estudio en comparación entre dos variables como son la lúdica y la socialización entre pares de estos dos paralelos (A y B) de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” del periodo abril- agosto 2019. Este proyecto es importante ya que contiene variables relacionadas con el desarrollo socio afectivo en los niños, una de ellos es la socialización entre pares el cual comprende aprendizajes de normas de convivencia y desarrollo autónomo, por ende influye en la formación desde edades tempranas.

Cabe indicar que las variables de estudio están marcadas en el proyecto investigativo las cuales son apropiadas para descubrir la manera en que las actividades lúdicas influyen en el comportamiento entre niños, el mismo que desde un punto pedagógico desempeña un rol decisivo en el aprendizaje especialmente en el significativo; de la misma manera tenemos a la segunda variable como es la socialización entre pares en la que es relevante al desarrollo social de cada grupo etéreo.

Resulta importante señalar el impacto investigativo contribuye a la relación entre estas dos variables ajustadas al contexto exclusiva de la institución que conlleve a propiciar en el aula de clase un ambiente agradable en la aplicación de la lúdica y que ayuden a mejorar las relaciones sociales propias de la edad.

Los beneficiarios directos fueron los niños y niñas de la institución, al igual que sus docentes, porque fue un proyecto pionero que ayuda a comprender la relación entre lúdica y socialización entre pares. Los recursos utilizados fueron de índole económico, técnico, tecnológico y humano, complementado con asesoría personalizada, de manera que contribuyó a dar un fin exitoso a este proyecto. Finalmente esta investigación fue factible debido a las circunstancias se presentó favorables para la investigación, lo cual determinó el éxito de la misma.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 General

Determinar la relación entre lúdica y socialización entre pares en los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Establecer los tipos de juegos más utilizados con los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019.
- Identificar las manifestaciones de la socialización entre pares en los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019.
- Analizar la importancia de la relación de lúdica y socialización entre pares de los estudiantes de 1^{er} EGB “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 LÚDICA

Para Acosta (2017,pág.15) señala que la lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños, produciendo mayores posibilidades de expresión satisfaciendo mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social; dentro de este marco los niños tienden a tener mejores y mayores capacidades para el aprendizaje además fortalecen nexos con sus pares.

Por otra parte Gómez (2015 pág. 12) se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar, producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos conlleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar; en definitiva la lúdica abre la posibilidad de desarrollar al máximo las emociones como la alegría en el cual el niño goza satisfactoriamente y se manifiesta en risas , pero también la tristeza en el cual obtendrá un aprendizaje bastante significativo en su proceso de fortalecimiento de personalidad

“Implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras” Castellar (2015), dicho de otra manera, la lúdica tiene relevancia en procesos vitales formativos, en la que tiene una estrecha relación con el juego como ente generador de felicidad; sin embargo éste no solo tiene que ser visto como el hecho de diversión sino como objetivo pedagógico y educativo

De igual modo también se asimila como una analogía (lúdica-juego) que se expande en áreas y disciplinas donde se incluyen estrategias didácticas y pedagógicas, que en la actualidad es vista como una estrategia moderna que logra generar unión y articulación del juego con el proceso de enseñanza-aprendizaje e influyente en la socialización que directamente ayuda a la formación integral del ser humano.

2.1.1 Actividad Lúdica

“Permite el desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes de las personas” Icarito (2015) es así que todo lo hemos aprendido o vivido es gracias al juego; sin lugar a duda ha influido en los procesos de formación tanto físico, mental, social, cultural. Complementando el punto de vista de Icarito, en donde las actividades lúdicas también conocidas como juego aportan al desarrollo íntegro, es decir que desde pequeños los niños deben jugar para que vayan adquiriendo normas de convivencia.

2.1.2. Juego

“El juego permite al alumno participar en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero” (Baena y Ruiz 2016).

“En el juego el niño perfecciona sus capacidades físicas, técnicas observando y explorando con detenimiento el contexto donde se desenvuelve” (Montero 2017).

Para Barros y Rodríguez (2015, pág137) definen como una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz, en consecuencia para obtener un aprendizaje significativo es necesario risas y un ambiente de empatía el cual el juego aporta.

En consecuencia el juego es visto como un elemento importante para la evolución intelectual o del pensamiento, además es considerado como un instrumento de adaptación a la realidad natural y social, es decir, el niño a través del juego va formando su realidad e influye en su aprendizaje significativo, además que es un influyente sociocultural en el que a través de este se aprende costumbres, tradiciones o reglas; también es un influyente holístico debido a que desarrollan valores como la paciencia, respeto, responsabilidad, etc.

2.1.2.1 Importancia.

Moreano (2016 pág. 12) indica que el juego en la vida escolar adquiere un papel significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. Proporciona habilidades que les permite explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante percepciones destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas.

2.1.2.2 Tipos

Existen algunos tipos de juegos:

- a) **Sociales** están dirigidos a correspondencia y al proceso de aceptación dentro del grupo social, mediante una relación intersubjetiva-intercultural.
- b) **Sensoriales** los cuales ejercitan los sentidos, e inician desde las primeras semanas de vida, pues se relaciona con la pedagogía prenatal desde la concepción.
- c) **De Construcción** los cuales no dependen de las características del juguete, sino a lo que se desarrolla con el mismo, es decir, habilidades, creatividad, mediante la manipulación de diversos materiales, favorecen la generación de nuevos elementos que enriquecen su criterio constructivo.

d) De agrupamiento o Representación en el Entorno en el cual media la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar, éstos fortalecen la internalización de diversos términos que les sería útiles para la vida.

e) Cooperativos son los que ayudan para contribuir alcance de objetivos comunes, permiten desarrollar experiencias significativas, éstos favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas pro social, ayuda al reconocimiento del ego, facilita la aceptación interracial, intercultural y dialogo.

f) Juegos libres y espontáneos son los que propician dese la libertad la autonomía y el autoconocimiento

g) De reglas o estructurados son los que destaca la actividad, la acción es dirigida y orientada por una actitud fundamental, enculturación y la cultura educativa del buen vivir.

h) De estrategias son instrumentos para la resolución de problemas, contribuyen a a activar procesos mentales.

i) De simulación son procesos de comunicación y cooperación con los demás. (Lara F. Herrán 2016)

Considerando la postura del autor se considera que todos estos tipos de juegos están presentes en el sistema educativo; es así el caso de los sensoriales en los que está involucrado los órganos de los sentidos los cuales son capaces de captar información del medio un ejemplo claro es el juego de reconocimiento de sabores o texturas, donde tanto el gusto y el tacto están presentes; por otro lado los juegos motores son los que se basan en el movimiento e indirectamente involucra a la visión y lo convierte en óculo manual, cabe indicar que tanto los juegos de motricidad fina o gruesa influye la concentración; otro tipo de juegos son los constructivos en las que estimula al niño al desarrollo de la creatividad pero va a estar influenciado por los materiales del entorno.

2.1.2.3 Función del Juego en el ámbito social

“Los niños encuentran placer en el juego porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea, porque se sienten activos, capaces y protagonistas” (Antón 2007)

Parafraseando a Antón, los niños están en libre albedrío de jugar o no y a qué jugar, porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus efectos; dentro del primera punto del juego en donde las niñas y niños que ingresan a nivel escolar tienen cambios sentimentales y emocionales que les produce inseguridad, ansiedad, miedo, el cual impide superar con facilidad varias circunstancias, es ahí en donde el juego genera confianza, seguridad, y soltura al niño.

2.1.2.5 Función en las matemáticas

“El uso de los juegos en la educación matemáticas es un estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos” (Muñiz 2014). Concordando la postura del autor en el cual el juego influye positivamente para que las matemáticas ya que a través de éste se llega a un proceso de aprendizaje más significativo, por ejemplo al jugar a la tiendita, el niño tendrá la oportunidad de aprender las operaciones básicas además de estimular al comercio o el emprendimiento.

2.1.2.6 Función en actividades deportivas

Wolf (2008) indica que el juego está asociado con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas. Dicho de otra manera el juego influye en el desarrollo del movimiento, postura y ubicación en lo que se refiere a motricidad gruesa, al saltar, jugar, bailar, correr está influenciado por el juego lo que contribuye al desarrollo positivo.

2.1.2.7 Función en la creatividad

“Los niños juegan para divertirse, aprenden a socializar, es decir, a relacionarse entre ellos, reconocen las cualidades, habilidades, a desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad” Martínez (2016). Concordando con el autor el juego influye directamente en el deporte a su vez está le ayuda en la creatividad y en el perfeccionamiento de algunas técnicas ya que deja de ser monótono se convierte entretenido y divertido, de manera que en todas las edades el juego sea placentero. Finalmente la creatividad en el juego debe ser base para conseguir nuevos aprendizajes, es importante considerar que los niños son ideales para estimular la creatividad. Sin lugar a dudas, el juego es un gran influyente en el desarrollo del niño, debido a que contribuye a la formación tanto física como mental, dicho de otra forma el solo el hecho de jugar ayuda a generar nuevos aprendizajes.

2.2 SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES

“La interacción en el grupo de pares, el cual tiene lugar en la escuela de acuerdo al nivel socioeconómico” Grande (2013).

“Es el proceso de interacción social ya que introduce al individuo en el grupo, se convierte en un miembro del colectivo, dejando la conducta inadaptable más frecuente, aprende a respetar normas de tolerancia y convivencia” Centeno (2014).

Tras la postura de los autores, separando el término socialización se refiere al proceso en que el individuo va construyendo lazos afectivos, emocionales con los individuos de su entorno, consecuentemente este deberá comportarse o acoplarse a las

reglas del lugar y acorde a las circunstancias; es así que el ser humano es y será un ser social por naturaleza; en donde la necesidad socializa y forma parte del colectivo.

Al mencionar “entre pares” se refiere a tener lazos comunicativos sociales con seres similares ya sea de su edad, condición o aula de clases; en el caso de los niños es necesario la socialización para dar paso a la creación de sus primeros amigos, amigas; mismos que tendrán los mismos gustos, manera de pensar, incluso edad, por medio de la comunicación ellos se adaptarán a sus propias normas, lo que permite que adquiera confianza, autonomía, y sobre todo autonomía.

2.2.1 Características

“Convivencia con los demás: es una fuente de satisfacción básica, para el equilibrio mental, llenando las necesidades de afecto, protección y ayuda.

Aprendizaje: en las que posibilita realizar actividades sociabilizadoras sabiendo que es una sana relación con los demás, es decir, que las habilidades sociales son el resultado de las respuestas a las estimulaciones ambientales.

Interiorización: en las que incluyen normas, costumbres, valores, gracias a que el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente” Centeno M (2014).

Concordando con la postura del autor son características principales las cuales rieguen como base para la convivencia que es la mejor prueba para que la socialización sea saludable, es ahí donde se visualiza al individuo como actor principal dentro de la sociedad misma que le permite sentirse en compañía del resto, se llenará de aprendizajes del medio como las normas de convivencia, además que facilitará la interiorización de aprendizajes de convivencia para una futura práctica. Además se debe considerar que el tejido social no debe dañarse bajo ningún concepto por lo tanto se debe fortalecer desde edades tempranas y enseñar reglas que en un futuro sea clave para un buen vivir.

2.2.2 Tipos

Primaria: es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez, por medio de ella se convierte en un miembro de la sociedad y finaliza cuando se adapta a ella.

Secundaria: esta marcará el desarrollo social y afectivo de las personas y es cualquier proceso posterior que induce al individuo y social (Valls, 2010)

Para la clasificación de Valls la socialización primaria es la que el ser humano cumple durante su niñez, por ello es muy importante la estimulación socioafectiva porque a través de ella se acopla e interioriza pequeñas normas de comportamiento en la sociedad, puede ser la más importante porque está en plena formación de la personalidad. La secundaria

es la marcada ya cuando el individuo ya es adulto e influye factores afectivos tales como la necesidad de convivencia o pareja y va a adentrado en el desarrollo social

2.2.3 Importancia

“La socialización toma importancia porque en los primeros años de vida; siendo la primera infancia como periodo fundamental que tiene lugar al proceso más intenso y adecuado para toda su vida” Ulloa (2008).

Para parafrasear a Ulloa es importante conocer los beneficios en los primero años de vida, según estudios y hasta antes de los seis años el niño está terminado su formación de personalidad, hasta esta edad, los niños están en el régimen educativo, es ahí donde los docentes se dan cuenta que las relaciones sociales son aún cambiantes y los vínculos todavía no son permanentes. El afianciamiento se dará con el paso del tiempo al igual que irán regulando su inteligencia emocional; cabe indicar que la socialización entre pares se realiza durante el juego donde el niño espontáneamente mantiene comunicación y tiene entendimiento de normas con sus primeros amigos, es como si vivieran su propio mundo.

Al tener todos los niños el derecho a la educación, van a partir a la escuela, conocidas actualmente en Ecuador como “Unidades Educativas”, y será ahí, catalogado también como su segundo hogar, donde compartirá, vivirá, crecerá y produzca mayor cantidad de vínculos emocionales y sociales con sus amigos. El juego en edades tempranas genera impacto en los niños, ya que es nuevo para el mundo en que vive, este debe ser considerado como un ente importante para lograr objetivos pedagógicos.

2.2.4 Beneficios

La socialización aporta positivamente a la formación integral del ser humano especialmente en el aspecto social es así como lo reconoce como son:

- Alcanzar un desarrollo personal a través de la gestión de sus propias emociones.
- Ser empático, detecta la necesidad de sensibilidad o sentimiento en el otro.
- Desarrollar positivamente el autoconcepto, autoestima, conocimiento de las propias emociones
- Resolver conflictos emocionales que surgen en el día a día.
- Relacionarse con otros de manera positiva y satisfactoria, pudiendo expresar lo que siente de manera natural. Cifuentes (2015).

Parafraseando a Cifuentes, en donde se indica que la socialización pretende que los niños adquieran y gestionen sus emociones adecuadamente, de manera especial el control y superación de las tensiones diarias, dentro de la personalidad, las relaciones

emocionales, permite la adecuada socialización entre semejantes, al manejo de la inteligencia emocional y a la estabilidad emocional, que es importante en niños.

2.2.5 Factores

Para la UPN (2008 pág.18) considera al lenguaje como el primer factor ya que ayuda a la construcción de la identidad personal del niño en la que implica la formación del auto concepto y autoestima. Tomando la postura del autor concuerdo en que el lenguaje influye en la idea que están desarrollando sobre sí mismo, esto se debe a sus características, cualidades, talentos, limitaciones adicionalmente sobre el reconocimiento de su imagen y cuerpo; adicionalmente ayuda a la valoración como ser humano.

La edad preescolar: es donde los niños han logrado un amplio repertorio emocional que les permite identificar los diferentes estados emocionales y desarrollan la capacidad emocional para funcionar de manera más autónoma en la integración de su pensamiento, reacciones y sentimientos. Es así como se corrobora con el pensamiento del autor más de ello la edad escolar conlleva a la interacción de sentimientos y emociones de cada niño, mismos que provienen de hogares disfuncionales otros de familias nucleares, en sí son una mezcla de personalidades en proceso de formación, es donde tiene que iniciar a desenvolverse por sí solo manejando paulatinamente sus sentimientos.

La comprensión y regulación de emociones: implica aprender a interpretarlas, organizarlas y darles un significado, a controlar impulsos y reacciones en el contexto de un ambiente social particular. Argumentando la postura del autor el cual señala que las emociones la conducta y el aprendizaje están influidos por los contextos tanto escolar familiar y social, en la escuela se dice que es un segundo hogar esto implica distintas formas de relacionarse y de buscar individualmente nociones de convivencia, mismas que serán permanentes para cada uno.

Las relaciones interpersonales: las cuales implican procesos en los que intervienen la comunicación, la reciprocidad, los vínculos afectivos, la disposición de asumir responsabilidades y el ejercicio de derecho de competencias sociales. Parafraseando al autor las relaciones interpersonales es como el individuo aprende a relacionarse con el medio que lo rodea, aprende normas de convivencia y fortalece valores, además desarrolla la faceta de tener empatía con seres de su edad también llamados pares quienes serán aquellos que tienen el mismo sentir, esto se da especialmente en la escuela, de igual modo los docentes impulsan al desarrollo de las habilidades interpersonales, todo esto para la formación integral.

El desarrollo afectivo: es un proceso gradual de patrones culturales y familiares particulares a las expectativas de un nuevo contexto social, que puede reflejar o no la cultura en el hogar, es decir se considera que este factor es el más relevante debido a que la formación afectiva viene desde el hogar y mucho antes desde el proceso de gestación, es así que se encuentra en el contexto escolar individuos con conductas y comportamientos inadecuados merma esfuerzos para contrarrestar aquello, para concluir el desarrollo afectivo es lo que va a regir el comportamiento del ser humano.

La socialización en el sistema educativo actual, en donde los conceptos de sociedad y educación están íntimamente relacionado y las propias leyes educativas se configuran con el fin de adaptar sus estructuras y funcionamiento a las grandes transformaciones sociales que se producen. Uno de los fines es el pleno desarrollo de la personalidad del estudiante, además del fortalecimiento de las bases holísticas de cada individuo.

2.2.6 Etapas de Socialización de 5 a 7 años.

Según Sep (2011) indica que tiene un desarrollo de acorde a la edad

A los 5 años indica que el niño ya socializa, esta sirve para explicar la aparición de la inteligencia, es decir, la comprensión de las relaciones que pueden existir, no solo de persona a persona y entre miembros de la sociedad, sino entre los diferentes objetos o entre las diversas nociones sobre las que el niño puede razonar.

Entre los 6 y 7 años comienza a poder representarse a los demás de la misma manera en que se ve a sí mismo, llegaría a concebir, entre el mismo y las otras relaciones recíprocas. Se puede concordar con la postura de Sep tiene una diferencia de la socialización de acuerdo a los grupos etareos, la marcada diferencia está en la representación de la inteligencia el socialización con los demás y mientras la evolución ayuda a ir comprendiendo a los demás de mejor manera.

2.3 LA LÚDICA Y SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES.

La lúdica puede jugar un rol importante en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas manifiesta que “Las actividades lúdicas en su accionar vivencial y su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos” Posada (2014).

Domínguez 2015 señala que la metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un clima lúdico.

Parafraseando las posturas de los autores en cuanto al tema se podría considerar que la pedagogía lúdica va más que solo el hecho de jugar sin ningún objetivo, implica

factores como recursos y un proceso adecuado, el niño en cualquier actividad está en contacto con sus pares y mantiene una socialización, misma que debe ser adecuada.

2.3.1 Dificultades de socialización más frecuentes en niños-niñas de 3-6 años.

Para la etapa escolar, es donde el niño/ niñas tienen el proceso de socialización más intenso y comienza en casa a relacionarse con sus familiares. Por lo tanto se considera que es necesario estimularla desde los primeros años de vida ya que el mismo favorecerá para el buen desarrollo de las habilidades sociales, sin embargo existe algunas dificultades propias de la edad, mismas que se detalla a continuación:

Timidez: “es un estado de incomodidad causado por la expectativa de posibles consecuencias negativas de las relaciones con otros, sensación de vergüenza que una persona siente ante situaciones sociales nuevas” Zimbardo (2016). Es decir, se considera que los niños son tímidos de acuerdo al ambiente en donde se desenvuelven, no será igual el niño del campo como el de la ciudad, el primero será el que más nivel de timidez, misma que se nota en la convivencia entre pares, la participación nula en clase tenga, sin embargo la convivencia con las demás personas es lo que le ayuda la interacción social.

Inseguridad: “es lo que nos presenta como algo nuevo desconocido afecta lo positivo en actitud y disfrute de la vida” (Zimbardo, 2016). Por lo tanto la mayoría de niños es normal la inseguridad en el desarrollo social, es así como afecta en la relación con los iguales, rendimiento académico, autoestima, autoconcepto. La inseguridad es aquello que impide el disfrute de muchas cosas, en los niños es notorio en poder hablar frente a sus compañero o jugar solos o muchas veces el agredir por miedo al rechazo.

Frustración: “esto se da debido a la no consecución de una meta, aparición de cólera, puede producir la agresión directa o verbal” Laguna (2013). De acuerdo con la postura del autor considero que la aparición de frustración en cortas edades se produce por impulsos no complacidos esto se puede dar por algún capricho del niño, sin embargo es necesario su aparición para que vayan adaptándose y comprendiendo que no siempre se gana, esto es indispensable en el desarrollo emocional.

Conflicto: “considerado como un choque u oposición que puede existir, tendencias instintivas o afectivas contradictorias, dos o más necesidades, metas o cursos de acción incompatible”. Alanís (2013).

Agresividad: “significa atacar, esto implica que alguien está decidido a imponer su voluntad hacia otra persona u objeto” Serrano (2006). Concordando con la postura de Serrano en el cual hace referencia a la agresividad, en donde resulta como una reacción

al conflicto, considerada también como una reacción innata independientemente de las culturas, y se produce porque es la manera más fácil de que el niño logra sus objetivos; ésta conducta es contraproducente en la formación holística.

Cabe indicar que el autor también indica los tipos de agresión como la verbal y la física; la primera hace referencia a las palabras que emite el individuo después de una agresión psicológica, la segunda en cambio se refiere a que el niño en cualquier situación o cuando resulta ignorado reacciona con golpes al cuerpo.

2.3.2 Herramientas que propicia la socialización

“Son los procesos que él o la maestra implementan a través del plan diario de clase, sirve para realizar una determinada actividad dentro del aula, tomando en cuenta a niños-niñas como seres sociables”. Centeno (2014).

Juego surge como la necesidad de reproducir el contacto con los demás. La naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social y presentan escenas que van más alto de los instintos individuales. Centeno (2014). Parfraseando a la postura de Centeno vemos que el juego es una escena de deleite que debe darse de manera espontánea que se puede dar en cualquier espacio, en el que mediante la convivencia se transmite costumbres, tradiciones e incluso valores, a todo aquello lo llamamos sociabilización, a partir de aquello el niño como tal se le facilita a que el niño se desarrolle plenamente en áreas como: motriz gruesa y fina, cognoscitiva, emocional-afectiva, sociocultural; y en todas las áreas que se requiera. El juego combina lo cognitivo, lo afectivo y lo social, es decir, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos negativos en todo sentido.

2.3.3 El vínculo entre maestro y alumno

“En donde tiene un valor significativo para el logro de los procesos de enseñanza-aprendizaje” UPN(2007). Concordando esta postura se considera que el esta relación estudiante y el maestro es algo bastante importante ya que la labor que haga el profesional en el alumnado va a depender de los progresos, es importante que el docente aplique técnicas de empatía con la familia, niño, comunidad educativa y todo el ambiente sociocultural. Claro está, que cuya relación debe ser netamente profesional, sin embargo la convivencia hace que el docente denote cariño, una paciencia extraordinaria, lo que facilita el cumplimiento de objetivos propuestos, lo cual enseñará con amor.

Escuela: el sistema socio normativo que trasciende el núcleo originario, el cual el niño enfrenta a la comunidad transfamiliar de pares” Olmedo (2010). Coincidiendo con la postura del autor en el que la escuela es como el segundo hogar del niño, es ahí donde forma sus primeros amigos, netamente es donde el niño se siente en su habidad donde esta

pleno, por lo tanto la escuela desde múltiples puntos de vista cumplirá una función socializadora que muchas veces superara a convivencia familiar. Este será el ambiente de confianza que siguen reglas de pares, consecuentemente desarrollan las relaciones interpersonales y poder adquirir autonomía.

Coincidiendo con la postura del autor en el que la escuela es como el segundo hogar del niño, es ahí donde forma sus primeros amigos, netamente es donde el niño se siente en su habitat donde esta pleno, por lo tanto la escuela desde múltiples puntos de vista cumplirá una función socializadora que muchas veces superara a convivencia familiar. Este será el ambiente de confianza que siguen reglas de pares, consecuentemente desarrollan las relaciones interpersonales y poder adquirir autonomía. El aula de clase como tal es el lugar donde el maestro despliega una serie de recursos sean didácticos o talento humano para dar lo mejor al estudiantado,

2.3.4 Pares como agente de socialización

“Este agente socializador es conocido como aquel grupo de amigos que cada persona tiene y con los cuales se desenvuelve en su cotidianidad” Olmedo (2010). Parafraseando al autor éste se forma a partir de las afinidades o vínculos que se desarrollen por medio de gustos, necesidades, parentescos, entre otros. Los pares son aquellos que proporcionan habilidades destrezas, conductas y comportamientos que identifican al grupo social en el que se van desenvolviendo cotidianamente, se aprende a cooperar a negociar, acompañar y colaborar en actividades de grupo como tal.

Los pares manifiestan sentimientos de pertenencia de grupo, de solidaridad para todos y de adaptación social no solo de cada miembro sino de todos y cada uno de los pares que conforman el círculo social, por esta razón es necesario que el niño se sienta identificado con sus pares de una u otra manera, es decir, que reconozca y explore las posibilidades que cada espacio le brinde independientemente de su condición.

2.3.5 Aspectos de socialización como actitudes de los docentes

“Las actitudes propias de los individuos al ser adultos son un reflejo de las influencias de las actitudes de los pares y las experiencias de la infancia como miembros de grupos

Entorno a la postura de Roberto, se señala que en la escuela especialmente si nos adentramos a la realidad ecuatoriana los niños pasan con sus pares gran parte del día (seis horas aproximadamente) lo que quiere decir; que definitivamente es su segunda casa y para muchos su segundo hogar; generalmente los docentes dentro de su planificación constan actividades grupales precisamente para propiciar estimular la socialización, y mediante los juegos los niños tienen una relación afectiva, pero muchas veces los niños.

2.3.6 Impacto de problemas por relaciones entre pares

Tremblay (2016 pág. 16) indica que a corto y largo plazo, las relaciones problemáticas con los pares están asociadas a los fracasos escolares y al bajo rendimiento académico. Entre otras causas, el conflicto y rechazo de compañeros puede inhibir la motivación de los niños a participar en las actividades que se desarrollan en el aula. Aquéllos que son amigables y aceptados por sus compañeros, generalmente están más interesados en participar. A largo plazo, las primeras dificultades de interacciones entre pares se correlacionan con diversos problemas de adaptación en la adolescencia y en el adulto joven, tales como deserción escolar, conducta antisocial y problemas emocionales, que se traducen en aislamiento, depresión y ansiedad.

Pese a que existe limitada evidencia sobre consecuencias posteriores de problemas que enfrentan los preescolares en sus relaciones con sus compañeros, otras causas potenciales (por ejemplo, factores personales o ambientales) no han sido descartadas. Sin embargo, los riesgos de desadaptación en niños con problemas conductuales y emocionales parecen estar exacerbados por el rechazo de sus pares. En cambio, las primeras amistades y relaciones positivas con el grupo de pares parecen proteger a los niños en riesgo contra futuros problemas psicológicos.

2.3.7 Procesos de socialización con el entorno

Osterrieth, Paúl. (2004,pág 133)indica que es el proceso de socialización, mediante el cual como hemos dicho, el niño asume y acepta todas las normas sociales imperantes, intervienen no sólo personas significativas para el niño, como por ejemplo los padres o los hermanos, sino también instituciones como la escuela. A todos estos entes que influyen de alguna manera en el proceso socializador del niño, se les denomina agentes de socialización. Cabe indicar que existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel importante según las características concretas de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición dentro de la estructura social. En la medida en que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización también se hace más complejo y se ve en la necesidad a su vez de homogeneizar a los miembros de la sociedad, con el fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los niños a los diferentes grupos y contextos socioculturales en que tienen que desempeñarse asumiendo distintos roles o papeles tales como es el caso que en Ecuador que ha buscado desde algunos años alcanzar parámetros de calidad de educación, por lo tanto se debería tomar en cuenta proceso de sociabilización actual.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de investigación

3.1.1 Cuantitativo

Fue una investigación que recolectó, analizó y vinculo datos cuantitativos, porcentajes y frecuencia de incidencia del problema investigado.

3.2 Diseño de investigación

3.2.1 No experimental

Es una investigación que se realizó sin manipular ninguna de las variables objeto de la investigación ,se observó los fenómenos o problemas tal cual se presentan en su contexto natural en el cual se analizó o interpretó, además no hubo intervención de manuales, guías o propuestas que pretendieron dar solución al problema.

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 Por el nivel o alcance

3.3.1.1 Correlacional

En primer lugar se realizó una descripción de variables investigadas y en segundo plano, se estableció la relación entre las dos variables del trabajo investigativo como es la lúdica y la socialización entre pares; es decir que existe una relación negativa o positiva; si una afecta a la otra o bien que no exista ningún grado de relación entre la una o la otra variable.

3.3.2 Por el objetivo

3.3.2.1 Básica

Se trató de un acercamiento analítico: se dedicó al desarrollo de la ciencia e investigación y le interesa determinar el hecho, fenómeno o problema.

3.3.3 Por el lugar

3.3.3.1 De campo

Esta investigación se realizó en el lugar exclusivo de los hechos: la Unidad Educativa “Once de Noviembre” de la ciudad de Riobamba.

3.3.4 Por el tiempo

3.3.4.1 Transversal

Este proyecto se realizó en un periodo de tiempo determinado en donde se aplicó instrumentos técnicos y se analizaron los mismos.

3.4 Unidad de análisis

3.4.1 Población de estudio

La población de esta investigación fueron los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

3.4.2 Muestra

La muestra fue no probabilística e intencionada porque se seleccionaron a los elementos que integran la muestra. De ahí que para el estudio se trabajó con 72 niños y niñas y 7 docentes del primer año de Educación General Básica, paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa. “Once de Noviembre” de la ciudad de Riobamba.

Cuadro N° 1.- Muestras de Investigación

Estudiantes	Paralelo “A”	Paralelo “B”
Varones	22	13
Mujeres	14	23
Total	36	36
Total de Estudiantes	72 Estudiantes	

Docentes	Paralelo “A” y “B”
Varones	1
Mujeres	6
Total	7
Total de Estudiantes	7 Docentes

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Elaboración: propia 2019.

3.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Cuadro N° 2.- Técnicas e Instrumentos

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN
LA LÚDICA	Observación	Ficha de observación	Es un instrumento compuesto por 10 ítems en el que se recoge información relevante de la conducta del niño como: la escala de valoración fue de: siempre, casi siempre, a veces y nunca. Mismas que se acoge al puntaje 4, 3, 2, 1 respectivamente.
SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES	Encuesta	Cuestionario de preguntas	El cuestionario es un documento que recoge en forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta, sin embargo , hay que tomar en cuenta las características de la población y del sistema de aplicación empleado en la investigación

Fuente: Guía de observación y encuesta
Elaboración: propia, 2019

3.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de Información

La información recolectada se procesó de la siguiente manera:

- Recolección de datos en base a la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación.
- Registrar en una base de datos.
- Revisión y barrido de la información obtenida.
- Procesamiento de datos a través del aplicativo informático correspondiente
- Tabulación y representación gráfica de la información (estadígrafos)
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
- Formulación de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultado de la Guía de Observación.

4.1.1 La lúdica

Cuadro N° 3 Tiene participación en los juegos.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	24	33,33%
CASI SIEMPRE	18	25,00%
A VECES	18	25,00%
NUNCA	12	16,67%
TOTAL	72	100%

Fuente: Ficha de Observación a estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”

Elaboración propia, 2019.

Figura N°1.- Tiene participación en los juegos.



Fuente: cuadro N°3

Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que 24(33,33%) de dicha muestra tienen una participación en los juegos, mientras que 18 (25,00%) casi siempre lo hacen, además 18 (25,00%) a veces muestran su participación y también existen 12 (16,67%) que nunca participan.

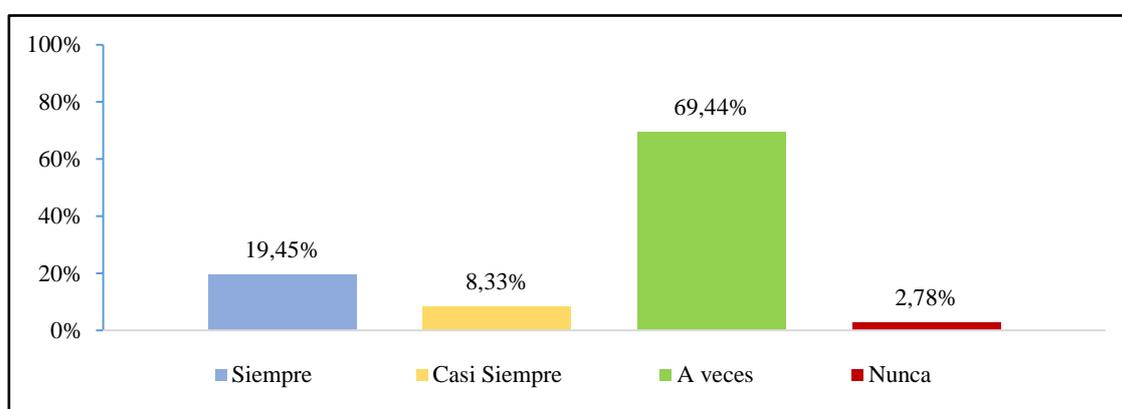
Interpretación: de acuerdo con los ítems de la hoja de observación se indica que la mayor parte de estudiantes muestran una participación activa en los juegos y disfrutan eufóricamente, es decir este grupo de estudiantes tienen mayor predisposición para socializar. Por otra parte, existen algunos estudiantes que casi siempre y a veces están participando en los juegos y tienen buena adaptación al entorno lo que quiere decir que dependen del juego y de los niños que se rodean, por lo tanto demoran el trabajo de la docente, por último existe un grupo minúsculo que nunca participan en el juego y muestran rechazo constante los intentos de la profesora para cumplir su objetivo, evidenciando señales de alerta al buen desarrollo social de su grupo etéreo.

Cuadro N° 4 El juego le genera diversión.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	19,45%
CASI SIEMPRE	6	8,33%
A VECES	50	69,44%
NUNCA	2	2,78%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°2.- El juego le genera diversión.



Fuente: cuadro N°4
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que 14(19,45%) de dicha muestra muestran diversión en los juegos, mientras que 6(8,33%) casi siempre se divierten, además que 50(69,44%) a veces evidencian signos de alegría y también existe 2(2,78%) que no se muestran divertidos.

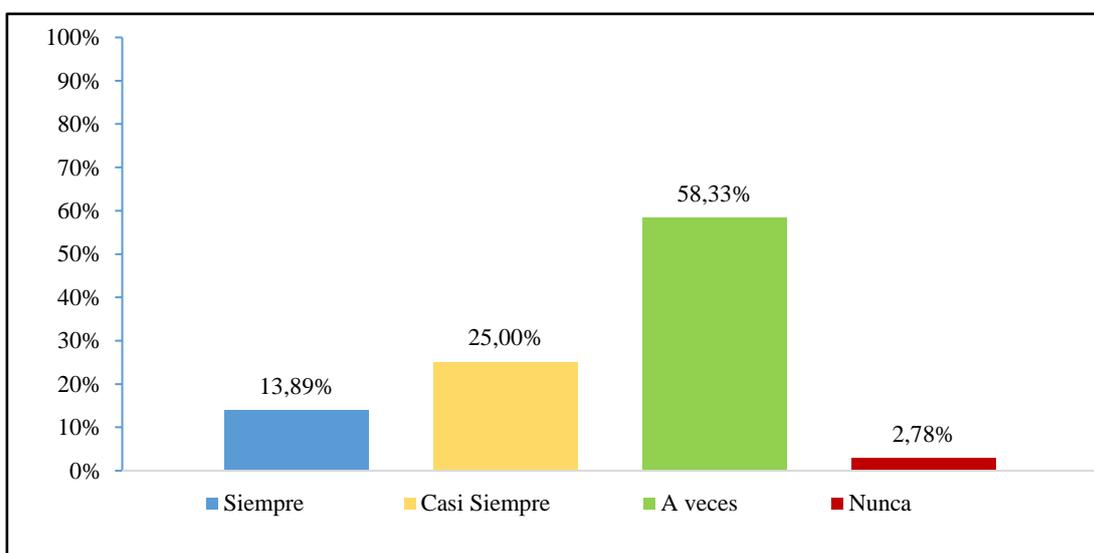
Interpretación: en base a los resultados obtenidos se indica que la mayor parte de los niños a veces se divierten ante los juegos, los cuales evidencian ocasionalmente risas lo que se diría que son niños poco expresivos, esto se debe a que los juegos no suelen ser muy llamativos y los materiales no son de acorde a la edad, existen también chicos que casi siempre lo hacen sin embargo no es muy notable, se evidencian una cantidad mínima de niños que no les genera nada de diversión, es decir, sus expresiones no dan notar nada, ni una sonrisa, tampoco empatía que deben tener con sus pares, por lo que estos niños muestran malestar, no se relajan, no se entretienen y son tímidos lo que hace que no tenga un adecuado desarrollo personal posteriormente generaría en el niño ansiedad al rechazo de no ser aceptado en la sociedad, eleve su desmotivación y de paso a la deserción escolar.

Cuadro N°5 Mantiene la concentración.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	13,89%
CASI SIEMPRE	18	25,00%
A VECES	42	58,33%
NUNCA	2	2,78%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°3.- Mantiene la concentración.



Fuente: cuadro N°6
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1er año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se indica que 10(13,89%) de la muestra tomada mantienen la concentración en las actividades, mientras que 18(25,00%) casi siempre se concentran, existe también 42(58,33%) que a veces mantienen la concentración y por último se evidencia el 2(2,78%) se muestran no concentrados.

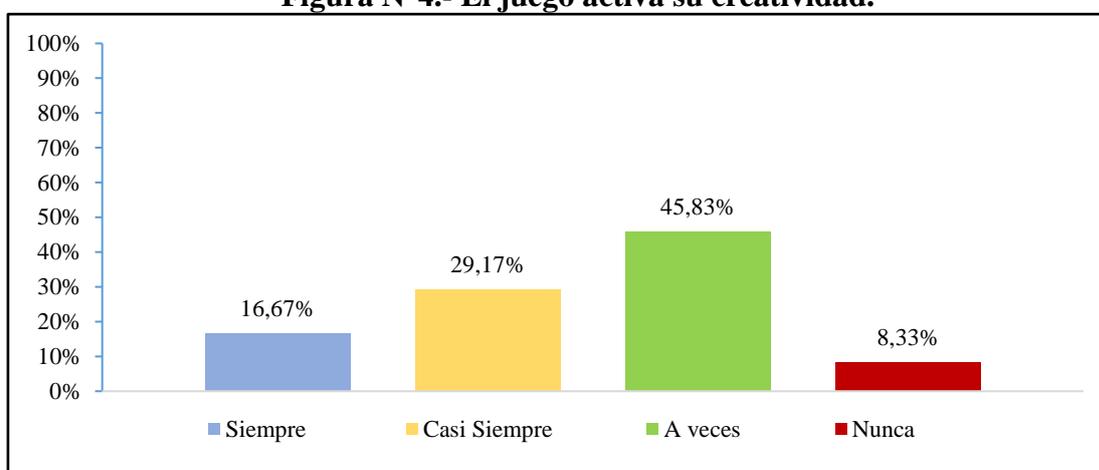
Interpretación: de acuerdo los datos obtenidos se indica que la mayor parte de estudiantes a veces se muestran concentrados lo que es favorable para su aprendizaje, lo que quiere decir que el juego es un aliado de la reacción de estímulos, entonces a más estímulos mayor va a ser la concentración que el niño preste a cualquier juego, sin embargo existe una minoría que no mantienen la concentración, es decir estos niño son los más propensos a problemas de aprendizaje.

Cuadro N°6 El juego activa su creatividad.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	16,67%
CASI SIEMPRE	21	29,17%
A VECES	33	45,83%
NUNCA	6	8,33%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°4.- El juego activa su creatividad.



Fuente: cuadro N°7
Elaboración propia, 2019.

Análisis: la gráfica indica que 12(16,67%) de la muestra el juego en ellos activa su creatividad, existe también 21(29,17%) casi siempre se muestran casi siempre activos en el juego, mientras que 33(45,83%) a veces se muestran creativos, y una minorías de niños 6(8,33) que no están desarrollando su creatividad activa.

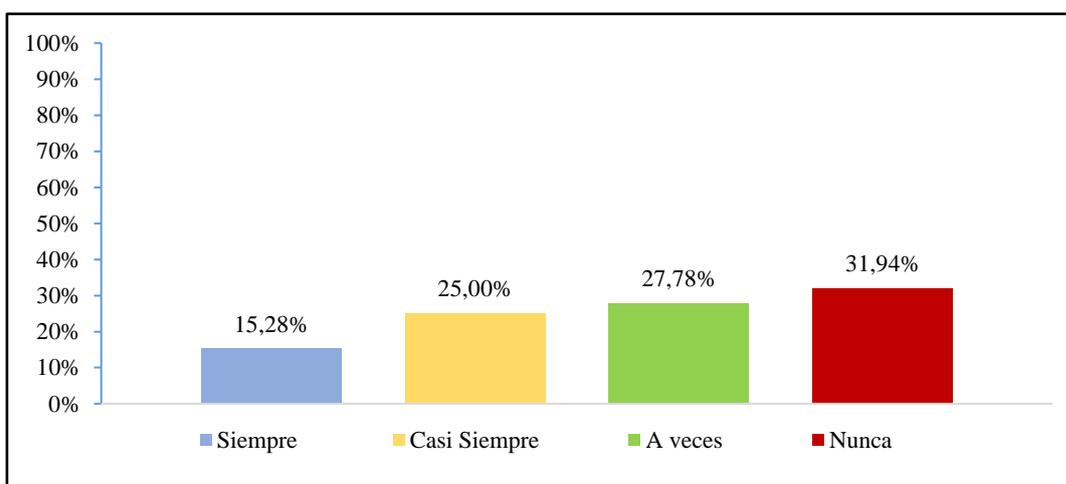
Interpretación: de los 72 estudiantes observados mediante la hoja de observación se indica que la mayoría de veces, a veces se muestran creativos, es decir que las actividades no les parece tediosas o aburridas, sin embargo su pobre interés pueda acarrear problemas educativos en materias de artes o música, de manera similar sucede con algunos niños que casi siempre o siempre se muestran creativos, es decir, que en estos niños se muestran creativos en el juego, en el uso del lenguaje, y propician el ambiente con su creatividad generando nuevas maneras de juego, todo lo contrario sucede con una minoría de niños que nunca son creativos, evidenciando así problemas de sociabilización, inseguridad , etc.

Cuadro N°7 Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	11	15,28%
CASI SIEMPRE	18	25,00%
A VECES	20	27,78%
NUNCA	23	31,94%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°5.- Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.



Fuente: cuadro N°8
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1er año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once De Noviembre”; se determina que 23(31,94%) no se relacionan adecuadamente con sus compañeros, mientras tanto, 18(25,00%) casi siempre se relacionan con los demás, existe también 20(27,78%) que a veces se relaciona adecuadamente con su compañeros y un 11(15,28%) que se relacionan adecuadamente con sus pares

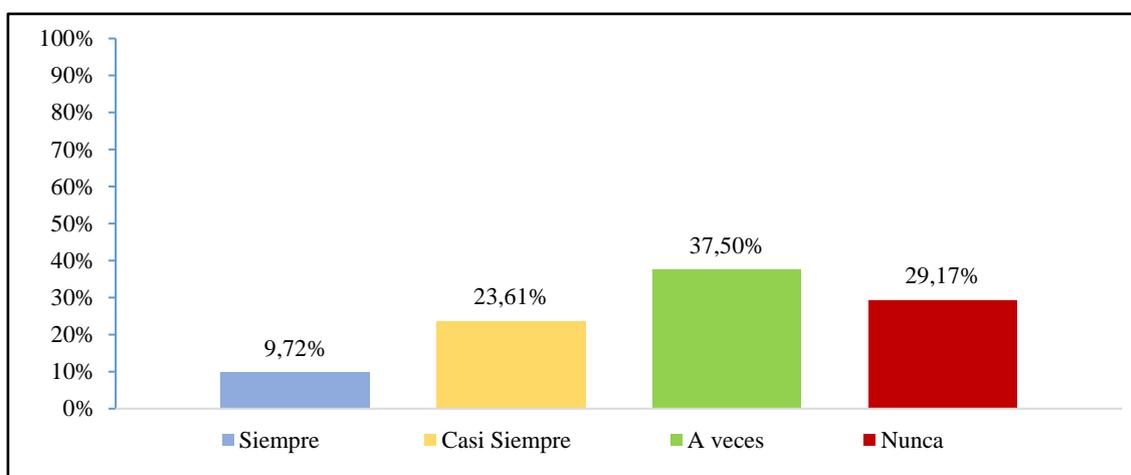
Interpretación: de acuerdo con la gráfica expuesta se indica que existe un gran número de niños que no se relacionan adecuadamente con sus pares , es decir que estos niños no pueden resolver conflictos de su edad lo que hace que sus relaciones extrapersonales se vayan deteriorando, existe también un gran número que casi siempre y a veces se relacionan con sus pares lo que hace fortalecer sus capacidades mentales como la actitud verbal , un número menor de niños si se relacionan correctamente lo que hace que en ellos la escuela se convierta en una atmosfera agradable compartir en la escuela.

Cuadro N°8 Participa activamente en actividades grupales.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	9,72%
CASI SIEMPRE	17	23,61%
A VECES	27	37,50%
NUNCA	21	29,17%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°6.- Participa activamente en actividades grupales.



Fuente: cuadro N°9
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que 7(9,72%) de los datos contabilizados que siempre participa activamente en los juegos, mientras que 17(23,61%) casi siempre participa en actividades de grupo, además 27(37,50 %) que a veces sí y a veces no participa en grupo y también existe 21 (27,17%) que nunca participan activamente

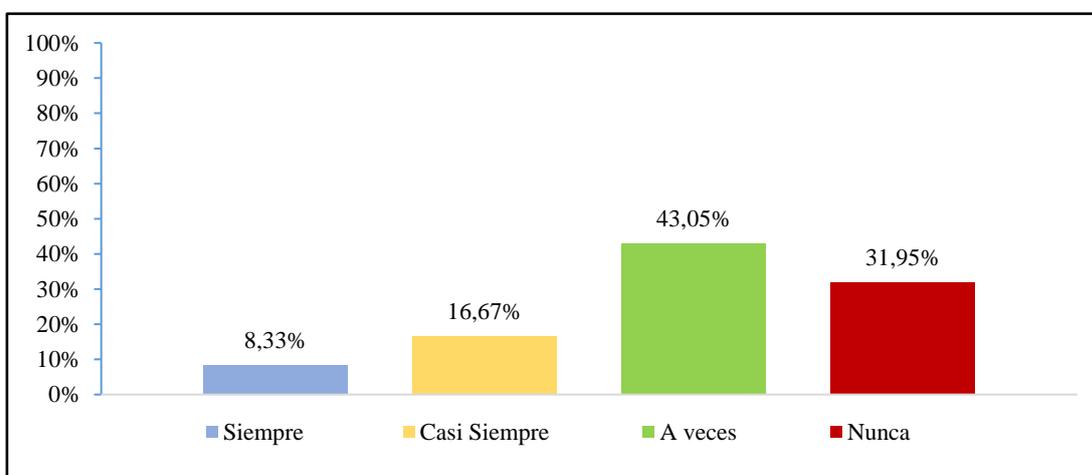
Interpretación: de los datos obtenidos se indica que la mayor parte de estudiantes a veces muestra su participación activa en clases lo que quiere decir que pocos mantienen su motivación en clases pese a a su corta edad, , la cifra es alarmante cuando un número notable nunca muestra su participación en los grupos lo que quiere decir que no muestran interés y que acorten su avance progresivo en desarrollo social, le sigue también un número minoritario que casi siempre o siempre participan lo que es interesante ya que en ellos al participar en grupo generan nuevos lazos afectivos.

Cuadro N°9 Se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	8,33%
CASI SIEMPRE	12	16,67%
A VECES	31	43,05%
NUNCA	23	31,95%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°7.- Se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas.



Fuente: cuadro N°10
Elaboración propia, 2019.

Análisis: contabilizados los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que 6(8,33%) de la muestra tomada siempre se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas, existe también un 12(16,67%) casi siempre están integrándose en dichas actividades, 31(43,05%) que a veces se integran, 23(31,95%) nunca lo hacen.

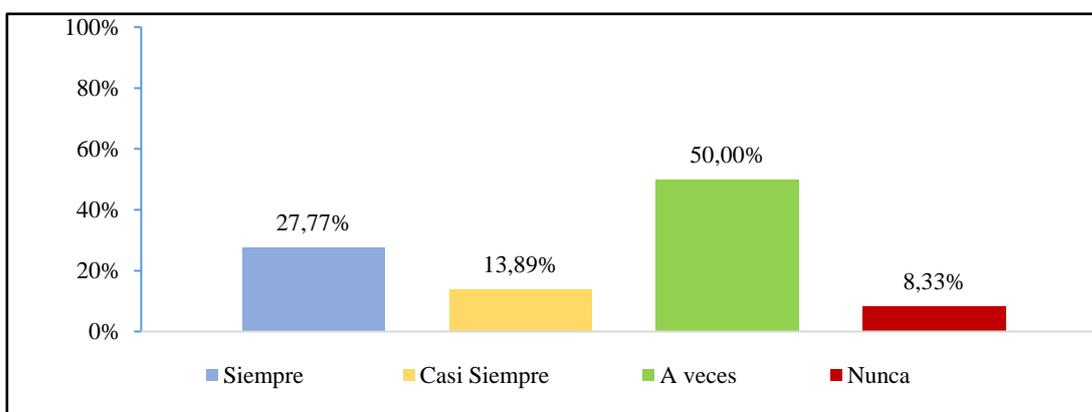
Interpretación: de los datos obtenidos se indica que la mayor parte de estudiantes casi siempre se integran en actividades sociales, deportivas y recreativas ; es decir que a futuro tendrán mínimas proyecciones de ser líderes en su grupo , al no hacerlo en esta edad están mermando sus capacidades de entendimiento y socialización, existe también una alta cifra alarmante que nunca lo hace lo que implica que en casa posiblemente tenga un desarrollo negativo que no beneficia su desempeño en la escuela lo que afectaría a la realización de actividades autónomas propias de su edad.

Cuadro N°10 Acata reglas del docente.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	27,77%
CASI SIEMPRE	10	13,89%
A VECES	36	50,00%
NUNCA	6	8,33%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°8.- Acata reglas del docente.



Fuente: cuadro N°12
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de acuerdo con la cifra de 72 estudiantes del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se establece que 20(27,77%) de la muestra acata las reglas del docente, mientras que 10(13,89%) casi siempre acatan órdenes, además 36(50,00%) que a veces acatan las reglas de la docente, mientras que tan sólo 6(8,33%) que nunca obedecen las órdenes de las maestras.

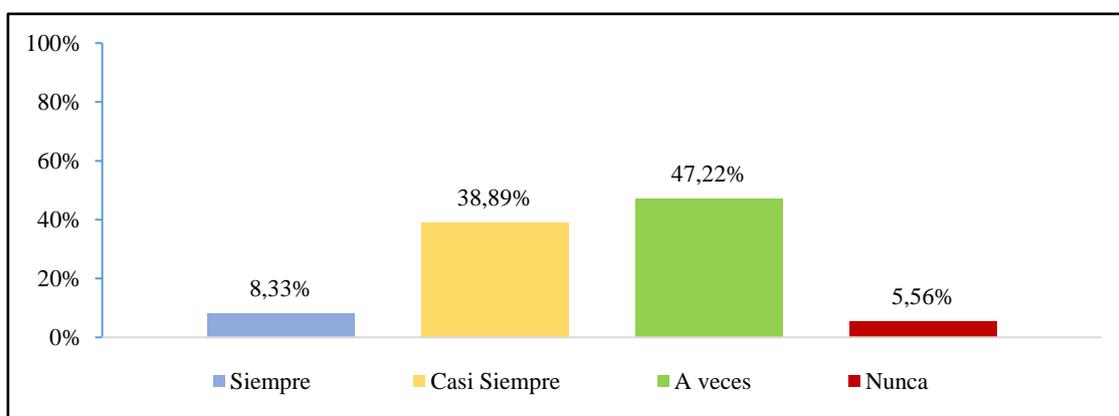
Interpretación: en base a los resultados obtenidos se determina que la mitad de los estudiantes en estudio se establece que a veces acatan reglas del docente lo que quiere decir que requieren de insistencia constante para que realicen las actividades en el grado o casi siempre se ven obligados por la maestra a hacerlo indicando así que no tienen un desenvolvimiento autónomo voluntario, existe también un porcentaje beneficioso que debido al trabajo de la maestra en las planificaciones siempre o casi siempre los niños están acatando órdenes lo cual es beneficioso para el progreso en el aula, en menor número de niños nunca obedecen evidenciando así problemas de rebeldía y de malos comportamientos, lo que entorpecía la relación con los pares y el trabajo docente.

Cuadro N°11 Disfruta la compañía de sus pares.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	8,33%
CASI SIEMPRE	28	38,89%
A VECES	34	47,22%
NUNCA	4	5,56%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°9.- Disfruta la compañía de sus pares.



Fuente: cuadro N°12
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que existe 6(8,33%) de los niños en estudio existe demostraciones de disfrute de la compañía de sus pares, mientras que 28(38,89%) casi siempre se disfrutan, además 34(47,22%) que a veces muestra su participación y también existe 4(5,56%) que dan demostración de no disfrutar de los pares.

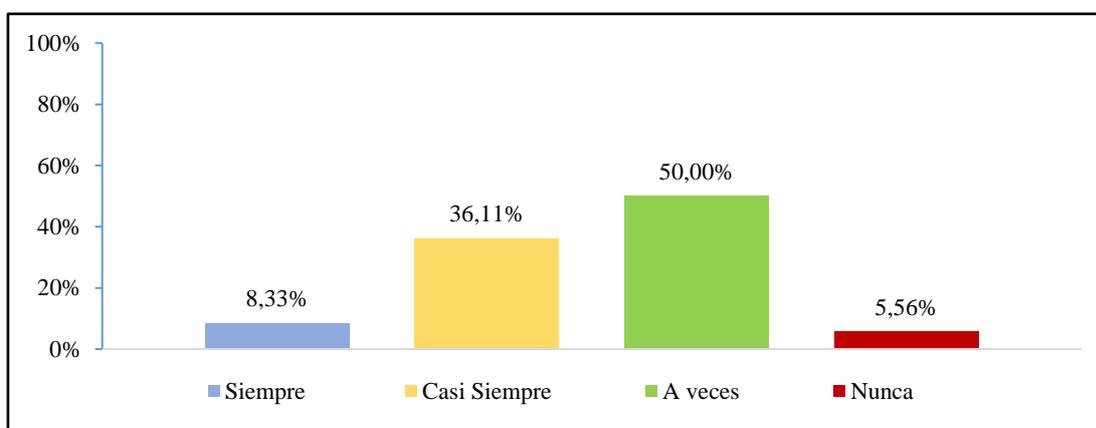
Interpretación: en base a los datos arrojados se establece que la mayoría de niños a veces disfrutan de la compañía de los pares, es decir, que muchas veces dan demostraciones de incomodidad y llegan a agresiones, lo cual genera conflictos, también existe niños que siempre o casi siempre disfrutan la compañía de los pares lo que estos niños son los que mejor participan en el aula, sin embargo en una mínima cantidad pero a la vez preocupante hay niños que no dan demostraciones de disfrutar de sus pares evidenciando así problemas de sociabilización en actitudes como agresiones , verbales y físicas , lo que es un claro indicador de una persona conflictiva.

Cuadro N°12 Agrede física o verbalmente a sus pares

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	8,33%
CASI SIEMPRE	26	36,11%
A VECES	36	50,00%
NUNCA	4	5,56%
TOTAL	72	100%

Fuente: estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°10.- Agrede física o verbalmente a sus pares



Fuente: cuadro N°12
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 72 estudiantes de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que existe 6(8,33%) siempre agraden física o verbalmente a sus pares, mientras que 26(36,11%) casi siempre se agraden, adicionalmente existe 36(50,00%) que a veces lo hace finalmente 4(5,56%) que nunca agraden

Interpretación: en base a los datos arrojados se establece que la mayoría de niños a veces agraden física o verbalmente a sus pares, es decir, que muchas veces dan demostraciones de agresión lo que da lugar a que continúen agrediendo, lo que genera mayores conflictos en el aula de clases y reproduzcan en casa, siendo un indicador de una persona conflictiva, existe también niños que casi siempre agraden lo que incrementa sus niveles de irritabilidad y no se enfoque en compartir en clases, también existe un grupo minúsculo que siempre agrede y son denominados como los niños problema o pegones, lo que genera bajo autoestima, finalmente un grupo pequeño que no agrede o se limita a mirar o a ser espectadores dentro de los conflictos.

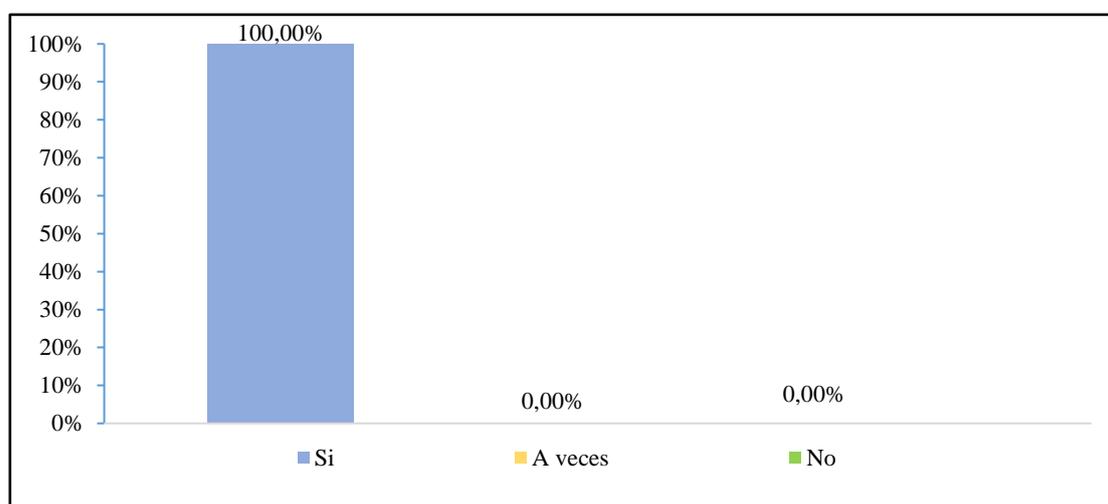
RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

Cuadro N°13 ¿Considera que con el juego se obtiene buenos resultados para el descubrimiento del medio natural y cultural?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	7	100%
A VECES	0	0 %
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°11.- ¿Considera que con el juego se obtiene buenos resultados para el descubrimiento del medio natural y cultural?



Fuente: cuadro N°13
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina 7(100,00%) de profesores consideran que mediante el juego se obtiene buenos resultados para el descubrimiento del medio natural y cultural, mientras que 0 (0%) profesores señalan lo contrario.

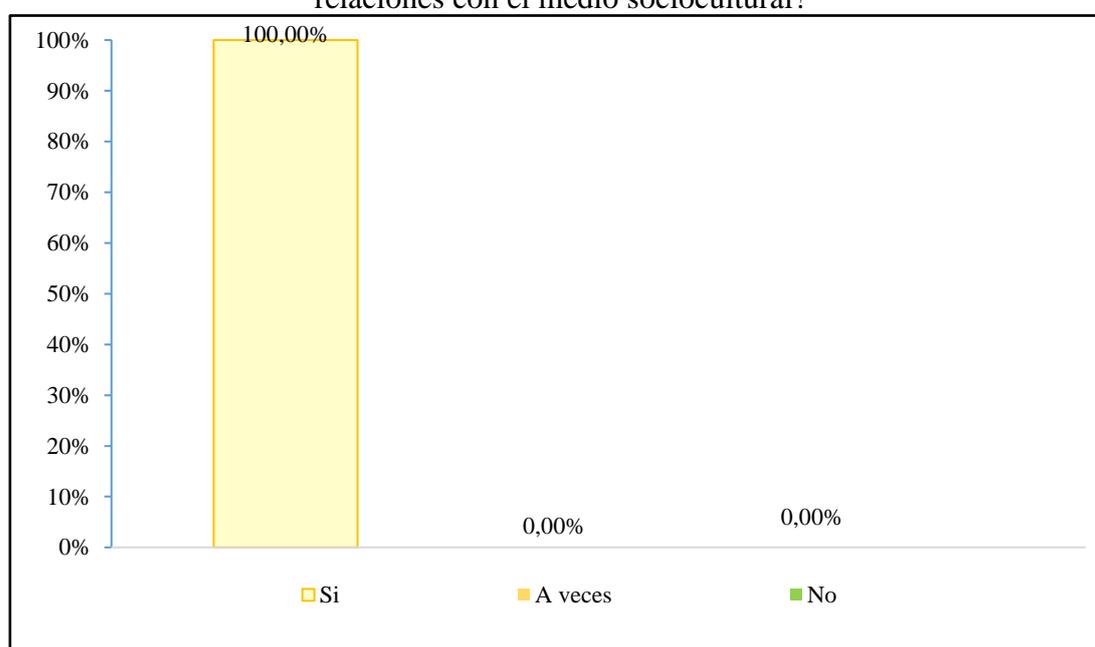
Interpretación: en base a los resultados obtenidos se indica que todos concuerdan en que el juego es un medio preponderante para el desarrollo en el medio natural y cultural el cual favorece al fortalecimiento e identidad dentro del desarrollo integral del niño, es decir, que se refleja en la capacidad del niño en relacionarse positivamente con sus pares, dando claras señales que el juego es una herramienta tanto como fuera del aula para trabajar en la formación integral del niño.

Cuadro N°14 ¿Gracias a las actividades lúdicas, sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	7	100%
A VECES	0	0 %
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°12.- ¿Gracias a las actividades lúdicas, sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural?



Fuente: cuadro N°14
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina 7(100,00%) de profesores dan una respuesta uniforme y concuerdan en que gracias a las actividades lúdicas, sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural mientras que 0 (0%) profesores indican lo contrario.

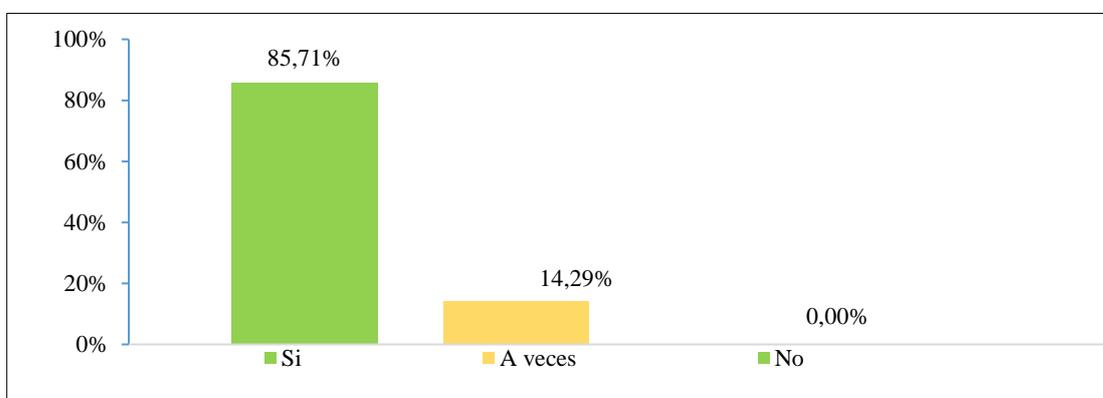
Interpretación: a partir de los datos obtenidos se establece que todos los docentes están de acuerdo en que las actividades lúdicas en que realizan a sus estudiantes mantienen buenas relaciones con el medio sociocultural, de ser así se reafirma que el juego es una estrategia de aprendizaje para los niños y que generan satisfacción y que en la buena aplicación el niño pueda descargar emociones y conflictos que vive en su hogar.

Cuadro N°15 ¿Las actividades en el área lógico matemática son acorde a la edad de sus educandos?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	1	14,29%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°13.- ¿Las actividades en el área lógico matemática son acorde a la edad de sus educandos?



Fuente: cuadro N°15
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina que 6(85,71%) dan una respuesta afirmativa y consideran en que las actividades en el área lógico matemática que ellos realizan son acorde a la edad de sus educandos, existe también 1(14,29%) señalan que a veces son de acorde.

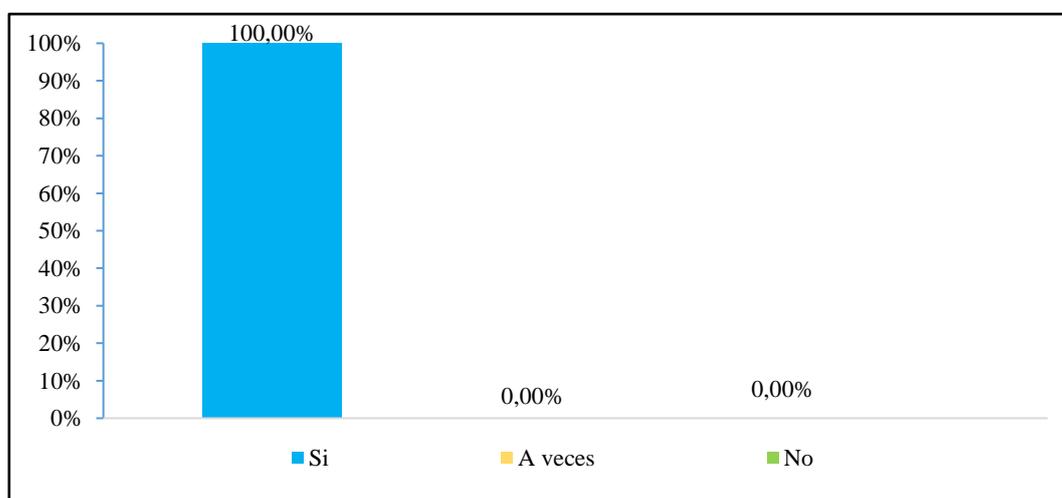
Interpretación: en base a los resultados obtenidos se determina que las actividades en el área lógico matemática son acorde a la edad de sus educandos a los que imparten sus saberes, lo que significa que es un buen indicador al seguimiento que dan a la malla curricular del ministerio de educación, mientras tanto existe una persona que señala lo contrario lo cual se determina que dicho docente no está de acorde con las reformas que dictamina el gobierno y que realiza cambios al impartir clases; sin embargo, también se asocia a que está parcialmente en desacuerdo porque los infantes tienen un nivel de aprendizaje diferencial y que se debería intervenir de diferente manera.

Cuadro N°16 ¿Considera que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	7	100%
A VECES	0	0%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°14.- ¿Considera que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares?



Fuente: cuadro N°16
Elaboración propia, 2019.

Análisis: De los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina 7(100,00%) de profesores dan una afirmación y consideran que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares, y 0(0%) señalan lo contrario a la interrogante.

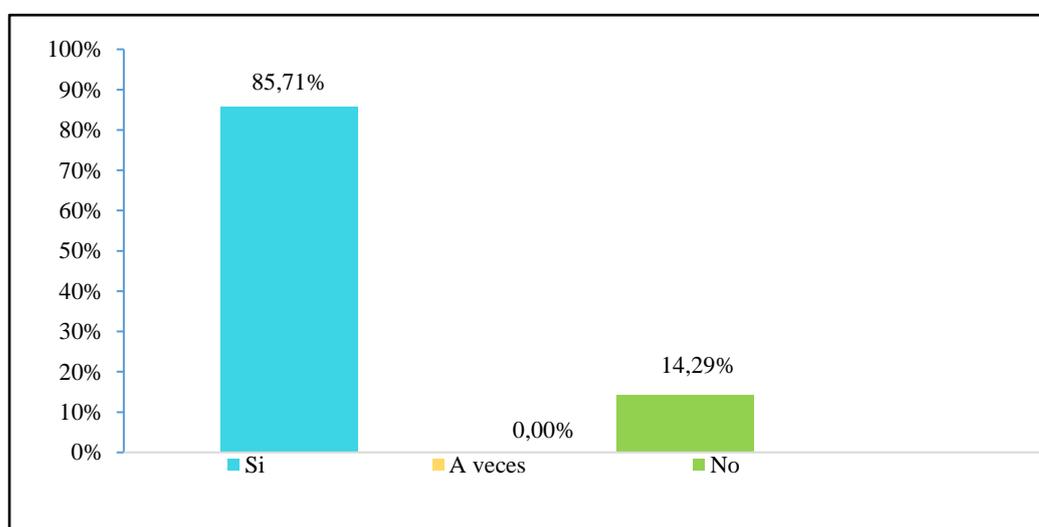
Interpretación: En base a los resultados arrojados se señala que todos los docentes consideran que la lúdica favorece al desarrollo personal y social especialmente con sus pares, lo cual al llevarse a una buena aplicación la lúdica a través del juego da lugar a una creación de una atmósfera agradable y afectiva y ayuda a disminuir la ansiedad que produce el temor a cometer errores estando solo el niño o en compañía de sus pares, incluso los niños tímidos tienen la oportunidad de expresar con libertad sus opiniones y sentimientos ya que se sienten libres de inhibiciones propias de su edad.

Cuadro N°17 ¿Las actividades que constan en su planificación estimulan la exploración del cuerpo y motricidad?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	0	0 %
NO	1	14,29%
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°15.- ¿Las actividades que constan en su planificación estimulan la exploración del cuerpo y motricidad?



Fuente: cuadro N°17
Elaboración propia, 2019.

Análisis: De los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; 6(85,71%) dan una respuesta afirmativa y señalan que las actividades que constan en su planificación estimulan la exploración del cuerpo y motricidad, existe también 1(14,29%) en la que señala lo contrario.

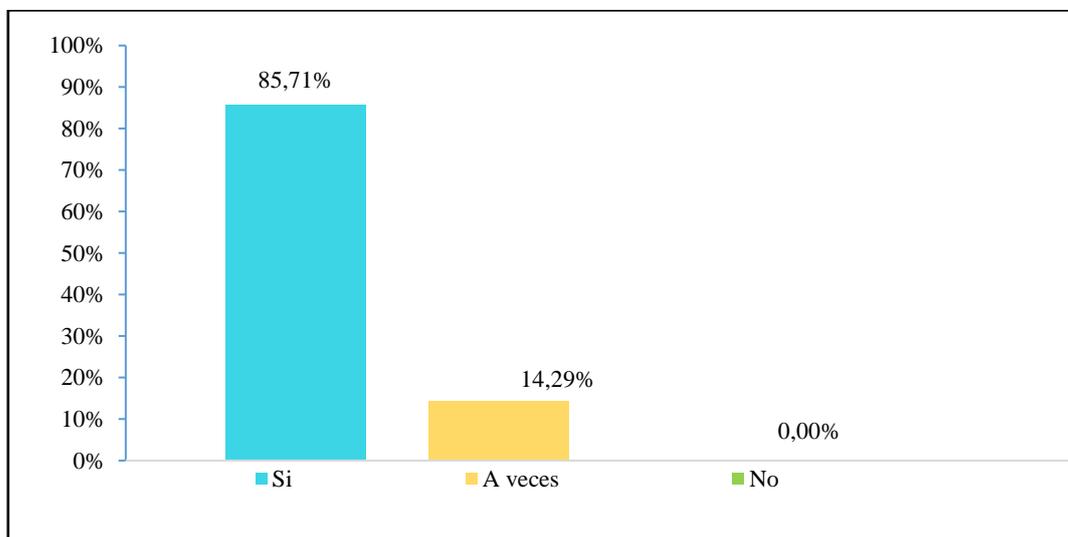
Interpretación: luego de los datos obtenidos, se determina que mayoritariamente de los docentes dentro de su planificación constan actividades que estimulan la exploración corporal y motricidad lo que de ser así dichos docentes están fomentando a la generación de autoconfianza a la vez creando un ambiente cómodo con los pares, sin embargo un docente afirma que no tiene una planificación conste con este lineamiento lo cual está creando inconformidades para el buen desarrollo de sus integrantes.

Cuadro N°18 ¿Considera que los materiales que utiliza en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	1	14,29%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°16.- ¿Considera que los materiales que utiliza en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje?



Fuente: cuadro N°17
Elaboración propia, 2019.

Análisis: De los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; 6(85,71%) indican una respuesta positiva y señalan que los materiales que utiliza en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje, existe también 1(14,29%) en la que señala que a veces utilizan materiales apropiados.

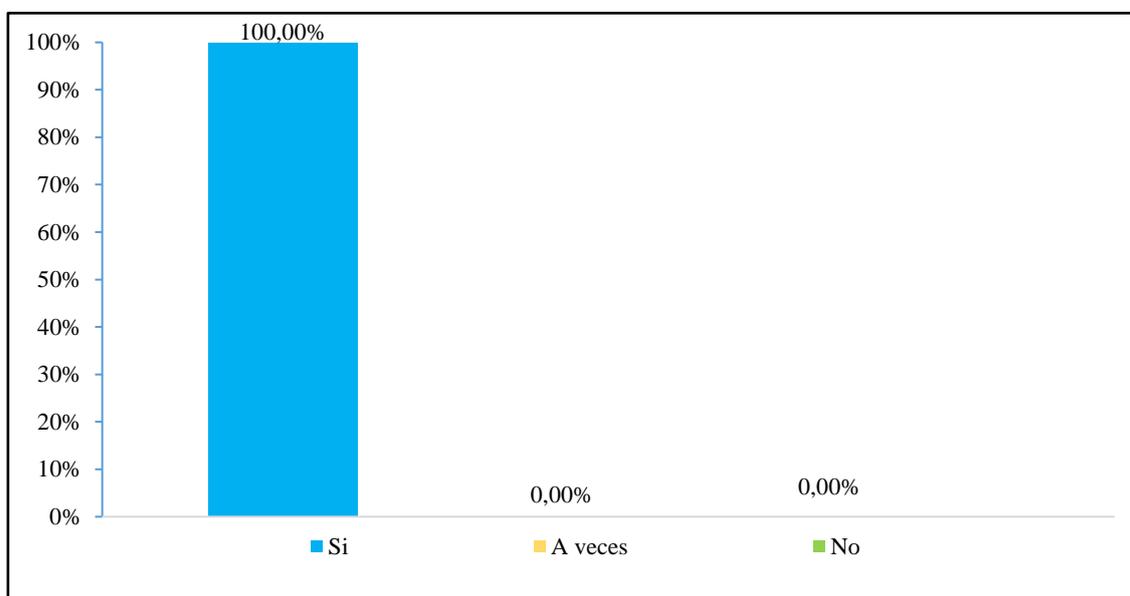
Interpretación: tras la obtención de resultados se determina que la mayoría de los encuestados utilizan materiales que contribuyen a la comprensión y expresión de acorde a la edad, esto estaría estimulando adecuadamente al desarrollo cognoscitivo y social que el niño debería desarrollar de la mejor manera, existe también un docente que señala que ocasionalmente utiliza los materiales correctos, esto estaría mermando el buen desarrollo del niño ya que siempre se debe utilizar materiales que llamativos y educativos.

Cuadro N°19 ¿El juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal dentro del aula?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	7	100%
A VECES	0	0%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°17.- ¿El juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal dentro del aula?



Fuente: cuadro N°16
Elaboración propia, 2019.

Análisis: De los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; se determina 7(100,00%) de profesores dan una afirmación y consideran que el juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal dentro del aula, y 0(0%) señalan lo contrario a la pregunta.

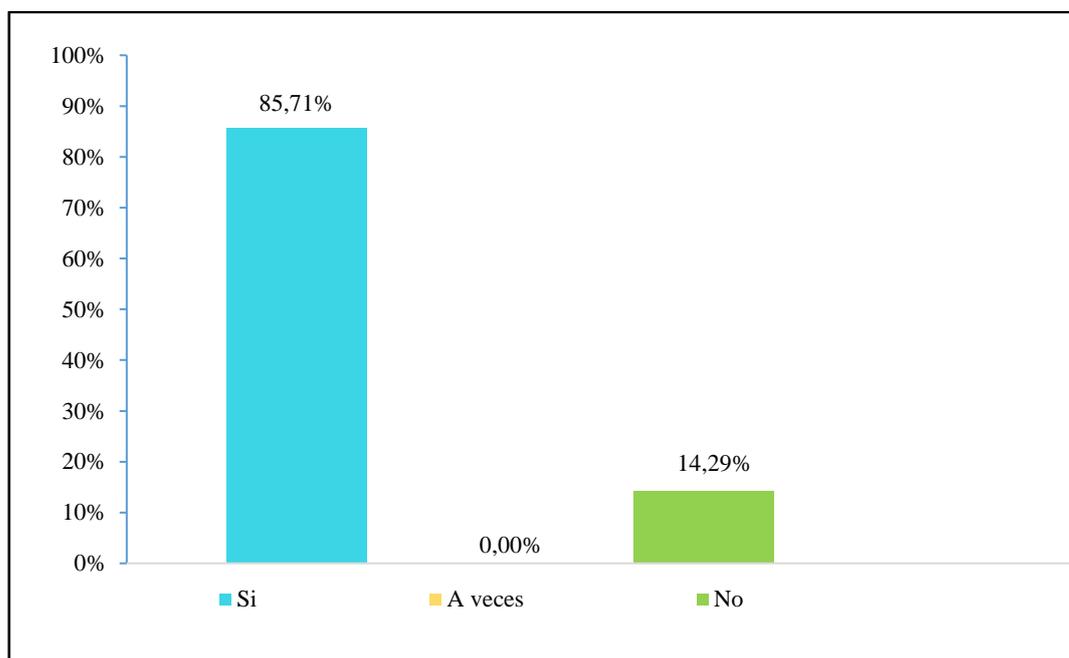
Interpretación: De acuerdo con la gráfica se indica que todos los docentes están de acuerdo en que el juego ayuda a la manifestación del lenguaje verbal y no verbal del aula ya que mediante el lenguaje verbal los niños se comunican con palabras y en el juego la mayor parte, hablan conversan e incluso son cómplices

Cuadro N°20 ¿Realiza actividades para favorecer la expresión artística?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	0	0 %
NO	1	14,29%
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°18.- ¿Realiza actividades para favorecer la expresión artística?



Fuente: cuadro N°18
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; 6(85,71%) dan una respuesta positiva y señalan que los materiales que utilizan en su planificación contribuyen la comprensión y expresión del lenguaje, existe también 1(14,29%) en la que señalan que a veces utilizan materiales apropiados.

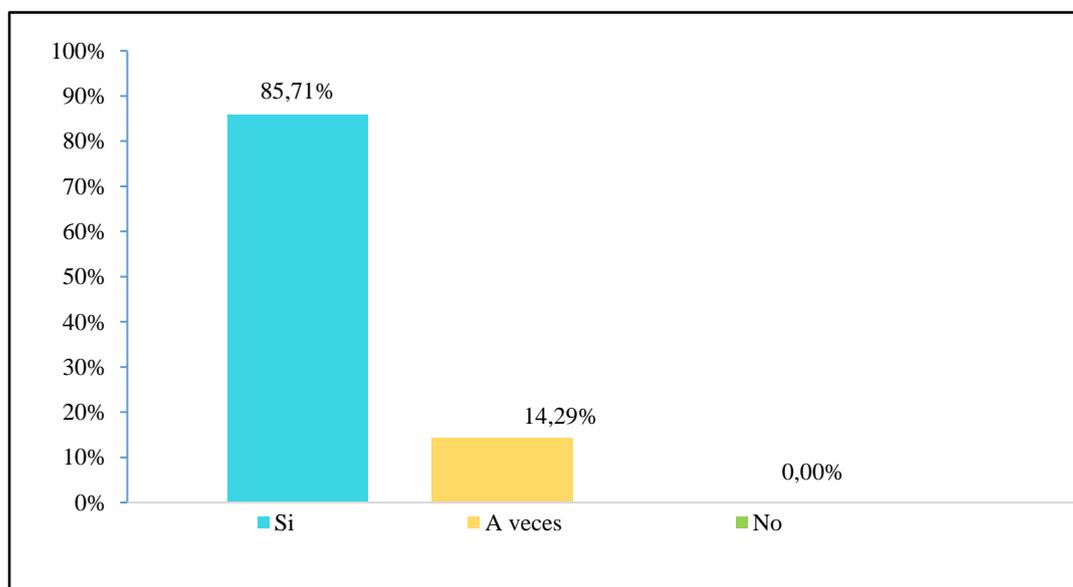
Interpretación: a partir de los datos obtenidos se determina que la mayoría de los docentes realizan actividades para favorecer la expresión artística, lo que quiere decir que ven como prioridad el desarrollo formativo y educativo, además que dan seguimiento a matrices educativas propios de su edad escolar, sin embargo existe un docente que no ejecuta actividades que favorezcan la expresión artística lo cual merma un lineamiento de las reformas educativas del país, además de un marcado desinterés ante lo artístico.

Cuadro N°21 ¿Esta de acuerdo con cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes?

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	1	14,29%
NO	0	0 %
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°19.- ¿Esta de acuerdo con cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes?



Fuente: cuadro N°19
Elaboración propia, 2019.

Análisis: de los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; 6(85,71%) están de acuerdo con cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes, sin embargo existe 1(14,29%) que señala que a veces o en ocasiones se debería cambiar las técnicas.

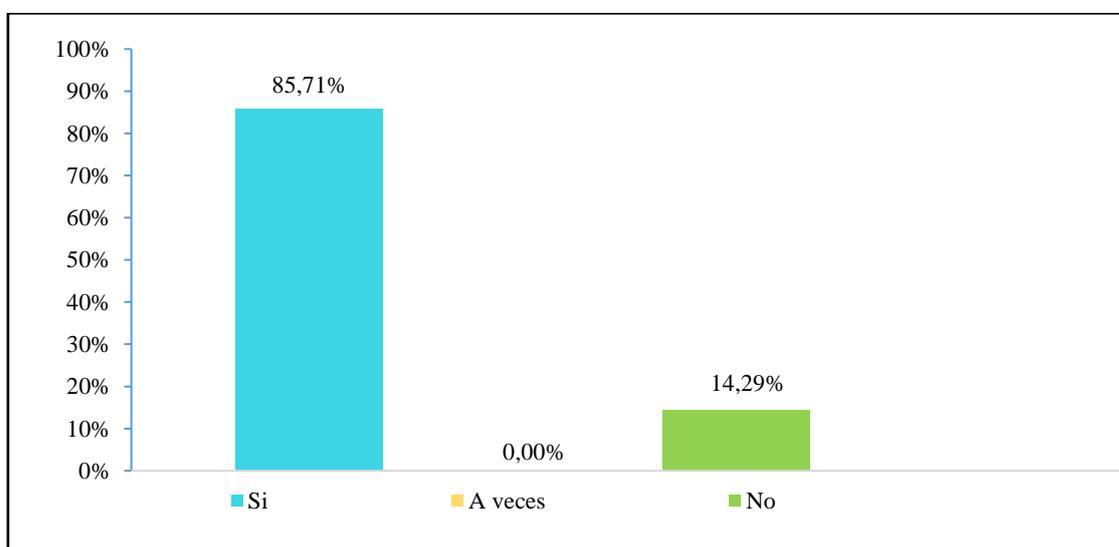
Interpretación: la gráfica indica que mayoritariamente los docentes concuerdan en que deben cambiar de técnicas y estrategias para mejorar la socialización de sus estudiantes, lo que significa que es saludable para consolidar lazos afectivos duraderos, mismo que deben fomentare en valores sin embargo existe un porcentaje menor el cual señala que a veces lo que da a notar que es una mentalidad tradicionalista en la educación.

Cuadro N°22 Considera que la socialización entre pares favorece a la formación de lazos afectivos y sociales.

OPCIONES	NÚMERO DE RESPUESTAS	PORCENTAJE
SI	6	85,71%
A VECES	0	0 %
NO	1	14,29%
TOTAL	7	100%

Fuente: profesores de 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”
Elaboración propia, 2019.

Figura N°20.- Considera que la socialización entre pares favorece a la formación de lazos afectivos y sociales.



Fuente: cuadro N°18
Elaboración propia, 2019.

Análisis: De los 7 profesores del 1^{er} año E.G.B. paralelos “A” y “B” de la U.E. “Once de Noviembre”; 6(85,71%) dan una respuesta positiva y considera que la socialización entre pares favorece a la formación de lazos afectivos y sociales, existe también 1(14,29%) en la que señalan que no favorece.

Interpretación: a partir de los datos obtenidos se determina que la mayoría de los docentes consideran que la socialización entre pares que evidencian en las aulas que ellos realizan favorecen a la formación de lazos afectivos y sociales, en lo que de realizarse de manera continua beneficia a la formación de la personalidad, en caso de estos niños están evidenciando un cambio diferencial de manejo en clase por consiguiente es importante el desarrollo social, una minoría de docentes indica que no favorece, entendible en el sentido que considera que la socialización viene desde la casa .

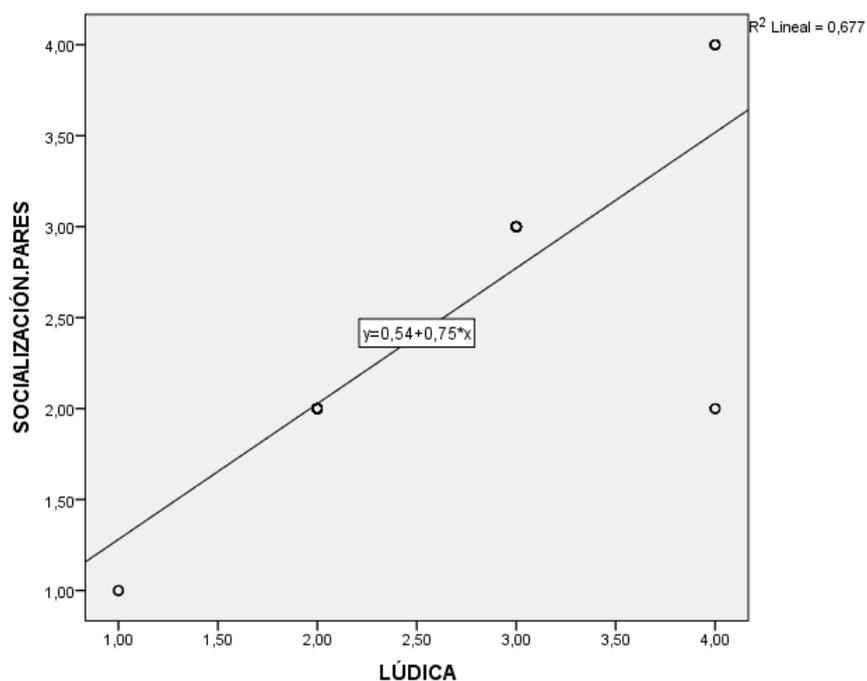
Cuadro N° 23. Relación en el programa SPSS

		Relación	
		LÚDICA	SOCIALIZACIÓN ENTRE .PARES
LÚDICA	Relación de Pearson	1	,823**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	72	72
SOCIALIZACIÓN.PARES	Relación de Pearson	,823**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	72	72

Fuente: PROGRAMA SPSS

Elaboración: Carmen Vilema

Figura N° 21 RELACIÓN EN EL PROGRAMA SPSS



Fuente:

PROGRAMA SPSS

Elaboración: Carmen Vilema

Análisis e interpretación

Por medio de la utilización del programa SPSS se ha podido identificar que existe una relación de Pearson de 0.823**, con un relación significativa de 0.1 evidenciando que las actividades lúdicas si se relaciona con la socialización con los pares.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Al finalizar el estudio, se establece lo siguiente:

- Los tipos de juegos más utilizados son los de concentración, matemáticos, deportivos y recreativos, lo que significa tienen un enfoque equilibrado no actualizado en cuanto a contenidos pedagógicos.
- Las manifestaciones de la socialización entre pares en los estudiantes son agresiones físicas o verbales, no disfrutan de la compañía de sus pares, no tienen una relación adecuada en el ambiente; es decir que son negativas debidas al gran número de niños que existe en cada salón de clase.
- La relación entre lúdica y socialización mediante el programa SPSS 23 es positiva lo que significa que al jugar el niño tiene una relación cercana con sus pares la cual beneficia al aprendizaje como el fortalecimiento de lazos sociales y afectivos con su entorno.

RECOMENDACIONES

- Innovar el material y los tipos de juegos de cada área, además sugerir a los docentes que dentro de su planificación incluya la realización de actividades socio- ambiental y cultural que estén apropiados para cada edad y den mayor utilización y realce a los recursos del medio ambiente.
- Realizar talleres dirigidos maestros de la institución para buscar nuevos y novedosos métodos, como la economía de fichas, la tiendita y títeres, y dramatizaciones mismas que sean creativas e innovadoras para cada área, de manera que el juego no sea solo visto como recreación sino que tenga fines educativos actuales, además de aplicar en cada aula midiendo las condiciones del grupo etéreo al que dirigen.
- Establecer estrategias pedagógicas y metodológicas por parte del departamento de consejería estudiantil y maestros, el cual beneficie la socialización entre pares para mantener un ambiente armonioso de relaciones interpersonales y formación holística integral de los educando.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta. (2017). La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela de aplicación del instituto pedagógico. En "*Manuela Cañizares*", en la ciudad de Quito. Quito: Universidad Central del Ecuador.pág 15
- Alanís. (2013). *factores que insiden en la conductata agresiva de los niños y niñas* . Talavera-Nicaragua : Oceano.
- Alanís, S. (2013). factores que insiden en la conducta agresiva de los niños y niñas . En S. A. Talavera. Nicaragua: Oceano.
- Álvarez, B. (2007). *motivación de los métodos de evaluación*. México.
- Baena Extrera, R. M. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física* , 7,38,73,86.
- Barros, R. c. (2015). el juego de cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en el Ecuador . *Universidad y Sociedad*, 137-144.
- Bigler R, H. R. (2013). *Socialización temprana*. México .
- Casteller G, G. S. (2015). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA .
- Castillo. (2016). El juego, desarrollo y Aprendizaje. *Revista para el Aula*, 5.
- Centeno M, D. I. (2014). Nicaragua: Estelí.
- Centeno M, D. I. (2014). *Actividades que propician la socialización en niñaas y niños de preescolar*. Nicaragua : Estelí.
- Centeno. (s.f.). M.D.I. Nicaragua : Estelí.
- Centeno, D. (2014). Activiades que propician la sociabilidad en niños-niñas de preescolar. Nicaragua: Estelí.

- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza-aprendizaje*. México : Nueva Aula Abierta .
- Cifuentes. (2015). *Desarrollo Socioafectivo, Primera Infancia*. España: San Cristóbal.
- D, C. (2014). *Actividades que propician la sociabilidad en niños -niñas de preescolar* . Nicaragua : Estelí.
- Dominguez. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica desaparecida*. Juárez-México: Ediciones Universidad Autónoma de la ciudad de Juárez.
- Elsa, S. (1997). "La Psicología". *Planeta*, 103-104.
- Gómez T, M. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje* . Tolima : Ibagué,pág 12
- Grande, D. (2013). *¿plaza o vereda? Espacio de juego y socialización barrial en la Argentina* . *revista lúdicamente* , 2-3.
- Guardo Carval, S. O. (2015). *IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDICA COMO HERRAMIENTA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES BASICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AMBIENTALISTA CARTAGENA DE INDIAS*.
- Icarito. (2015). *La lúdica como estrategia didáctica* . Bogotá : Universidad Nacional de Colombia.
- Jiménez, A. ,. (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía del siglo XXI*. Bogotá. Colombia : Cooperativa Editorial Magisterio.
- Laguna. (2013). *Influencia del juego en la socialización de los niños o niñas de educación infantil* . Aflauta,Nicaragua : Estelí.
- Laguna, J. C. (2013). *Influencia del Juego en la socialización de los niños o niñas de educación infantil* . En C. A. Aflauto. Nicaragua : Estelí .
- Lara F, H. A. (2016). *Reflexiones sobre la educación del sumak kawsay en Ecuador*. *Araucaria* , 41-58. Obtenido de <https://goo.gl/TSF9ic>

- Manzo. (2013). ¿Por qué se representan las dificultades de socialización en niños de preescolar? México.
- Martínez. (2016). El juego como estrategia para desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en Educación Preescolar (tesis de pregrado). En U. P. Nacional. México D.F.
- MDI, C. (2014). Actividades que propician la socialización en niños y niñas de preescolar . Nicaragua: Estelí.
- Montero. (2017). Experiencias Docentes. En *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza :una revisión de la Literatura, Pensamiento Matemático.VI* (págs. 75-92).
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo de los niños . *Para el aula IDEA*, pág12.
- Motta. (1998). *La lúdica, procedimiento pedagógico*. Bogotá.
- Muñiz L, A. P. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas; estudio de una experiencia innovadora . *Iberoamericana de Educación Matemática* , 19-33.
- Olmedo, A. (2010). Guía para maestros . México DF: Planeta de Agostini.
- Ortega. (1986). *El estímulo y las actividades lúdicas*. Lima.
- Piaget, J. (1995). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. *El juego (Antología de la licenciatura en la Educación)*, 28-60.
- Posada. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* . Bogotá - Colombia : Tesis.
- Roberto. (2005). psicología social . Madrid: Edición.
- Sep. (2011). Programa de estudios . México DF. .
- Serrano. (2006). El niño agresivo. Madrid: Pirámide.

Simkin, H., & Becerra, G. (2008). El proceso de socialización . *Argentina*.

Uberman. (1998). *Using Games*. Caracas.

Ulloa. (2008). En *Socialización a través del arte y la lectura*. Nicaragua: Mangúa.

UPN. (2007). *El niño preescolar :desarrollo y aprendizaje*. Mexico: UPN.

UPN. (2008). Programa de Estudios. México.

Valls, P. (2010). Aspectos básicos del desarrollo infantil. En *La etapa de 0 a 6 años* (pág. 74). México D.F.

Wolf, S. (2008). Peer groups: expanding our study of small group communication. Thousandoaks,. CA Sage.

Zimbardo. (19 de 10 de 2016). *psicodesarrollo* . Obtenido de google.com: www.googlepsicodesarrollo.com

Zimbardo. (02 de 02 de 2020). *google psicodesarrollo.com*. Obtenido de google.com: google.com

ANEXOS

Anexo N°1 Aprobación del tema o tutor (Resolución de comisión de carrera)



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
1969 - 2019



Carrera de Psicopedagogía

ACTA N° 34

APROBACIÓN DE TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La Comisión de Carrera de Psicología Educativa, en reunión del 27 de Febrero de 2019, procede a revisar el pedido de aprobación del Tema de proyecto de Investigación, presentado por el/ la Sr/Señorita **CARMEN ROSARIO VILEMA MORENO** con CI 0604706291 estudiante de Séptimo Semestre, paralelo "B" de la Carrera, con el siguiente detalle:

TEMA PROPUESTO:
"La lúdica y la socialización entre pares de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período marzo-agosto 2019"

TEMA APROBADO POR LA COMISIÓN CON FECHA: 27/02/2019

"LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE" PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019"

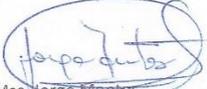
ÁREA DE CONOCIMIENTO: EDUCACIÓN
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Educación Superior y Formación Profesional.
DOMINIO CIENTÍFICO: Desarrollo Socioeconómico y Educativo para el Fortalecimiento de la Institucionalidad Democrática y Ciudadano.

TEMA IGUAL A OTROS ANTERIORMENTE SI () NO (X)
APROBADO SI (X) NO ()

TUTOR CON (7) TEMAS ASIGNADOS

DOCENTE TUTOR:
+ Dra. Patricia Bravo Ph.D.

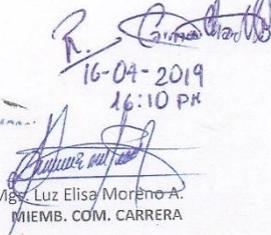
DOCENTES MIEMBROS TRIBUNAL 4
➤ Dr. Patricio Guzmán
➤ Mgs. Miriam Tapia



Msc. Jorge Montes.
MIEMB. COM. CARRERA



Dra. Patricia Bravo Ph.D.
DIRECTORA DE CARRERA



Mgs. Luz Elisa Moreno A.
MIEMB. COM. CARRERA

Campus "La Dolorosa"Av. Eloy Alfaro y 10 de AgostoTelefonos (593-3) 3730910 - Ext 3001

Anexo N°2. Resolución de aprobación del perfil del proyecto por Decanato.



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO

en movimiento



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

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No.0034- DFCEHT-UNACH-2020

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía"

Que, mediante solicitud dirigida a la Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, el/a señor/ita: **Carmen Rosario Vilema Moreno**, alumno/a de la carrera de **Psicología Educativa**, solicita **cambio de miembro de tribunal** del proyecto de investigación, aprobado con **Resolución Administrativa 0400-DFCEHT-UNACH-2019**;

Que, mediante informe justificativo la Comisión de Carrera de **Psicología Educativa**, aprueba la asignación de un nuevo miembro de tribunal para revisión y defensa del proyecto de investigación, en reemplazo de la **Mgs. Myriam Alicia Tapia Arévalo**, quien renunció a su cargo;

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes.

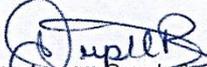
En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente;

RESUELVE:

1. Autorizar el pedido presentado por el/a señor/ita: **Carmen Rosario Vilema Moreno**, estudiante/s de la carrera de **Psicología Educativa**, referente a la **asignación de un nuevo miembro de tribunal** para revisión y defensa del proyecto de investigación, aprobado con **Resolución Administrativa 0400-DFCEHT-UNACH-2019**, quedando conformado de la siguiente manera:

CARRERA	TEMA	ESTUDIANTES	TUTOR	TRIBUNAL
PSICOLOGÍA EDUCATIVA	LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE" PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019"	VILEMA MORENO CARMEN ROSARIO	MGS. BRAVO MANCERO PATRICIA CECILIA	MGS. GUZMÁN YUCTA PATRICIO MARCELO MGS. RODRIGUEZ VINTIMILLA ARACELY CAROLINA

Dada en la ciudad de Riobamba, a los dieciocho días del mes de febrero del año 2020.


Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA



Elaborado: Mgs. Zolla Jácome.

Anexo N°3. Instrumento de Recolección de Datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y FAMILIAR

TEMA: “LA LÚDICA Y LA SOCIALIZACIÓN ENTRE PARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ONCE DE NOVIEMBRE” PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____

ITEM	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Tiene participación en los juegos.				
2. El juego le genera diversión.				
3. Mantiene la concentración.				
4. El juego activa su creatividad.				
5. Se relaciona adecuadamente con sus compañeros.				
6. Participa activamente en actividades grupales.				
7. Se integra en actividades sociales, deportivas y recreativas.				
8. Acata reglas del docente.				
9. Disfruta la compañía de sus pares.				
10. Agrede física o verbalmente a sus pares				

FIRMA DE LA APLICADORA: _____

Anexo N °5 Matriz de Operalización de Variabl

††

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	3. HIPOTESIS	4. MARCO TEORICO	5. METODOLOGIA	6. RECOLECCIÓN DE DATOS
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	H i	INDICE DE CONTENIDO	CUALITATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Recolección de datos en base a la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación • Revisión y barrido de la información obtenida • Procesamiento de datos a través del aplicativo informático correspondiente • Tabulación y representación gráfica de la información (estadígrafos) • Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
¿De qué manera se relaciona la lúdica y la socialización entre pares en los estudiantes de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período abril- agosto 2019?	Determinar la relación entre lúdica y socialización entre pares en los estudiantes de 1º EGB "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019	la lúdica influye positivamente en la socialización entre pares de los niños de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019	1. VARIABLE INDEPENDIENTE 4.1 La lúdica 4.1.1 Factores 4.1.2 clasificación 4.1.2.2 tipos 4.1.3 características 4.1.4 importancia	MIXTO	
PREGUNTAS DE APRENDIZAJE	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	H DE TRABAJO	2. VARIABLE DEPENDIENTE 4.2 socialización entre pares 4.2.1 Características 4.2.2 Factores que intervienen en la socialización entre pares 4.2.3 importancia 4.2.5 relevancia en la cultura 4.2.6 Fundamentación Psicológica	DISEÑO NO EXPERIMENTAL TIPO DE INVESTIGACIÓN DIAGNOSTICA DESCRIPTIVO EXPLICATIVO CORRELACIONAL POR EL TIEMPO TRANSVERSAL/)TRANSESACIONAL POR LOS OBJETIVOS BÁSICA POR EL LUGAR DE CAMPO BIBLIOGRÁFICA ANALITICO - SINTETICO INDUCTIVO- DEDUCTIVO HIPOTÉTICO- DEDUCTIVO	
¿Cuáles son los tipos de juegos más utilizados en los estudiantes de 1er EGB "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019?	Establecer los tipos de juegos más utilizados en los estudiantes de 1º EGB "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019	H 1. La lúdica fortalece la relación entre pares en los niños de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019"			
¿Cuáles son las manifestaciones de la socialización entre pares de los estudiantes de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019?	Identificar las manifestaciones de la socialización entre pares en los estudiantes de 1º EGB "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019.	H 2 la práctica de la lúdica influyen negativamente en la práctica de algunos juegos en los que influyen a la socialización entre pares los niños de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019"			
¿Cuál es la importancia de la socialización entre pares de los estudiantes de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019?	Analizar la importancia de la socialización de los estudiantes de 1º EGB "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019.	H 3 Existe una relación directa entre la lúdica y la socialización entre pares en los niños de 1º año de EGB paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" de Riobamba período 2019"			

Anexo N° 6 Evidencias del estudio de campo



FUENTE: la foto indica comportamientos observados en la ficha de observación en los estudiantes de primer “A”Y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre “

ELABORADO POR: Carmen Rosario Vilema Moreno



FUENTE: la foto indica el trabajo con las docentes de primer “A” y “B” de la Unidad Educativa “Once de Noviembre “

ELABORADO POR: Carmen Rosario Vilema Moreno