



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

**CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
“EDUCACIÓN INFANTIL”**

**PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INFANTIL**

TEMA:

**LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁREA SOCIO -
AFECTIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL PRIMER AÑO DE
BÁSICA “LUCÍA FRANCO DE CASTRO” DE LA PARROQUIA DE
CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015. PROPUESTA.**

AUTORAS: GABRIELA KATHERINE FREIRE FRANCO

PRISCILA MARCILLO PACHECO

DIRECTORA: MSC. RUTH RÍOS

CODIRECTOR: DR. OSWALDO ORTÍZ

SANGOLQUÍ 2015

Msc. Ruth Ríos - DIRECTORA
Dr. Oswaldo Ortíz – CODIRECTOR

CERTIFICAN:

Que la investigación titulada: “LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁREA- SOCIOAFECTIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA “LUCIA FRANCO DE CASTRO” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015. PROPUESTA”, ejecutada por las Srtas: GABRIELA KATHERINE FREIRE FRANCO y PRISCILA MARCILLO PACHECO, ha sido guiada y analizada minuciosamente: la misma que cumple con las exigencias técnicas, metodológicas y legales que ha establecido la Universidad de las Fuerzas Armadas- ESPE.

Con este antecedente, se les permita a las Srtas: Gabriela Katherine Freire Franco y Priscila Marcillo Pacheco, la sustentación de los resultados de su investigación previa a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención “Educación Infantil”

Sangolquí, Diciembre 2014

Msc. Ruth Ríos DIRECTORA

Dr. Oswaldo Ortíz CODIRECTOR

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Nosotras: Gabriela Katherine Freire Franco
Priscila Marcillo Pacheco

Declaramos que:

El proyecto determinado: “LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁREA SOCIO-AFECTIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA “LUCIA FRANCO DE CASTRO” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015. PROPUESTA”. Es el resultado de una investigación exhaustiva para tener como consecuencia la presente tesis previa a la obtención de la Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Infantil, es de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, Diciembre 2014

Gabriela Katherine Freire Franco

CI. 1724442650

Priscila Marcillo Pacheco

CI. 1720118114

AUTORIZACIÓN

Nosotras: Gabriela Katherine Freire Franco
Priscila Marcillo Pacheco

Autorizamos a la UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS- ESPE, la reproducción o publicación en la biblioteca virtual de la institución, el trabajo “ LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL ÁREA SOCIO- AFECTIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE PRIMER AÑO DE BÁSICA “LUCIA FRANCO DE CASTRO” DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014- 2015. PROPUESTA, de las ideas y contenidos que esta tesis posee en sus páginas.

Para constancia firmamos.

Gabriela Katherine Freire Franco

CI. 1724442650

Priscila Marcillo Pacheco

CI. 1720118114

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a:

Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar dificultades a lo largo de toda mi vida y permitirme llegar a este momento tan importante de mi formación profesional.

Mi amado Esposo Christian que con su paciencia y comprensión, prefirió sacrificar su tiempo para que yo pudiera cumplir con el mío. Por su bondad y sacrificio me inspiro a ser mejor, puedo decir que esta tesis lleva mucho de él, gracias por estar siempre a mi lado.

Mis amados Padres Jaime y Raquel por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, para conseguir mis objetivos.

Mi Hermana Viviana y esposo Andrés por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar en especial a mis sobrinos Daniel, Doménica y Dylan quienes han llegado a mí en momentos decisivos de mi vida han sido y son mi motivación, inspiración y felicidad.

Mis Abuelitos Carlos y Mercedes quienes han estado conmigo desde mi niñez y han sembrado recuerdos inolvidables en mí.

Los Amo, Gaby

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a:

Dios porque me ha dado la fortaleza y sabiduría para culminar mi trabajo a conciencia y seguir participando en beneficio de la niñez brindando el amor, la comprensión y educación de calidad que ellos merecen.

Mis Padres y a mi tía que día a día me han apoyado incondicionalmente para alcanzar mis metas dándome la oportunidad de seguir adelante, gracias a sus consejos y valores inculcados para tener una visión prospera y con éxitos en mi vida profesional.

Mis Hermanas que siempre han estado conmigo en todos mis objetivos alcanzados, para ayudarme a vencer las dificultades que se han presentado en el transcurso de mi vida.

Priscy

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi Esposo por su amor, paciencia y apoyo incondicional quien siempre me impulsa a salir adelante y ser mejor cada día.

A mis Padres por su amor, trabajo y sacrificio, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, con este logro quiero devolver un poco de lo que me han dado.

A mi Directora de tesis Msc. Ruth Ríos y **Codirector de tesis** Dr. Oswaldo Ortiz por el apoyo, orientación y experiencia que me brindaron día con día para culminar con este trabajo investigativo

A mi amiga incondicional Priscila Marcillo, por acompañarme en mis logros y fracasos, por su paciencia y gentileza al elaborar este trabajo que nos permitió conocer y aprender muchas cosas para terminar con éxito nuestra carrera.

A mi Familia en general, que me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos

¡De todo corazón muchas gracias por todo su apoyo!

Gaby

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme culminar mi carrera profesional y no dejarme desvanecer en el camino a pesar de las adversidades, por el privilegio de tener a mi lado a toda mi familia y poder compartir con ellos esta gran felicidad.

A mis Padres por la confianza que siempre han depositado en mí, y cada día de mi vida darme su apoyo, su cariño, guiándome siempre por el camino correcto, todas sus enseñanzas han sido mi fortaleza para alcanzar mis objetivos.

A mis Directora de tesis Msc. Ruth Ríos y **Codirector de tesis** Dr. Oswaldo Ortíz por su dedicación, paciencia y apoyo transmitido durante el desarrollo de este trabajo investigativo para alcanzar con éxito mi título profesional.

A mi Amiga y su Esposo Gabriela Freire y Christian Espinosa de corazón mi agradecimiento, porque juntos hemos hecho un gran equipo durante todo el proceso de este presente trabajo mostrando responsabilidad para que sea culminado con éxito.

¡Gracias de corazón a todos ustedes por su gran apoyo!

Priscy

ÍNDICE

CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
Diagnóstico Situacional FODA.....	4
FORTALEZAS:	4
DEBILIDADES:	5
OPORTUNIDADES:.....	5
AMENAZAS:	5
1.2 Formulación del Problema	6
1.3 Preguntas de Investigación.....	6
1.4 Delimitación de la Investigación.....	6
1.5 Objetivos	6
General	6
Específicos	7
1.6 Justificación	7
CAPÍTULO II.....	11
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	11
2.1 Antecedentes	11
2.2 Fundamentación Teórica	12
2.2.1 Fundamentos filosóficos	13
2.2.2 Fundamentos socio-afectivos.	13
2.2.3 Fundamentación Psicológica	14
2.2.4 Fundamentación Legal	15
CAPÍTULO I.....	17
TÉCNICAS LÚDICAS	17
2.3 Definición Técnicas Lúdicas.....	17
2.4 Definición del Juego.....	17
2.5 Diferenciación entre las técnicas lúdicas y el juego	19
2.6 Características del Juego	19
2.7 Características de las Actividades Lúdicas	22
2.8 La Importancia del Juego.....	23

2.9 Teorías del Juego	24
2.9.1 Teorías biológicas del juego:	24
2.9.2 Teorías Fisiológicas del Juego.....	25
2.9.3 Teorías Psicológicas del Juego	25
2.9.4 Teorías Sociológicas del Juego	26
2.9.4.1 El Aprendizaje Social:	26
2.9.4.2 El Juego Social: El juego pasa por tres estadios:	27
2.10 Concepción Pedagógica del juego.....	28
2.11 El juego y el aprendizaje escolar	28
2.11.1 Valor del juego en la intervención educativa.....	29
2.11.2 El juego como recurso educativo	29
2.11.3 Características de la Maestra en la Aplicación de Técnicas Lúdicas.....	30
2.12 El juego en la vida del niño	32
2.12.1 El juego en los niños de 4 a 5 años	32
2.13 Beneficios del juego	33
2.14 Tipos de Juegos.....	34
2.14.1 Juegos Simbólicos:	34
2.14.2 Juegos de Presentación:.....	34
2.14.3 Juegos de Afirmación:.....	35
2.14.4 Juego de Confianza:	35
2.14.5 Juegos Colectivos y Sociales:.....	36
2.14.6 Juegos Colaborativos:	37
2.14.7 Juegos Cooperativos:	37
2.14.8 Juego de Reglas:	38
2.15 Tipos de Juegos desde la Sociología	38
2.15.1 Jugar por jugar.....	38
2.15.2 Juegos Tradicionales:	38
2.15.2.1 Juegos Tradicionales con Variantes	39
2.15.3 Juegos Espontáneos	39
2.15.4 Juegos Didácticos:.....	39
2.15.5 Juegos Heurístico:	40
2.15.6 Juegos verbales:.....	41
CAPÍTULO II	42

ÁREA SOCIO-AFECTIVA.....	42
2.16 Definición del Desarrollo del Área Social del Niño	42
2.17 Definición del Desarrollo del Área afectiva del niño	46
2.18 El Desarrollo Socio-afectivo en la Etapa Infantil	46
2.18 Competencia Social en los Niños	47
2.18.1 Desarrollo de la Competencia Social en la Escuela Infantil	48
2.19 Competencia Afectiva	48
2.20 Desarrollo Emocional en los Niños	49
2.20.1 Desarrollo de las Habilidades emocionales	49
2.21 Los Agentes de la Socialización	50
2.22 Tiempo de Socialización	50
2.23 El Juego como Elemento Socializador.....	51
2.24 Importancia del Juego en el Área Socio-afectiva.....	51
2.25 La Socialización en Juego	52
2.26 La Relación Afectiva con los Pares a Través del Juego	53
CAPÍTULO III	54
2.27 Rasgos Generales	54
2.27.1 Concepto.....	54
2.27.2 Límites	54
2.27.3 Caracteres	55
2.28 Características del Niño de 5 años	56
2.28.1 Sueño.....	56
2.28.2 Vestido	56
2.28.3 Baño.....	56
2.28.4 Aire y Sol.....	56
2.28.5 Juegos	57
2.28.6 Pediatra y dentista	57
2.28.7 Prevención de enfermedades	57
2.29 Los Estadios del Desarrollo Según Piaget.....	58
2.29.1 Primer Estadio Pensamiento Sensorio Motriz:.....	58
2.29.2 Segundo Estadio Pensamiento Simbólico:	59
2.29.3 Tercer Estadio Pensamiento Pre Operacional:.....	59
2.29.4 Cuarto Estadio Pensamiento Operacional Concreto.....	59

2.29.5 Quinto Estadio Operaciones Formales	59
2.30.1 Área Motriz.....	61
2.30.1.1 Coordinación motora fina	61
2.30.1.2 Coordinación Motora gruesa.....	61
2.30.2 Área Cognitiva	62
2.30.3 Área Socio-afectiva	62
2.30.4 Área del Lenguaje.....	63
2.31 Categorías Fundamentales.....	64
VARIABLE INDEPENDIENTE	64
VARIABLE DEPENDIENTE	64
2.33 Glosario de Términos.....	68
CAPÍTULO III	70
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	70
3.1 Modalidad de la investigación	70
3.2 Enfoque.....	70
3.3 Tipo o nivel de la investigación	70
3.4 Población y muestra.....	70
3.5 Técnicas e instrumentos	71
3.6 Recolección de la Información	71
3.7 Procesamiento de la Información.....	71
3.8 Análisis e Interpretación de los Resultados	72
3.9 Conclusiones y Recomendaciones	110
3.9.1 Conclusiones	110
3.9.2 Recomendaciones	111
CAPÍTULO IV.....	112
PROPUESTA.....	112
BIBLIOGRAFÍA.....	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 "Diferencias entre las técnicas lúdicas y el juego"	19
Tabla 2 "Técnicas e Instrumentos"	71
Tabla 3 "Pregunta 1 – Ficha Observación – Tabulación"	74
Tabla 4 "Pregunta 1 – Ficha Observación – Tabulación"	75
Tabla 5 "Pregunta 3 – Ficha Observación – Tabulación"	76
Tabla 6 "Pregunta 4 – Ficha Observación – Tabulación"	78
Tabla 7 "Pregunta 5 – Ficha Observación – Tabulación"	79
Tabla 8 "Pregunta 2 – Ficha Observación – Tabulación"	80
Tabla 9 "Pregunta 7 – Ficha Observación – Tabulación"	81
Tabla 10 "Pregunta 8 – Ficha Observación – Tabulación"	82
Tabla 11 "Pregunta 9– Ficha Observación – Tabulación"	84
Tabla 12 "Pregunta 10 – Ficha Observación – Tabulación"	85
Tabla 13 "Pregunta 11 – Ficha Observación – Tabulación"	86
Tabla 14 "Pregunta 12 – Ficha Observación – Tabulación"	87
Tabla 15 "Pregunta 13 – Ficha Observación – Tabulación"	89
Tabla 16 "Pregunta 14 – Ficha Observación – Tabulación"	90
Tabla 17 "Pregunta 15 – Ficha Observación – Tabulación"	91
Tabla 18 "Pregunta 16 – Ficha Observación – Tabulación"	92
Tabla 19 "Pregunta 17 – Ficha Observación – Tabulación"	94
Tabla 20 "Pregunta 18 – Ficha Observación – Tabulación"	95
Tabla 21 "Pregunta 19 – Ficha Observación – Tabulación"	96
Tabla 22 "Pregunta 20 – Ficha Observación – Tabulación"	97
Tabla 23 "Pregunta 1 – Encuesta – Tabulación"	99
Tabla 24 "Pregunta 2 – Encuesta – Tabulación"	100
Tabla 25 "Pregunta 3 – Encuesta – Tabulación"	101
Tabla 26 "Pregunta 4 – Encuesta – Tabulación"	102
Tabla 27 "Pregunta 5 – Encuesta – Tabulación"	103
Tabla 28 "Pregunta 6 – Encuesta – Tabulación"	104
Tabla 29 "Pregunta 7 – Encuesta – Tabulación"	105
Tabla 30 "Pregunta 8 – Encuesta – Tabulación"	106
Tabla 31 "Pregunta 9 – Encuesta – Tabulación"	107
Tabla 32 "Pregunta 10 – Encuesta – Tabulación"	108

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 "FODA"	4
Cuadro 2 "Juego y recreación en educación"	52
Cuadro 3 "Desarrollo evolutivo del niño"	63
Cuadro 4 "Variables y Operacionalización"	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 "Actividades Lúdicas"	18
Gráfico 2 "El Juego produce placer y se libera energía"	21
Gráfico 3 "El Juego libre y voluntario"	21
Gráfico 4 "Actividades Preescolares"	23
Gráfico 5 "El juego en el niño"	33
Gráfico 6 "Juego Simbólico"	34
Gráfico 7 "Juegos de presentación"	35
Gráfico 8 "Juegos de Confianza para niños"	36
Gráfico 9 "Banco de actividades preescolar" Fuente: www.meduapa.mx	37
Gráfico 10 "Juegos Cooperativos"	38
Gráfico 11 "Juegos Tradicionales en los niños"	39
Gráfico 12 "Juegos Didácticos"	40
Gráfico 13 "Juegos Heurístico" Fuente: www.kedin.es	40
Gráfico 14 "Juegos Verbales"	41
Gráfico 15 "Niños jugando rayuela"	43
Gráfico 16 "Seguridad y protección"	43
Gráfico 17 "Fomentar rutinas y hábitos"	44
Gráfico 18 "Familia" Fuente: www.amparcoirisonseca.nlogspot.com	44
Gráfico 19 "Niños"	45
Gráfico 20 "Reglas de oro"	45
Gráfico 21 "Desarrollo del niño"	55
Gráfico 22 "Prevención de enfermedades mediante hábitos"	58
Gráfico 23 "Etapas de Piaget"	60

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 "Pregunta 1 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	74
Figura 2 "Pregunta 2 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	75
Figura 3 "Pregunta 3 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	77
Figura 4 "Pregunta 4 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	78
Figura 5 "Pregunta 5 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	79
Figura 6 "Pregunta 6 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	80
Figura 7 "Pregunta 7 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	81
Figura 8 "Pregunta 8 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	83
Figura 9 "Pregunta 9 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	84
Figura 10 "Pregunta 10 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	85
Figura 11 "Pregunta 11 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	86
Figura 12 "Pregunta 12 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	88
Figura 13 "Pregunta 13 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	89
Figura 14 "Pregunta 14 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	90
Figura 15 "Pregunta 15 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	91
Figura 16 "Pregunta 16– Ficha Observación – Grafico Pastel"	93
Figura 17 "Pregunta 17 – Ficha Observación – Grafico Pastel"	94

Figura 18 “Pregunta 18 – Ficha Observación – Grafico Pastel”	95
Figura 19 “Pregunta 19 – Ficha Observación – Grafico Pastel”	96
Figura 20 “Pregunta 20 – Ficha Observación – Grafico Pastel”	98
Figura 21 “Pregunta 1 – Encuesta– Grafico Pastel”	99
Figura 22 “Pregunta 2 – Encuesta– Grafico Pastel”	100
Figura 23 “Pregunta 3 – Encuesta– Grafico Pastel”	101
Figura 24 “Pregunta 4 – Encuesta– Grafico Pastel”	102
Figura 25 “Pregunta 6 – Encuesta– Grafico Pastel”	103
Figura 26 “Pregunta 6 – Encuesta– Grafico Pastel”	104
Figura 27 “Pregunta 7 – Encuesta– Grafico Pastel”	105
Figura 28 “Pregunta 8 – Encuesta– Grafico Pastel”	107
Figura 29 “Pregunta 9 – Encuesta– Grafico Pastel”	108
Figura 30 “Pregunta 10 – Encuesta– Grafico Pastel”	109

RESUMEN

La presente investigación pretende dar a conocer la relevancia de las técnicas lúdicas, como metodología de trabajo para el desarrollo del área socio-afectiva en el primer año de educación básica, ya que el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos del niño: de carácter, de habilidades sociales, lo que lo ayuda en su autonomía y adaptación al medio en el que se desenvuelve. Las técnicas lúdicas son utilizadas por las maestras de educación infantil, de manera general, es decir no utilizan esta herramienta para específicamente desarrollar una sola área. En esta investigación se analizó y se profundizó la información obtenida sobre las técnicas lúdicas en el desarrollo del área socio-afectiva del niño, teniendo una metodología cualitativa que permitió comparar y ampliar la información, realizando una selección de tipos de técnicas lúdicas para el desarrollo del área socio-afectiva de niños y niñas de 5 años de edad. La investigación es de tipo descriptiva porque da a conocer hechos actuales, en cuanto a personas y situaciones expuestas en el momento, utilizando fichas de observación aplicadas a la población infantil y encuestas aplicadas a las maestras del primer año de educación básica. La información se obtuvo mediante una tabulación manual y se presentó en cuadros y gráficos circulares para facilitar el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones que fundamenta el diseño de la propuesta. Esta propuesta contribuye con técnicas lúdicas (juegos), que ayudará al niño a interactuar y socializar mostrando sus emociones y confianza en sí mismo.

PALABRAS CLAVE:

TÉCNICAS LÚDICAS

ÁREA SOCIO-AFECTIVA

NIÑOS – NIÑAS

5 AÑOS DE EDAD.

ABSTRACT

The present investigation pretended to make know the relevance of recreational techniques, like work methodology for the development socio affective Area on the first year basic of education since game facilities the development at the different aspects of children; character, social abilities, which it helps in their autonomy and adaptation in the environment that unfolds Recreational techniques are used for the educational infant's teachers at general form this means that doesn't use specific tools to develop only in one area. At this investigation had analyzed and deepened the information of the recreational techniques in the development socio affective of the children having a qualitative methodology that permits compare and amply that information, making a selection of types of recreational techniques for the development of socio affective area of boys and girls of 5 years old. The investigation is of descriptive type because makes to know real times as a persons and situations exposed at the moment, using observation forms applied at the infant population and inquiry applied at the teachers of first year of basic education. The information obtained from a manual tabulation and it presents in charts and a pie graphics to facility the review and the interpretation of the instruments which permits establish conclusion and recommendations that fundaments the design of the proposal. This proposal contributes with recreational techniques (games) that helps at the children interact and sociability showing theirs emotions and self-confidence on themselves.

PASSWORDS WORDS:

PLAYFUL TECHNIQUES

SOCIO-AFFECTIVE AREA

BOYS – GIRLS

5 YEARS OLD.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

En nuestro País, con el pasar del tiempo los juegos han evolucionado conjuntamente con el desarrollo del niño ya que forman parte primordial en el aprendizaje de su primera infancia.

Al desarrollar nuevas experiencias en los niños a través del juego se contribuye a que el niño logre interiorizar conocimientos y disfrute de la actividad que realiza.

(Calero, 2006): “La vida de los niños es jugar, juegan por instinto, por fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, a gatear, ponerse de pie, andar; permitiendo el disfrute pleno de su libertad de movimiento. Los niños capaces de sostener un juego intenso tienen mayor probabilidad de saber conducirse y llegar al éxito cuando hayan crecido.”

Durante el juego, el niño afianza el trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y corporal, desarrolla y fortalece sus músculos, adquiere conciencia de su utilidad, también se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuanto puede ser, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

(Romero & Gómez, 2003) Según los autores, por medio del juego el niño logra socializar e interactuar con su entorno, desarrolla la manera de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación efectiva en la sociedad, porque se desenvuelve en un ambiente agradable de aprendizaje. “El juego es una

actividad física e intelectual en la que el objetivo primordial es el placer o diversión, favorece la expresión, comunicación personal y social”.

Según la aportación de Vygostsky: “En la mediación social nos dice que mediante la aportación de actividades lúdicas adecuadas a las características evolutivas y a las necesidades de los pequeños, es conveniente ayudarse de la mediación social del resto de los compañeros, para ello es imprescindible que estas actividades lúdicas se combinen en grupo clase y en pequeños grupos así como juegos dirigidos o libres”.

El juego también, debe verse como medio de socialización del niño ya que al jugar conoce otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, y gana y pierde con resignación.

La mayoría de los padres de familia, han ampliado su manera de pensar y reconocen que el juego favorece al desarrollo de la socialización del niño y niña, sin embargo los padres buscan desarrollar el área cognitiva y se olvidan de la importancia que tiene el desarrollar la socialización y la interacción con su entorno, y no se dan cuenta que forma parte fundamental de su desenvolvimiento en el transcurso de su vida.

“Uno de los principios fundamentales de la pedagogía científica debe ser la libertad de los alumnos, libertad que permite el desarrollo de las manifestaciones espontáneas del niño”. Montessori.

Ante este enunciado, se entiende que lo ideal es que en todo tiempo se busque y se logre mayor comunicación, afecto e interacción personal entre los niños ya que la educación es un asunto de comunidad y por ende en la escuela

y en el hogar, debe haber un ambiente amistoso, amoroso, familiar y humanizante.

Según la observación realizada por las investigadoras del presente proyecto, en este establecimiento educativo, “Lucía Franco de Castro”, ubicado en Conocoto se trabaja con 400 niños y niñas de 5 años, en el horario de 7 a 12: 30 de la tarde, en el año lectivo 2013- 2014 se ha observado bajo grado de desarrollo del área socio- afectiva, y se puede deducir que las causas de este problema son:

- Actitudes individualistas
- Poco interés para desarrollar técnicas lúdicas por las maestras
- Bajo grado de conocimiento en aplicación de las técnicas lúdicas por parte de las maestras.
- Desinterés de la institución por la aplicación de técnicas lúdicas

Las consecuencias se pueden manifestar en:

- Escaso desarrollo del área socio-afectiva de los niños y niñas
- Bajo nivel de relaciones interpersonales
- Inadecuado uso del tiempo libre
- Afectaciones psicológicas (retraimiento, egocentrismo)

Diagnóstico Situacional FODA

Cuadro 1 “FODA”

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>La estructura organizacional y funcional a satisfacción.</p> <p>Maestras con experiencia y profesionalismo.</p> <p>Infraestructura en condiciones óptimas.</p> <p>Área administrativa cumple con todos los planes y proyectos dentro de la institución.</p>	<p>Las técnicas lúdicas no son empleadas para desarrollar el área socio-afectiva en los niños y niñas.</p> <p>Poco interés por la aplicación de las técnicas lúdicas por parte de las maestras.</p>
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<p>Existe apertura en la institución.</p> <p>Ayuda por parte de las autoridades de la Institución.</p> <p>Se cuenta con una guía o manual de actividades lúdicas.</p>	<p>Inadecuada aplicación de las técnicas lúdicas.</p> <p>Incipiente conocimiento en la aplicación de técnicas lúdicas.</p> <p>Poca relación interpersonal entre los niños y niñas.</p>

El presente diagnóstico situacional FODA del Primer Año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro” se ha analizado:

FORTALEZAS:

- ✓ La estructura organizacional se mantendrá constituida, la Lcda. Jane Góñez, tiene una larga trayectoria por su exitosa labor como directora de la institución.
- ✓ Las maestras tienen mucha experiencia ya que todas son profesionales y la mayoría forma parte de la institución desde hace algunos años.
- ✓ La infraestructura de la institución ha sido remodelada por lo que cuenta con un espacio amplio para poder desarrollar técnicas lúdicas en los niños.

DEBILIDADES:

- ✓ Las técnicas lúdicas no son empleadas para desarrollar el área socio-afectiva en los niños y niñas, ya que el niño necesita desarrollarse en un ambiente libre y de interacción con sus pares y el entorno en el que se desenvuelven.
- ✓ Poco interés por la aplicación de las técnicas lúdicas por parte de las maestras ya que le dan prioridad al desarrollo de otras áreas basándose en otras estrategias metodológicas que dejan de lado a las técnicas lúdicas importantes en el desarrollo integral del niño.

OPORTUNIDADES:

- ✓ Existe apertura en la institución para contribuir a través de las técnicas lúdicas al desarrollo socio-afectivo del niño.
- ✓ Ayuda por parte de las autoridades de la Institución ya que la directora como las maestras están dispuestas a colaborar y contribuir con sus conocimientos a esta investigación.
- ✓ Se cuenta con una guía o manual de actividades lúdicas que desarrollarán las investigadoras para aportar en el desarrollo de los niños y niñas del Primero de Básica “Lucia Franco de Castro”.

AMENAZAS:

- ✓ Inadecuada aplicación de las técnicas lúdicas porque las maestras no supervisan a los niños y niñas al momento de realizar actividades lúdicas.
- ✓ Incipiente conocimiento en la aplicación de técnicas lúdicas ya que a pesar de su experiencia no hay interés en aplicar técnicas lúdicas como estrategia metodológica para desarrollar el área socio-afectiva.
- ✓ Poca relación interpersonal entre los niños y niñas, debido a esto los niños muestran actitudes individualistas que no les permite sociabilizar.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en el desarrollo del área socio – afectiva de los niños y niñas del primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro” de la parroquia de Conocoto durante el presente año lectivo?

1.3 Preguntas de Investigación

- ¿Cuál es el nivel de competencia lúdica en los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”?
- ¿Cómo desarrollan las maestras las técnicas lúdicas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”?
- ¿Cómo sociabilizan los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”?
- ¿Cómo contribuye una guía de técnicas lúdicas para el desarrollo del área socio-afectiva “Lucía Franco de Castro”?

1.4 Delimitación de la Investigación

Esta investigación se desarrolla en el primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”. La investigación tiene los siguientes elementos objeto de observación:

- 120 niños y niñas de 5 años de edad
- 1 Directora del Centro Infantil
- 4 maestras

1.5 Objetivos

General

Analizar las técnicas lúdicas en el desarrollo del área socio – afectiva de los niños y niñas del primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro” de la parroquia de Conocoto durante el año lectivo 2014-2015.

Específicos

- Determinar el nivel de competencias lúdicas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.
- Identificar el nivel de control que tienen las maestras en las actividades lúdicas en los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.
- Evaluar el grado de socialización que tienen los niños de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.
- Diseñar una guía que contribuirá al desarrollo del área socio-afectiva de los niños y niñas de primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.

1.6 Justificación

“Las Técnicas Lúdicas ayudan a los niños y niñas a desarrollar el conocimiento que necesitan para relacionar de manera significativa con los desafíos que encuentran en el medio en el que se desenvuelven, básicamente el juego es cualquier tipo de actividad que aprendemos por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final. En el caso de los niños y niñas, adquiere importancia ya que mediante el juego crecen física, espiritual e intelectualmente”. (Calero, Educar Jugando, 2006)

La metodología del juego en el primer año de educación general básica, es un medio que contribuye en el desarrollo intelectual, pues estimula el pensamiento, la comprensión, la creatividad, la crítica, la socialización, el lenguaje, inclusive la libertad al orientar a niños y niñas a descubrir, valorar su mundo y convivir con él.

En la sociedad actual, los avances de la ciencia, tecnología y las estrategias didácticas han determinado que se pretenda formar individuos con nuevas capacidades y destrezas enfocadas a las nuevas tecnologías; situación que se produce en la actualidad sin tomar en cuenta el factor socio-afectivo, que permite el desarrollo de relaciones interpersonales la cual es una habilidad que se desarrolla en los seres humanos.

Se concuerda con el criterio del autor (Ontoria, 2003) quien afirma: “Las actividades lúdicas les brinda múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y también sus limitaciones, para sentirse parte integrante del grupo, actuar con él con seguridad y confianza, organizar juegos, proponer reglas, elegir espacios, juguetes, representar sus experiencias y su realidad”.

Así mismo se considerará que la investigación es importante porque relaciona a las técnicas lúdicas con el desarrollo del área socio-afectiva de los niños y niñas, pues se observa que hay dificultades en sus relaciones interpersonales.

Por lo tanto se puede concluir que “El desarrollo del área socio-afectiva en los niños y niñas se inicia al compartir, a través de esta manifestación se involucran otros aprendizajes como aprender a relacionarse con los demás, a esperar su turno de intervención, el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a seguir un comando; es decir, aprender a superar su egocentrismo. Todo esto va a contribuir a establecer sus primeros vínculos de amistad”. (Pascual, 2006)

En cuanto a las relaciones sociales y al desarrollo infantil los autores (Trianes & Muñoz, 2002): Indican que “las relaciones sociales suponen un área muy relevante en el desarrollo infantil. Padres y educadores suelen estar más de acuerdo en desarrollar otras etapas educativas que proporcionan al niño de 0 a

5 años la mayor estimulación y oportunidades para el desarrollo de las importantes habilidades que se aprenden en las relaciones con iguales”.

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

Una de las estrategias motivadoras es el juego, ya que es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Es importante que los docentes no sólo tengan una formación académica en su área, también deben capacitarse en temas lúdicos que permitan fortalecer todas las áreas de la personalidad del educando. El docente debe trabajar de forma individualizada para mejorar las posibilidades de éxito de sus estudiantes y a la vez, poder detectar las fortalezas y debilidades de las mismas y manejarlas en beneficio de su propio bienestar.

Por lo expuesto con anterioridad, esta investigación contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas brindándoles un espacio de libertad, placer, comunicación e interacción con su entorno a través de las técnicas lúdicas.

Como beneficiarios directos de este Proyecto tenemos a 120 niños y niñas de 5 años de edad del primer año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”. En razón de que se mejorarán sus relaciones interpersonales así mismo; como beneficiarios indirectos tenemos a cuatro maestras de educación infantil, quienes mejorarán sus conocimientos en técnicas lúdicas además los padres de familia ya que forman parte de la comunidad educativa.

Los cambios esperados a partir de la aplicación del proyecto son:

- Contribuir con conocimiento acerca de las competencias que tienen los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro” en cuanto a técnicas lúdicas.
- Generar conocimiento en cuanto a la aplicación de técnicas lúdicas adecuadas para desarrollar la socialización en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.
- Aportar un documento guía de técnicas lúdicas que permita en mediano plazo, el desarrollo de actividades lúdicas supervisadas en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.
- Direccionamientos documentados que permitan que las maestras cumplan el rol para fortalecer las Técnicas Lúdicas en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica “Lucía Franco de Castro”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes

En las investigaciones realizadas en las bibliotecas de las universidades Politécnica Salesiana, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se pudo verificar que existen investigaciones sobre el problema planteado.

1. La tesis de María de los Ángeles Espinoza de los Monteros publicada en el año 2003 cuyo título es Juegos infantiles como estrategia para la socialización. Propuesta de una guía de actividades lúdicas, se plantea que: “Como docentes es fundamental conocer el proceso de todos los aspectos del desarrollo de los docentes, el proceso de socialización es uno de ellos, el cual es fundamental, ya que la escuela junto con la familia forman los primeros agentes de socialización del niño y niña”. (Espinoza, 2003)

2. El estudio de Elsa Sofía Morales Cárdenas publicado en el año 2005 el tema es: La importancia del juego como proceso de socialización en los niños y niñas de Primer año de Educación Básica del Jardín de San Antonio de la ciudad del Tena, se pone en conocimiento la importancia del juego como proceso de socialización, la metodología utilizada es tipos de juegos, juego libre, simbólico, juego experimental, recursos del juego y juguete, juegos cooperativos, juegos de coordinación y juegos de roles, ya que es muy importante para el desarrollo y el aprendizaje del niño y niña.

3. Sonia Gallardo y Mariana Gallegos publicado en el año 2002 su tema es Técnica Adecuada del Juego infantil como proceso social en el Primer Año de Educación General Básica, se enfatiza que todos los niños y niñas tienen derecho

al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

La investigación planteada se diferencia de los trabajos anteriormente mencionados, por concebir que la educadora infantil juega un papel determinante en el proceso de formación de los niños y niñas, ya que con el manejo científico y pedagógico de un conjunto de actividades lúdicas se fortalecerá el proceso de socialización de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica lo que ayudara a su formación integral.

2.2 Fundamentación Teórica

El trabajo de investigación se basa en (Ugas, 2000) que se refiere al enfoque histórico-cultural de la siguiente manera: “La educabilidad, referida a la condición de hombre a ser educado, se trata de una condición inherente a la especie humana y se manifiesta socialmente en los aspectos esenciales para la vida en comunidad (lengua, hábitos, costumbres, creencias, etc.)”.

El autor considera que la educabilidad, está referida a la capacidad de reflexión del niño y niña, quien en la medida que asimila, procesa y discrimina información, influye en los demás, de ahí el carácter social, tiene una fuerte influencia sobre la estructura del pensamiento propio y, las habilidades cognitivas pueden enriquecerse por interacciones más extensas, estructuradas y de mayor calidad con otros niños y niñas.

El paradigma histórico cultural tiene sus fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos y pedagógicos.

2.2.1 Fundamentos filosóficos

A partir de la visión de la filosofía como forma universal de la actividad humana, la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje consiste en la actividad de orientar y transmitir conocimientos, formar hábitos, habilidades, actitudes y valores imprescindibles para que el individuo pueda solucionar problemas y su integración activa y eficaz en la sociedad.

De ahí la relación necesaria de la Filosofía o los fundamentos filosóficos para lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo y no reproductivo ya que si se quiere desarrollar a una persona y prepararla para enfrentar las complejidades del mundo actual debemos recurrir al sistemas de disciplinas científicas que estudian la naturaleza esencial del hombre.

Engels fundamenta que: “La filosofía es un instrumento para comprender y transformar cualquier proceso de actividad humana, su religión de análisis es la reflexión acerca de la naturaleza, la sociedad y pensamiento humano a partir de su relación activa del hombre con la realidad”.

El filósofo considera que la educación es un instrumento que contribuye a racionalizar la existencia y los modos de comportamiento del niño y niña en la sociedad a que la existencia del infante en esta sociedad adquiera un sentido de la vida consciente y adecuada.

2.2.2 Fundamentos socio-afectivos.

Los fundamentos sociológicos enfatizan la relación entre familia y escuela, y el hecho de que estas dos instituciones sociales son las responsables de la educación y socialización de los niños y niñas ya que la educación es un proceso social y envuelve interacción con diferentes personas en situaciones diversas. Cualquier desarrollo educacional, lleva siempre un planteamiento sobre la sociedad y por lo tanto reproduce sus formas procedimientos y relaciones.

La socialización como un proceso mediante el cual la cultura es inculcada a los miembros de la sociedad, transmitiéndose así de generación en generación. La educación persigue un objetivo social, que es el proceso de enseñarle al niño y niña la cultura y las pautas de conducta que se esperan de cada uno.

Al respecto, Bronferbrenner “Destaca la influencia directa que tiene el entorno social sobre el individuo en desarrollo, y específicamente resalta la interacción entre ambos (individuo- contexto social), como un proceso generador de cambios”.

El autor enfatiza que la influencia del hogar y la escuela como dos ambientes naturales del niño y niña en el desarrollo de su personalidad y en la adquisición de destrezas sociales y afectivas le permiten desenvolverse en el entorno cultural y ambiental de una forma armoniosa y eficiente. El estudiante y la escuela no pueden verse independientemente del contexto sociocultural. Lo que ocurre fuera de la escuela afecta lo que ocurre dentro de ella.

2.2.3 Fundamentación Psicológica

El desarrollo psicológico de cada infante es un proceso dinámico de construcción que tiene lugar exclusivamente a través de la participación del niño y niña en las actividades socialmente organizadas del contexto histórico-social en que se desenvuelve. La participación del ser humano se lleva a cabo en un proceso de interrelación social (ínter-psicológico), en donde los infantes participan de manera activa inter-construyéndose, y tiene su culminación en el ámbito interno (intra-psicológico), como apropiación de las herramientas e instrumentos empleados en las diversas actividades prácticas, cognoscitivas y relaciones afectivas que, constituyen el arraigo cultural. (Carretero, 2000)

En este proceso de arraigo cultural el niño y niña se construye socio psicológicamente. En lo social, como un sujeto habilidoso en el manejo de las herramientas que le presenta su medio; en lo psicológico y a través de ese manejo se construye como un individuo, en tanto se conforma en él una serie de funciones superiores particulares con una relación exclusiva al momento en que vive.

En la construcción de la identidad psicológica de cada infante, la participación e influencia del otro ocupa un lugar imprescindible en el origen, que establece el desarrollo de los procesos cognitivo-afectivos como unidad indisoluble.

(Vygotsky, 1979) manifiesta que:

“La distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”.

El autor considera que la acción conjunta del niño y la niña y de los que le rodean en el medio, ya sea en su hogar o en la escuela es un factor que hace posible que los mediadores externos lleguen a convertirse en internos, de ahí que mientras más experiencias en el juego tenga el infante más desarrollará su capacidad para aprender.

2.2.4 Fundamentación Legal

El presente proyecto se fundamenta en:

Según el capítulo III, art. 37 del Código de la Niñez y Adolescencia los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos relacionados con el desarrollo, tienen derecho a una educación de calidad.

Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. (p.36)

CAPÍTULO I

TÉCNICAS LÚDICAS

2.3 Definición Técnicas Lúdicas

(Mercado, 2009) Según el autor: La actividad lúdica admite crear, construir, motivar, dentro de parámetros, planificados y con un proyecto profesional y de calidad, no solo permite la maduración del niño, sino el divertimento, la inclusión social y su desarrollo personal.

A través de las técnicas lúdicas, se llama la atención al niño, y le logra interiorizar un nuevo conocimiento que le servirá en el transcurso de su desarrollo, y alcanzar grandes objetivos tanto en su propia vida y en la interacción con las demás personas.

2.4 Definición del Juego

(Delgado, 2011) El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que lo rodea actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, y social).

Se concuerda que el juego es innato, pues el ser humano sin saberlo se desenvuelve y relaciona con su entorno, a través del juego también ha logrado conocer, manipular, explorar aquello que se encuentra a su alrededor.

Para Piaget “el juego es la forma que encuentra el niño para hacer partícipe del medio que lo rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad”.

Ante el enunciado de Piaget, se puede decir que el juego es una actividad real en la que el niño vive su presente, disfruta de lo que hace en el momento y poco a poco aprende nuevas cosas que estimulan su desarrollo.

El juego es una expresión más de la existencia, y para el niño es un modo de conquistar su ambiente. Froebel define el juego como “La actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior.”

Se concluye que el juego es toda actividad que se realiza con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican, pero también el juego se establece como medio de aprendizaje, arte e incluso deporte, por lo que es importante practicarlo y tomarlo en cuenta como herramienta educativa.



Gráfico 1 "Actividades Lúdicas"
Fuente: (<http://www.perueduca.pe>, s.f.)

2.5 Diferenciación entre las técnicas lúdicas y el juego

Tabla 1 "Diferencias entre las técnicas lúdicas y el juego"

JUEGO	ACTIVIDADES LUDICAS
✓ Libre	✓ Construcción social
✓ Autotélico	✓ Objetivo
✓ Voluntario y ficticio	✓ Regla interna o externa
✓ Pautado	✓ Coordinador implícito o explícito
✓ Tiempo y espacio indefinido	✓ Espacio específico y tiempo de terminado

Fuente: El juego infantil y su metodología, Delgado ,2011

2.6 Características del Juego

- **Placer:** Puede ser definido como una sensación o sentimiento agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando se satisface plenamente alguna necesidad del organismo humano. Es decir que el juego permite liberar la energía que tiene el niño y disfruta de lo que hace en ese momento.
- **Libertad:** Facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. En el juego la libertad se refiere a que el niño tiene la posibilidad y el derecho de ser partícipe de una actividad lúdica en la que muestre sus habilidades y destrezas, muestra su capacidad para decidir qué hacer o dejar de hacer aquello que no es de su agrado.

- **Autotélico:** Significa fin en sí mismo. A través del juego se llega a un consenso en la que los participantes quedan satisfechos y el juego cumple su objetivo.
- **Memorable:** Digno de memoria. Evoca recuerdos, forjan nuevas asociaciones de la memoria. El juego permite interiorizar un aprendizaje, más aun cuando lleva algo extra que marque la vida del niño, por ejemplo cuando el niño jugaba hizo una gran amistad con otro niño, y empezó a conocer el valor de la amistad o compañerismo.
- **Voluntario:** Que se hace de manera espontánea y no por obligación o deber. Es fundamental para el ser humano, sin ella, no somos capaces de hacer lo que realmente deseamos, tampoco podemos conseguir los objetivos que nos proponemos. Se dice que el juego es voluntario porque todo niño juega sin ser obligado y disfruta mientras lo hace.
- **Ficticio:** Se encuentra en un espacio de permisos y prohibiciones, entre la realidad y la fantasía. Es decir que el juego del niño puede darse dentro de una realidad cuando comparte con alguien más o se puede dar también dejando desarrollar la imaginación y creatividad del niño.
- **Pautado:** Está constituido por un acuerdo entre los jugadores (participantes/protagonistas), el cual tendrá una duración. La sanción, el límite puesto y cambiado por los mismos protagonistas.
- **Tiempo y espacio indefinido:** La determinación del juego se da por los propios jugadores, de acuerdo al lugar sin medición del tiempo.

El juego produce placer y se libera energía



Gráfico 2 "El Juego produce placer y se libera energía"

Fuente: (<http://la pagina dejazmin.blogspot.com>, s.f.)

Libre y voluntario



Gráfico 3 "El Juego libre y voluntario"

Fuente: (<http://la pagina dejazmin.blogspot.com>, s.f.)

2.7 Características de las Actividades Lúdicas

- **Construcción Social:** El juego pierde su carácter natural y espontáneo, hay una disposición de un segundo que planifica, diseña y construye en definitiva un acceso a la acción lúdica. Es decir que el juego toma un cambio para planear y decidir qué es lo que se quiere realizar y alcanzar un logro.
- **Objetivo:** En esta instancia, el facilitador o coordinador, cumple un rol determinado. Insinúa, propone una acción lúdica apuntando una meta, un fin determinado en parte por su entorno. Toda actividad lúdica en el niño tiene como objetivo mostrar alguna habilidad o capacidad que ayude al desarrollo integral del niño.
- **Regla interna o externa:** Determinar una regla implica una forma de actuar ante las posibilidades de sanciones a faltas o desvíos en conductas que pueda llegar a tener el jugador en la acción de juego. La regla puede ponerse desde adentro, donde el facilitador juega y se van determinando las reglas entre ambos (jugadores, facilitador), o bien la regla externa determinada unilateralmente por el facilitador.

Esta característica hace referencia al momento de participación en una actividad lúdica siempre para iniciar, y querer cumplir con la meta u objetivo que el facilitador espera para sus niños, deben existir reglas que marcaran el respeto hacia los demás participantes.
- **Coordinador implícito o explícito:** En el juego aparece un responsable con un rol que genera influencia y condicionamientos (de mayor o menor medida). El facilitador está presente y tiene una participación activa, o ausente en la acción pero presente en la observación del transcurso de la acción lúdica.

- **Tiempo y espacio definido:** El horario o lugar donde se genere la propuesta dependerá del facilitador y del contexto en el cual se desempeñe.

Técnicas lúdicas, sus características se refieren a que a través del juego se alcance un objetivo que ayude a desarrollar alguna capacidad o habilidad del niño, son actividades planeadas, organizadas, realizadas en espacio y con un ambiente determinado.



Gráfico 4 "Actividades Preescolares"

Fuente: (<http://www.meduapa.mex>, s.f.)

2.8 La Importancia del Juego

“El juego es una actividad propia del ser humano, una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas; adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.” (Delgado, 2011)

El valor del juego es incalculable en el desarrollo del niño, constituye la base de todas las actividades de aprendizaje que poco a poco se adquiere desde el nacimiento. El niño todos los días participa en el juego, y esto forma parte de la

infancia, jugar no solo fomenta su desarrollo, también refleja su nivel de desarrollo.

2.9 Teorías del Juego

2.9.1 Teorías biológicas del juego:

Teoría del Crecimiento: Causi asevera que “el hombre es de una estructura compleja, por tanto juega más. Así mismo la diferencia constitucional que separa un sexo de otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.”

El autor hace referencia al desarrollo del ser humano a través del juego, niños y niñas actúan diferente al momento de jugar, esto se debe a las diferencias sexuales.

Teoría del Ejercicio Preparatorio: Croos define al juego como “El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”.

Ante el enunciado del autor decimos que gracias al juego el niño llega a aprender nuevas capacidades o adquirir más dominio sobre aquellas que ya posee y las ha olvidado debido a que no hay un buen estímulo.

Teoría Catártica: Carr define al juego como “iniciativa que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo llega al mundo.”

Definir al juego como un impulso al crecimiento, es muy acertado en el desarrollo infantil, porque en el juego es donde el niño aprende y se comunica con otras personas, llega a entender lo que sucede en su entorno.

Teoría del Atavismo: Stanley Hall dice que “Los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados”. El niño en sus juegos evoluciona, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad.

Se concuerda con el autor en su enunciado con esta teoría, porque el juego ha sido una actividad que está presente desde siempre, pero cada vez cambia hasta llegar al punto de tomarlo con más relevancia en el desarrollo del niño y una forma de expresarse con libertad, incluso el juego en la actualidad es parte de la metodología educativa.

2.9.2 Teorías Fisiológicas del Juego

Teoría de la Energía Superflua: Schiller formula que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías.”

El juego permite al niño desahogar la energía que posee, mientras más energía tenga mayor será su participación y rendimiento.

Teoría del Descanso o Recreo: Stheinthal sostiene que “el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad.”

Se considera el enunciado del autor, ya que mediante el juego se puede trabajar tanto física como intelectualmente, lo importante es estimular las diferentes áreas de desarrollo en el niño.

2.9.3 Teorías Psicológicas del Juego

Teoría del Placer Funcional: Schiller y Lange, concuerdan en que el juego tiene como rasgo peculiar el placer.

El placer que produce el juego, es vinculado con la satisfacción y el agrado de hacer lo que al niño le gusta, participa con voluntad y entusiasmo en busca de la diversión a través del juego.

Teoría del Ejercicio Previo: El juego se considera como una actividad de naturaleza instintiva. Es decir que inconscientemente el juego está desde la infancia del ser humano, se juega para adquirir algún aprendizaje sin darse cuenta, hasta que se toma conciencia de la realidad.

Teoría de la Sublimación: Sigmund Freud define al juego como “Una corrección de la realidad insatisfactoria”, significa rectificar una acción pasada o una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencia al pasado, a lo que el niño trae a su conciencia, lo que considera un poco arriesgado en el proceso de desarrollo del niño porque puede ocurrir situaciones en las que se afecte su estado emocional, hay hechos que es mejor dejarlos en el pasado y olvidados que volver a caer en lo mismo, lo importante es buscar siempre el bienestar del niño.

Teoría de la Ficción: El niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. En el juego la imaginación y la creatividad tienen relevancia, el hecho de que el niño logre crear historias, imaginar el cómo será su mundo son parte esencial del desarrollo de su área cognitiva. Pero también es importante tener un límite de esta ficción no dejar que el niño llegue a la exageración.

2.9.4 Teorías Sociológicas del Juego

2.9.4.1 El Aprendizaje Social: Según Cousinet, pasa por cuatro etapas:

- a) **Agresión Manual:** Se advierte el primer contacto con la realidad social esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades; de manifestarse distinto y de unirse al otro. De tres a cinco años, los niños empujan, se tiran, se atropellan, este comportamiento es natural.

- b) **Agresión oral:** Se manifiesta: “Yo soy más fuerte que tu”. “Mi padre es más bueno que el tuyo”. “Mi auto es más lindo que el tuyo”. Se trata de una de las formas de afirmación del YO que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

- c) **Exhibicionismo:** En esta etapa el niño presenta los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser mimado), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás.

- d) **Importunar:** Es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud será superada. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención al ponerse inquieto.

2.9.4.2 El Juego Social: El juego pasa por tres estadios:

1. **Estadio de Rechazo:** Para el niño solo existe su Yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad, tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad. La primera actitud del niño frente a otro es en primera instancia de desconcierto y luego de rechazo.

2. **Estadio de Aceptación y de Utilización de los Otros:** El niño trata de utilizar sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses.

3. **Estadio de Cooperación:** Sucede a partir de los cinco años progresivamente, es decir en la época escolar. El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce

alumnos de diferentes grados, y su preocupación por imitarlos los lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes, sin los cuales el juego no podría existir:

- a) La cooperación, con división del trabajo
- b) La existencia de una regla.

2.10 Concepción Pedagógica del juego

(Solovieva, 2012) El juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, se considera a la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación.

Esta concepción pedagógica del juego se refiere a que si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, los educadores necesitan comprender lo que el juego representa para él. El educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertirlo sobre si, en beneficio formador.

Froebel manifiesta: “Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada, y desarrollada por sus padres y su familia. Para ello el juego le suministrará medios precisos.”

2.11 El juego y el aprendizaje escolar

(Delgado, 2011) Según la aportación del autor: Para que el aprendizaje resulte significativo en la edad infantil, es necesario planificar las actividades lúdicas conectando las distintas dimensiones del desarrollo infantil, ayudando a promover la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones de su vida cotidiana.

Los educadores deben tener la respectiva responsabilidad para implementar al juego como metodología de trabajo en la educación de los niños y niñas, permitir la inclusión de valores que ayuden a fomentar su desarrollo.

Esta experiencia permitirá vivir a los niños el aprendizaje como algo emocionante e interesante, especialmente si el centro de interés está basado en alimentos mágicos o fantásticos.

2.11.1 Valor del juego en la intervención educativa

Promover la descentración cognitiva, es decir, permite que los niños establezcan una relación entre su posición en el juego y la posición de las personas que juegan a su lado.

Permite la evaluación de los aprendizajes a través de la observación del profesor. Al observar el juego de los niños, el profesor podrá detectar errores de aprendizaje y valorar si están cumpliendo los objetivos didácticos. Además la observación le permitirá detectar diversas anomalías en el desarrollo del niño, su personalidad, su modo de relacionarse, que podrían servir de voz de alarma para una intervención precoz en niños con necesidades educativas especiales.

2.11.2 El juego como recurso educativo

El niño aprende mejor a través del juego desarrollándose integralmente en sus diversas áreas: Psicomotriz, afectiva, social, cognitiva. Las actividades que se realice con el niño mediante el juego deben ser motivadoras y de interés, de esta manera se capta la atención del niño.

El juego favorece el aprendizaje de contenidos de las diversas áreas curriculares:

- Área de identidad y autonomía: Aprendizaje sobre la vida diaria.
- Medio físico y social: Interacción social.
- Comunicación y lenguaje: Adquisición del lenguaje oral.
- Resolución de problemas: Permitir la experimentación en un medio seguro.

2.11.3 Características de la Maestra en la Aplicación de Técnicas Lúdicas.

La experiencia de un niño en el preescolar es su introducción al mundo de la educación. El maestro tiene la responsabilidad de ofrecer a los niños un ambiente seguro y divertido donde se puedan expresar ellos mismos de forma creativa, hacer amistades y adaptarse a pasar parte del día sin sus padres. Existe un número de cualidades esenciales que debe tener para ser un maestro de nivel preescolar.

Personalidad

Ser un maestro de nivel inicial requiere extraordinarios niveles de paciencia, entusiasmo, creatividad y, por sobre todas las cosas, amor por la educación infantil. Un maestro debe entender las necesidades tanto de los niños como de sus padres. Como un vínculo entre el hogar y la escuela, la comunicación efectiva con los padres es crucial para desarrollar una buena relación con los niños y ayudarlos a crecer. Además, los niños se desarrollan y aprenden a velocidades muy diferentes, por lo tanto es importante ser extremadamente paciente con quienes tienen dificultades. Un buen maestro crea una atmósfera alentadora para que todos los estudiantes se apoyen entre sí.

Formación

Las cualidades educacionales varían, los maestros de nivel inicial deben tener un título de licenciatura. Tener una formación en educación es esencial, y un buen candidato para un puesto de maestro de nivel inicial deberá haber tomado clases en educación superior en los campos de psicología, desarrollo de la niñez, educación, gestión del aula y plan de estudios. Muchos cursos universitarios también exigen a los maestros aspirantes que ganen alguna experiencia voluntaria en una clase, guardería infantil u otro ambiente similar.

Experiencia

La experiencia en el trabajo con niños pequeños es la clave para ser un maestro de nivel inicial. A menudo los mejores son quienes crecieron entorno a hermanos menores, quienes han trabajado en campamentos y escuelas o quienes han alzado a sus propios niños. La mayoría de los maestros comienzan como asistentes para poder aprender más de los profesores con experiencia.

Este entrenamiento en el trabajo es increíblemente valioso porque soporta menos responsabilidad en el asistente y así puede experimentar con diferentes estilos de maestros, aprendiendo a medida que va pasando el tiempo.

Manejo de la clase

El manejo de una clase llena de niños pequeños puede ser un gran desafío. Debe ganarse su respeto sin asustarlos. Debe ser su amigo pero también debe representar una figura de autoridad como lo son para ellos sus padres. Un maestro de nivel inicial es capaz de controlar una clase mientras mantiene las actividades educacionales y la diversión. La organización es extremadamente importante. Incluso aunque la clase sea un problema, siempre deberá haber una organización ligada a la educación. Crear un ambiente acogedor y atractivo en el que los niños puedan aprender jugando.

Dedicación

Por sobre todas las cosas, para ser un maestro de nivel inicial, debe realmente creer en lo que está haciendo. Debe preocuparse por el progreso y el bienestar de cada uno y todos los niños en el aula. Enseñar a nivel inicial puede ser ajetreado y estresante, pero también es extremadamente gratificante. Una mala experiencia en el nivel inicial puede realmente comprometer el futuro educativo del niño, por lo tanto siempre se debe hacer lo mejor para alentar a los niños y fomentar su aprendizaje.

2.12 El juego en la vida del niño

(Gutiérrez, 2011) La actividad lúdica es para los niños un aspecto básico en la formación de su comportamiento, pues es en el juego cuando el sujeto actúa tal y como es realmente, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea, cuando el educador puede acceder mejor a la identificación personal del niño.

Por este motivo es imprescindible prestar una especial atención al desenvolvimiento de todos los participantes en el juego.

Las finalidades del juego se definen en: Divertirse, conocerse, ayudar a los demás y cooperar. El niño forma su personalidad, el conocimiento propio y conoce el entorno.

2.12.1 El juego en los niños de 4 a 5 años

Al final de los cuatro años comienza a aparecer de forma incipiente el juego grupal, ello implica un gran avance cualitativo, tanto por lo que respecta al juego en sí como el tipo de juegos que llevara a cabo a partir de estos momentos. En el juego en grupo el niño aprende a relacionarse con sus iguales y es cada vez más independiente de la presencia de personas adultas, a finales de esta edad aparecen las primeras amistades y el trato con los más pequeños.

Debido al gran avance social aparecen las manifestaciones de las reglas y consignas en los juegos, aunque esas no se mantienen durante mucho tiempo, es decir desaparecen o se modifican. También es el momento del reparto de papeles, aunque tampoco estos papeles serán permanentes, ello supondrá que el juego cambie de protagonista o tenga una rotación de participantes.



Gráfico 5 "El juego en el niño"

Fuente: (<http://www.informar.com>, s.f.)

2.13 Beneficios del juego

- El juego activa y estructura las relaciones humanas.
- En el juego las personas se conectan mucho más allá de los prejuicios y los estereotipos. Diversos autores coinciden en que el individuo logra relaciones más saludables en ambientes lúdicos.
- El juego es de forma natural un autorregulador de tensiones y relajaciones.
- El juego es considerado como un medio fundamental para la estructuración del lenguaje
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación. Reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.
- El juego tiene una función socializadora en el niño el cual pasa de un período donde se ve a sí mismo como el centro de todo a otro más realista, porque forma parte de un conjunto donde se trabaja en grupo.

2.14 Tipos de Juegos

2.14.1 Juegos Simbólicos: Promueven el desarrollo afectivo y social, porque permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos. En el juego simbólico el niño puede jugar de manera individual y social; Individual porque tiene un nivel de representación que es la realidad y la ficción; y social porque desarrolla de un modo ficticio su propia conducta, se proyecta a otros objetos, imita las acciones de los demás.



Gráfico 6 "Juego Simbólico"

Fuente: (<http://www.peru.educa.pe>, s.f.)

2.14.2 Juegos de Presentación: Se realiza para conocer los nombres de los demás miembros del grupo, relajar el ambiente y facilitar la comunicación activa.



Gráfico 7"Juegos de presentación"

Fuente: (<http://www.actualidadsur.com>, s.f.)

2.14.3 Juegos de Afirmación: Son para adquirir seguridad en uno mismo y en el grupo, potenciar la aceptación, valorar las cualidades y limitaciones propias para adquirir un concepto positivo de uno mismo.

2.14.4 Juego de Confianza: Crean un ambiente de apoyo y solidaridad. Favorecen el proceso de las relaciones personales dentro del grupo, creando un ambiente propicio al compañerismo y la cooperación. Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo. Intentan estimular las actitudes de solidaridad como disposición a un trabajo de equipo, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.



Gráfico 8 "Juegos de Confianza para niños"

Fuente: (<http://www.catedu.es>, s.f.)

2.14.5 Juegos Colectivos y Sociales: Conducen a relacionar a los niños y niñas entre ellos, son importantes para su equilibrio físico, intelectual y moral. El juego supone una actividad y un estado que sólo se puede definir desde el propio sujeto implicado en éste. Probablemente esta característica es de las más importantes a la hora de definir el juego. Esta afirmación implica que el juego es una manera de interactuar con la realidad (física y social) que viene determinado por los factores internos de la persona que juega, y no por los de la realidad.



Gráfico 9 "Banco de actividades preescolar"

Fuente: (<http://www.meduapa.mx>, s.f.)

2.14.6 Juegos Colaborativos: Los juegos colaborativos se basan en el grupo, tiene un objetivo común, o todos pierden o todos ganan, de forma que nadie queda excluido a mitad. Las reglas, aunque no obligan, fomentan la ayuda mutua, la cooperación y la negociación para resolver los conflictos, de forma que se pierde el miedo a solucionar problemas y aumenta la autoestima de los niños y niñas que participan, quienes ven valoradas sus actuaciones por el resto del equipo. Al eliminar el componente competitivo, queda más sitio para la imaginación, porque los jugadores no sufren la presión de los resultados, y el sentimiento de derrota no tiene cabida.

2.14.7 Juegos Cooperativos: Nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunidad social y reflexiva. Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.



Gráfico 10 "Juegos Cooperativos"

Fuente: (<http://www.elbancodemateo.es>, s.f.)

2.14.8 Juego de Reglas: Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

2.15 Tipos de Juegos desde la Sociología

2.15.1 Jugar por jugar: Es convertir en juego una circunstancia, un hecho imprevisto. Jugar a lo que sea, o nada en particular, todo puede hacerse jugando cuando se quiere jugar por jugar. Es una forma de nutrirse de energizarse. Tiene un fin en sí mismo. Ej. Bailar, cantar, crear y recrear un ámbito de juego, compartir, descubrir.

2.15.2 Juegos Tradicionales: Es característico de una zona determinada que se transmite de generación en generación. Suelen contar con un importante elemento socializador e integrador.



Gráfico 11 "Juegos Tradicionales en los niños"

Fuente: (<http://www.charhadas.com>, s.f.)

2.15.2.1 Juegos Tradicionales con Variantes: Es cuando el propio grupo espontáneamente decide establecer nuevas pautas que modifican parcialmente la estructura de un juego tradicional.

2.15.3 Juegos Espontáneos: Se estructuran en torno a un objeto transaccional que permiten al sujeto revivenciar, simbólicamente, deseos y conflictos profundos.

2.15.4 Juegos Didácticos: Se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción y de simbolización o apropiación de lo vivido, los juegos didácticos de aprestamiento ayudan al logro de objetivos educativos y curriculares.



Gráfico 12 "Juegos Didácticos"

Fuente: (<http://www.kedin.es>, s.f.)

2.15.5 Juegos Heurístico: Su objetivo es la exploración a través de grupos, mientras se combina libremente objetos, los clasifica, selecciona y recoge.

La educadora consigue la capacidad de comprensión verbal, fomenta la concentración, conoce, manipula las propiedades de los materiales, experimenta sentimientos de éxito y fracaso, acepta y respeta a los compañeros, se mantiene un ambiente relajado, se adquiere hábitos de trabajo, obtiene experiencias nuevas.



Gráfico 13 "Juegos Heurístico"

Fuente: (<http://www.kedin.es>, s.f.)

2.15.6 Juegos verbales: gracias a su utilización los niños pueden desarrollar no solo su consciencia fonológica, sino también habilidades como el conocimiento de sus propias capacidades individuales y colectivas.

Estos Juegos se insertan de forma exitosa en la sociedad, pudiendo comprender las distintas intenciones comunicativas.



Gráfico 14 "Juegos Verbales"

Fuente: (<http://www.kedin.es>, s.f.)

CAPÍTULO II

ÁREA SOCIO-AFECTIVA

2.16 Definición del Desarrollo del Área Social del Niño

La mayoría de los padres se centran en el desarrollo físico e intelectual de su hijo, el ritmo al que crecen y aprenden a sentarse, gatear, andar y hablar y hacen todo cuanto está en sus manos para estimular y fomentar estas habilidades.

El desarrollo social y emocional puede considerarse la base y el propósito de todos los demás desarrollos, que garantizan equilibrio tanto del punto de vista social como del emocional. Las bases del comportamiento social del niño se sientan cuando es muy pequeño. El modo en que se interactúa con él, y el modo en que se responde hacia él y hacia lo que lo rodea, se convierten, así, en parte de su carácter. (Dominguez & Perez, 2000)

Cada niño tiene ciertas necesidades básicas que deben ser satisfechas para que al crecer se convierta en un niño normal y equilibrado:

- Seguridad y protección
- Rutina, disciplina y coherencia
- Amor
- Unicidad
- Aceptación, reconocimiento y aprobación



Gráfico 15 "Niños jugando rayuela"

Fuente: (<http://www.elgrecofernandogarrido.blogs.com>, s.f.)

Seguridad y Protección: Si se siente seguro y protegido, tendrá el coraje de explorar lo que lo rodea, y querrá aprender cada vez más, con confianza en sí mismo y sabrá que riesgos debe tomar a la hora de decidir y solucionar problemas.



Gráfico 16 "Seguridad y protección"

Fuente: (<http://es.tiching.com>, s.f.)

Rutina, Disciplina y Coherencia: El niño necesita una rutina para sentirse seguro y protegido, requiere una disciplina para ser feliz y equilibrado, el saber que tiene límites y reglas que cumplir lo hará más responsable y consciente de las actividades que realice. Porque la disciplina también satisface ciertas necesidades:

- ✓ Sabrá que el comportamiento tiene límites
- ✓ Tendrá motivación para intentar alcanzar ciertas metas.
- ✓ Aprenderá a controlarse, que es el principio del desarrollo de la conciencia.
- ✓ Será aceptado socialmente, lo que le dará confianza en sí mismo y sensación de seguridad.



Gráfico 17 "Fomentar rutinas y hábitos"

Fuente: (<http://www.vitaetherapy.com>, s.f.)

Amor: Da amor incondicional y forma un vínculo entre las personas que interactúan con él, es la mejor base para proporcionarle su preparación para el colegio y la vida.



Gráfico 18 "Familia"

Fuente: (<http://www.amparcoirisonseca.nlogspot.com>, s.f.)

Unicidad: Cada niño es único y esa unicidad forma parte de él: quiere que se le permita ser el mismo, se debe ayudar a desarrollar el potencial del niño en un entorno relajado, seguro, un espacio para desarrollar los talentos y actitudes que él dispone para convertirse en una persona por derecho propio.



Gráfico 19 "Niños"

Fuente: (<http://www.imagenesyfotos.com>, s.f.)

Aceptación, reconocimiento y aprobación: “El niño debe saber que se lo acepta tal como es para tener confianza en sí mismo y convertirse en una persona equilibrada. La confianza en uno mismo es el regalo más valioso que se puede dar al niño esto le hará sentirse valioso y le dará el coraje de aceptar los desafíos de la vida”. (Pieterse, 2005)



Gráfico 20 "Reglas de oro"

Fuente: (<http://www.salaalgarrobolo.blogspot.com>, s.f.)

2.17 Definición del Desarrollo del Área afectiva del niño

(Domínguez & González 2004): “La evolución de la afectividad durante los primeros años de vida del niño es de trascendental importancia para su desarrollo personal, ya que condiciona su personalidad, su carácter, e inteligencia. La falta de afectividad en los niños en los primeros años y los vacíos en que se transforman cuando llegan a la madurez pueden llegar a ser anomalías en su vida afectiva”.

Ante este enunciado creemos que el desarrollo afectivo se da en el niño a través de la construcción de su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, existe una interacción entre sus pares, de tal manera que el niño reconoce que es una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.

El niño más que mostrar afecto se manifiesta mediante emociones, esto quiere decir que su conducta es cambiante, según la situación en la que se encuentre en ese momento. Los estados afectivos que utiliza el niño siempre llamaran la atención de los adultos con la finalidad de vencer su voluntad ante las negativas u órdenes.

2.18 El Desarrollo Socio-afectivo en la Etapa Infantil

Los aspectos socio-afectivos, están implicados en la adquisición de los principales aprendizajes que realiza el niño. Se sabe que cualquier proceso de aprendizaje supone la interrelación de tres factores:

- **Intelectuales:** Determinan la percepción y la comprensión de aspectos y elementos de aprendizaje. Es decir que estos elementos juegan un papel muy importante a la hora de desarrollar su intelecto porque si la maestra da buenos cimientos el niño obtiene aprendizajes significativos.

- **Emocionales:** Determinan el interés por la tarea o las metas y objetivos a lograr. El niño aprende y hace las tareas para agradar al educador, para no perder su cariño. El educador debería ofrecer compensaciones afectivas a ese esfuerzo que realiza el niño para conseguir determinados aprendizajes.
- **Sociales:** Determina la motivación para efectuar el esfuerzo en la tarea, la aceptación y acogimiento entre iguales suponen la situación social motivadora del aprendizaje.

Por otra parte, existen dimensiones de la personalidad influenciadas directamente por aspectos socio-afectivos: Autoconfianza, autoestima, seguridad, autonomía, iniciativa. (Vaquero & Torremocha, 2010)

2.18 Competencia Social en los Niños

Katz: “Entiende que la competencia social supone la capacidad de iniciar, desarrollar y mantener relaciones satisfactorias con otros, especialmente con iguales.”

Se considera el criterio de Katz, para decir que el niño tiene la capacidad de relacionarse con personas de su misma edad y del ambiente en el que se desenvuelve con el que puede aprender, desarrollar habilidades tener relaciones positivas que ayuden a lograr la adaptación social y escolar.

En edades de 4 a 5 años se forman grupos organizados entorno a las reglas de juegos con jerarquías de dominancia, esta dominancia muestra en los niños habilidades sociales para solucionar los conflictos y evitar peleas. Las relaciones entre competencia social e interacción con iguales pueden afianzarse, porque la cantidad, calidad y contexto de las relaciones con iguales son factores que influyen en el desarrollo de la competencia social en los niños.

2.18.1 Desarrollo de la Competencia Social en la Escuela Infantil

La educación infantil, centros y aulas que ofrezcan un currículo apropiado, así como cuidadores afectuosos y sensibles, pueden proporcionar a los niños oportunidades de ser expuestos a interacciones con adultos que incrementan su competencia social.

Los educadores deben trabajar con responsabilidad y asumir un papel fundamental en el desarrollo social, que logre la participación y la comunicación dentro de un grupo de trabajo. Para lograr que el niño tenga poder de decisión y exprese sus acuerdos y desacuerdos.

Ladd, La conducta de adaptación escolar tiene componentes diversos, entre los cuales se cuentan tanto factores personales como del entorno:

- Características Personales: Género, emocionalidad, capacidades.
- Competencias Comportamentales, emocionales y cognitivas: Control de emociones negativas, saber negociar, habilidades de solución de problemas.
- Normas y criterios que rigen la vida del aula y centro: Reglas que regulan la aceptación de compañeros, normas disciplinarias, criterios del profesor sobre el comportamiento permitido o no en clase.

2.19 Competencia Afectiva

Se inicia en la familia del niño, porque existe el vínculo de apego generado en la figura materna mientras avanza su proceso de formación y desarrollo que lo llevará sucesivamente a más relaciones de apego y amistad.

A partir de los 4 años que comienza la escolarización, en niño debe aprender a adaptarse a su nuevo entorno y a conocer nuevas personas con las que se relacionara para dar inicio a otra etapa de su vida, es cuando suele aparecer un nuevo apego afectivo hacia sus pares y educador.

2.20 Desarrollo Emocional en los Niños

El desarrollo emocional es la capacidad de interpretar correctamente los sentimientos y los de los demás de una manera apropiada. Los niños con más éxito son los que conocen sus propias emociones, son capaces de leer las emociones de otras personas, pueden adaptar su comportamiento y actitudes a diferentes circunstancias para tener confianza en sí mismos. (Pieterse, 2005)

Es necesario que las maestras busquen el desarrollo afectivo, de esta manera los niños tendrán un equilibrio emocional aprenderán a buscar soluciones a sus problemas con tranquilidad y tomando buenas decisiones.

2.20.1 Desarrollo de las Habilidades emocionales

Resolución de problemas: Es importante que el niño solucione sus problemas solo, la mejor manera de aprender es cometer errores, se debe enseñar a pensar preguntándole cosas como: ¿Qué pasará?, ¿Qué harás?, se debe enseñar a tomar decisiones.

Hablar de Sentimientos: Enseñar al niño a hablar de sentimientos, la mejor manera es dando el ejemplo, el niño debe aprender desde muy pequeño que las personas de su entorno también tienen sentimientos, del mismo modo tienen que aprender a expresar los suyos y responder de modo apropiado a través de sus emociones.

Las Emociones no tienen Género: El niño debe saber que no hay distinciones entre las emociones que experimentan los niños y las niñas, sienten las mismas emociones. De esta manera el niño aceptará y sabrá demostrar cómo se siente

Respeto Mutuo: El niño debe aprender desde pequeño no solo en sus necesidades, sino también en la de los demás.

Gratitud y Humildad: Enseñar al niño a ser agradecido por lo que tiene y a tener empatía con los amigos que no gozan de los mismos privilegios que él.

2.21 Los Agentes de la Socialización

La familia, el primer medio que actúa como socializador, acompañando al individuo por un largo periodo de su vida; El grupo de pares, el grupo de amigos y de iguales con que el niño o niña comparte cotidianamente, que también le comunica normas, valores y formas de actuar; además el niño socializa en: La escuela, el deporte y el arte.

2.22 Tiempo de Socialización

La socialización dura toda la vida, pero es más fuerte durante la niñez y la adolescencia, porque se aprenden diferentes habilidades físicas, cognitivas y psicológicas que conforman la personalidad individual, pero que contienen innumerables características (culturales y de expresividad emocional) similares a los demás miembros de su comunidad social. En la socialización se forma todo un complejo de destrezas, cualidades, capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, en donde podemos mencionar:

- El lenguaje de su grupo social
- La cultura.

Piaget, menciona que: “La forma de relacionarse y entender las normas dentro de los juegos es indicativo, del modo cómo evoluciona del concepto de norma social, o juicio moral, en el niño y niña”. (p.293)

El autor concibe que la mejor manera de pertenecer a un grupo de niños es a través de los juegos, es por ello que como educadoras se debe implementar varios tipos de juegos para que los pequeños aprendan con más facilidad, y que tengan disposición en el aula para realizar los trabajos posteriores al juego, pues ellos se relajan y se desenvuelven mejor en la situaciones didácticas.

2.23 El Juego como Elemento Socializador

Burgués: “El juego es manifestación social y a su vez es parte y proceso de socialización de un colectivo de personas o miembros de un grupo en post de una organización social.”

Ante el enunciado de Burgués se puede interpretar que a través del juego el ser humano logra manifestar su interacción con las personas que lo rodea en diferentes situaciones, acciones, y momentos establecidos de su vida diaria.

A través del juego se puede conocer a la persona por su forma de pensar, sentir y actuar, es decir se produce una situación lúdica en la cual los seres humanos establecen vínculos, contactos, comunicaciones, y emociones. Es cuando aparecen también los valores y experiencias del ser social.

2.24 Importancia del Juego en el Área Socio-afectiva

El juego, es considerado como un factor mediador para la fluidez de relaciones e ideas, de esta manera se facilita la creatividad, espontaneidad, conllevando a la expresión de emociones.

El juego permite la interacción permanente entre niño y niña, el ambiente que le rodea, tiene como base a la sociedad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la creación grupal.

Por lo tanto, es mediante el juego, como los niños expresan sus sentimientos y conflictos, se escoge juegos en los que sea necesario la cooperación entre pares, logra llenar sus necesidades socio afectivas; ésta etapa tiene una función muy importante, porque se realizan los ideales de convivencia con el entorno.

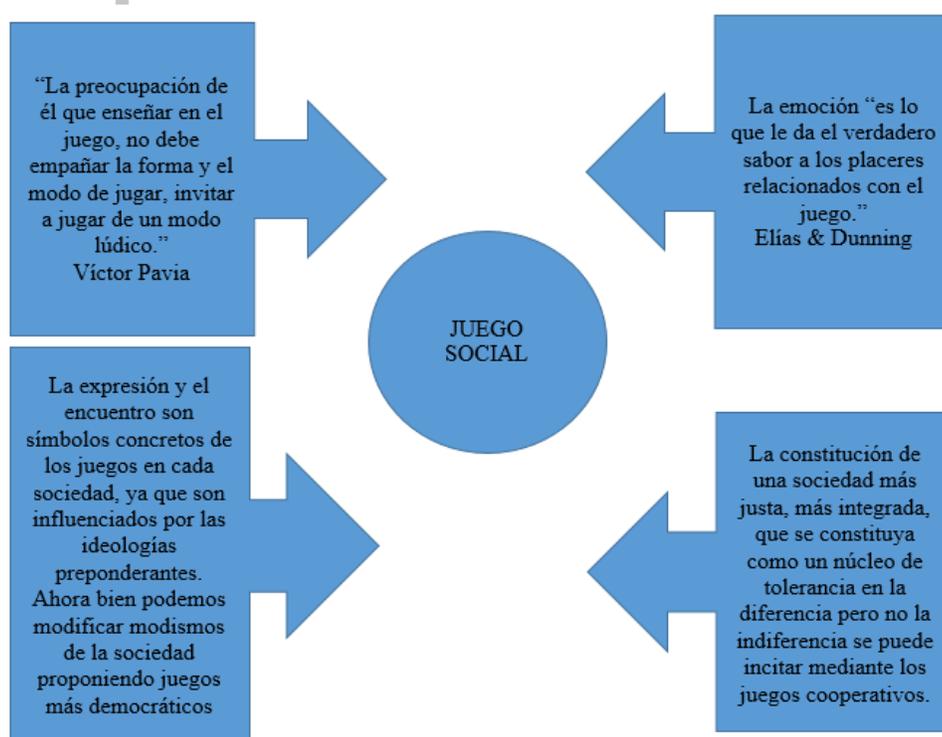
Su influencia emocional es vital, porque ayuda a que los niños adquieran confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y de ésta manera da escapatoria a la agresividad y a sus temores; por ejemplo mediante el juego

ficticio, los niños logran expresar necesidad de protección por parte de los seres queridos.

El juego también influye en la expresión afectiva y en la formación de valores, el cariño por las demás personas, los reconocimientos y la gratitud, aprende a callar para que el otro hable.

2.25 La Socialización en Juego

Cuadro 2 "Juego y recreación en educación"



Fuente: Un manual de reflexión – Editorial Brujas Argentina (Mercado, L 2009)

2.26 La Relación Afectiva con los Pares a Través del Juego

Para el niño también el juego es una manera de comunicarse, y por tanto se reviste de una importante carga afectiva. Hay que considerarlo como el medio que le relaciona con los adultos en general y con los pares en particular; Es decir, el medio a través del cual establece el vínculo afectivo con los otros y simultáneamente conquista ya, para sí mismo, una relativa autonomía.

Cuando un muchacho ha llegado a la adolescencia, periodo crítico de por sí, y los padres preguntan porque les es tan difícil poder dialogar con él, casi siempre se descubre, al recordar el tiempo en su edad infantil, que en aquellos primeros años de la infancia nos solían compartir sus juegos, y han esperado hasta ese momento, cuando ya ha crecido demasiado, para intentar conseguir estas fracasadas vías de comunicación.

Sin duda el juego deberá ser una de las primeras y principales herramientas para establecer las relaciones personales e interpersonales, por lo tanto se debe ofrecer al niño el mayor número posible de oportunidades para jugar, mostrando en todo momento una actitud abierta y predispuesta a la comunicación, la misión del educador es dirigir los juegos, compartirlos y eliminar barreras que impidan su desarrollo afectivo.

CAPÍTULO III

DESARROLLO EVOLUTIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

2.27 Rasgos Generales

2.27.1 Concepto

El niño desde su concepción hasta que alcanza la edad adulta, es un ser individualizado, destinado a crecer y desarrollarse física, intelectual, afectiva, social y espiritualmente. (Saínez & Argos, 2003)

En el transcurso del desarrollo del niño, se observa varios cambios y etapas que son esenciales en la vida, todo dependerá de los aprendizajes que reciba y de la buena estimulación en sus áreas de desarrollo, cognitiva, social, afectiva, lenguaje y motriz, para que pueda desenvolverse y resolver problemas por sí solo.

2.27.2 Límites

Este desarrollo y maduración lo efectúa a través de etapas o períodos de infancia:

Primera Infancia: El periodo comprendido entre el nacimiento y los dos años.

Segunda Infancia: De los dos a los seis años.

Tercera Infancia: De los seis a los doce años que inicia la pubertad.

La edad pre escolar es precisamente la que corresponde a la segunda infancia comprendido entre los dos y seis años, tiene en cuenta el desarrollo armónico de la personalidad del niño. “El desenvolvimiento total del hombre se determina fundamentalmente en los seis primeros años de su vida”

Se dice que los seis primeros años de vida del ser humano son de gran relevancia para un buen desenvolvimiento, porque es en esta edad donde se

brindan los pres requisitos necesarios para el niño que le servirán posteriormente para nuevas etapas de su vida.



Gráfico 21 "Desarrollo del niño"

Fuente: (<http://www.atendiendonecesidades.blogspot.com>, s.f.)

2.27.3 Caracteres

A los cinco años el niño es capaz de saltar alternativamente sobre uno y otro pie. Le gusta recortar, pegar y dibujar. Se lava y se viste solo preocupándose por su ropa y le encanta ayudar a su madre en las tareas del hogar.

(Sanchez, 2012) Cuando pregunta, ¿para qué sirve esto? o ¿cómo funciona?, quiere una respuesta sencilla pero cierta y empieza a sentirse seguro de sí mismo, y por lo general es digno de confianza, habiendo aprendido a hacer todo lo que su familia espera de él.

Es un niño independiente, responsable y con tendencia al ajuste social.

2.28 Características del Niño de 5 años

Los niños de 5 a 6 años están llenos de energía, quieren jugar y siguen aprendiendo al jugar. En esta etapa, el niño va cambiando paulatinamente.

2.28.1 Sueño

El niño preescolar debe:

- Acostarse temprano y tener una hora fija.
- Dormir solo en una cama, en un cuarto bien ventilado, debiendo estar libre de actividad física.

2.28.2 Vestido

La ropa del niño es de gran importancia para su salud y dinamismo. Se comprará o confeccionará pensando sobre todo en su limpieza, sencillez y duración, las ropas deben ser fáciles de poner y quitar, evitando toda clase de cierres complicados, que requieren esfuerzo, tiempo y dificultad de aprendizaje.

2.28.3 Baño

Todo niño requiere de una limpieza corporal, basada en un baño templado, lavado de manos, antes de comer y después de utilizar el retrete, o realizar algún tipo de actividad física. Lavado de dientes con su propio cepillo.

2.28.4 Aire y Sol

Los niños deben pasar al aire libre parte del día, excepto los días de mucho viento o excesivamente fríos, nublados o lluviosos. La acción del sol sobre la piel del niño, produce vitamina D que favorece su crecimiento, por lo que debe recibir el sol en todo su cuerpo, y tener la precaución en verano de evitar una exposición excesiva al sol.

2.28.5 Juegos

Innumerables psicólogos, pedagogos y pediatras, afirman que el juego es la mejor actividad del niño y se la considera en las distintas etapas:

- De cero a cinco años, la única actividad.
- De cinco a diez años, la más importante.
- De diez a quince años, necesaria.

2.28.6 Pediatra y dentista

Es importante llevar al niño al médico cuando esté enfermo es la mejor garantía de su salud, la visita al dentista al menos una vez al año.

2.28.7 Prevención de enfermedades

El niño será vacunado contra las enfermedades infecciosas de la infancia, para evitar los riesgos que pueden dejar secuelas o consecuencias muy graves, por eso es importante que tanto padres de familia como maestros estén pendientes de las fechas en las cuales se deben aplicar las vacunas para tener un desarrollo óptimo en su crecimiento



Gráfico 22 "Prevención de enfermedades mediante hábitos"

Fuente: (<http://www.jardininfantilcasitadegenios.blogspot.com>, s.f.)

2.29 Los Estadios del Desarrollo Según Piaget

Es necesario tener en cuenta que Piaget divide la secuencia del desarrollo intelectual infantil en estadios o periodos de edad. En cada uno de ellos el niño presenta modos de conducta y maneras de pensar, características diferentes.

2.29.1 Primer Estadio Pensamiento Sensorio Motriz: Se extiende aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos años. El niño al nacer no tiene conocimiento ni de su propia existencia, ni de la del mundo. Los únicos

modelos innatos de conducta que poseen son los debidos a sus necesidades biológicas. (Bosch, 2001)

2.29.2 Segundo Estadio Pensamiento Simbólico: La aparición del pensamiento simbólico, originado a partir del pensamiento sensorio motriz permite al niño:

- Una imitación que interioriza acciones, crea los símbolos que el niño utiliza para su pensamiento pre conceptual.
- El lenguaje es posible gracias a la función simbólica y gracias a este se permitirá el dominio total del lenguaje.

2.29.3 Tercer Estadio Pensamiento Pre Operacional: La interacción social y el lenguaje contribuyen a un cambio que se manifiesta en doble sentido. Primeramente ordena y relaciona sus representaciones más en consonancia con la naturaleza conceptual del lenguaje; Y en segundo lugar comienza a reorganizar sus representaciones para dar paso a la relatividad y pluralidad de los conceptos en el sentido abstracto aun esta fuera del alcance del niño.

2.29.4 Cuarto Estadio Pensamiento Operacional Concreto: Aparece entorno a los ocho años, las operaciones concretas son acciones mentales que se han convertido en internas en la mente.

2.29.5 Quinto Estadio Operaciones Formales: Tienen lugar a partir de los once años, las formas aisladas del pensamiento en las operaciones concretas se integran en un solo sistema y forman un todo estructurado. Este sistema total produce las operaciones formales. (Bosch, 2001)

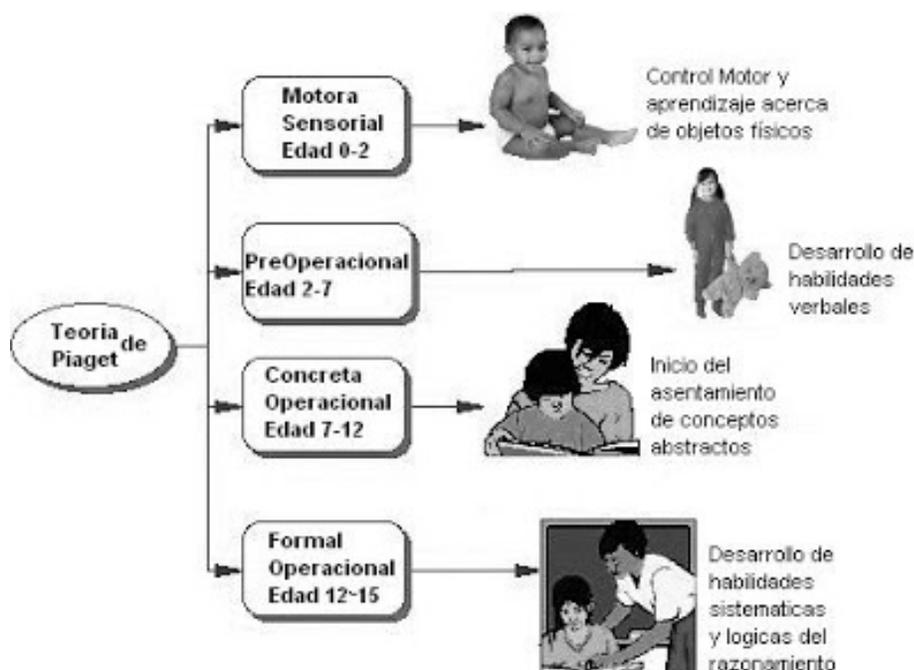


Gráfico 23 "Etapas de Piaget"

Fuente: (<http://www.diariodeinvestigacionitziarbemejo.blogspot.com>, s.f.)

2.30 Áreas del Desarrollo

El desarrollo es una serie de cambios cada vez más complejos, a la adquisición progresiva de habilidades. Dentro del desarrollo del niño se pueden considerar áreas que estimuladas en conjunto favorecerán al niño de manera integral.

Es decir el niño a través de su desarrollo y crecimiento deberá ser estimulado en sus diferentes áreas, para potencializar sus habilidades y destrezas; padres y maestras en conjunto son los principales encargados de cumplir con esta función.

2.30.1 Área Motriz

La evolución del desarrollo motor se verifica a través de un conjunto de acciones y efectos, como la flexibilidad de la musculatura, el equilibrio o control postural, la independencia más desarrollada en los miembros inferiores y la coordinación de movimientos que junto con la habilidad sensorio motriz se consiguen inicialmente al ritmo espontáneo que determinan las posibilidades del sujeto; el esquema corporal o representación mental del propio cuerpo, de sus posibilidades de movimiento y de sus limitaciones espaciales.

2.30.1.1 Coordinación motora fina: Comprenden actividades donde se coordina la vista y mano, lo que posibilita realizar actividades con precisión como: coger objetos, guardarlos, encajar, agrupar, cortar, pintar. Se desarrollan estas habilidades desde el nacimiento y son muy importantes porque posibilitarán al niño el dominio de muchas destrezas, entre ellas, el poder leer y escribir.

Para estimular al niño en esta área, tiene que manipular los objetos para establecer la relación de su funcionamiento. De esta manera, mediante el tacto también envía información a su cerebro en cuanto a texturas, sensaciones y formas.

2.30.1.2 Coordinación Motora gruesa: La base del aprendizaje se inicia en el control y dominio del propio cuerpo. Implica la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar entre otras, para ello es necesaria la fuerza en los músculos y la realización de movimientos coordinados.

“Para que los padres estimulen a sus hijos desde pequeños, es importante que no pasen por alto ciertas etapas que son importantes para el desarrollo del niño, es decir antes de caminar, el bebé debe gatear, pues con esta actividad

aprenderá a poner las manos al caer, desarrollará la fuerza necesaria en músculos de brazos y piernas para luego apoyarse en los muebles, pararse y lograr caminar con mucha mayor destreza y habilidad". (Wallon, 1974)

2.30.2 Área Cognitiva

En esta área el niño empieza a comprender su entorno a través de estructuras, mediante una interacción con el entorno. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones. A través situaciones reales los niños de aprenden de forma empírica e interiorizan un aprendizaje.

2.30.3 Área Socio-afectiva

Fortalecer el área socio-emocional mediante el vínculo con la madre en un principio, permitirá al niño sentirse amado y seguro de sí mismo, así como manejar su conducta y expresar sus sentimientos. Posteriormente, logrará socializar con los demás en una sociedad determinada. Es importante incluir en las actividades que los padres y educadoras realicen con los niños, juegos que permitan el contacto, abrazos, masajes, caricias.

La mayoría de padres, por el deseo de ver a sus hijos caminar, o dejar los pañales, empiezan a preocuparse cada vez más, exigen al niño, algunas veces gritan o se molestándose con él, en vez de notar que cada pequeño avance es muy bueno para que logre realizar lo propuesto. En este caso, es altamente recomendable reforzarlos con palabras de ánimo, muestras de afecto, o un "¡muy bien, tú puedes!", en vez de "ha retrocedido", "no lo haces bien", "no seas torpe", "mira cómo tu amiguito si puede".

Las comparaciones entre pares no ayudan al desarrollo del niño, porque cada niño es un mundo diferente y asimila el aprendizaje de manera distinta.

2.30.4 Área del Lenguaje

(Barrantes, 2003) Esta área se refiere a las habilidades en las que el niño podrá comunicarse con su entorno. Podrá expresarse mediante gestos y palabras, a la vez que comprende el significado de las mismas.

Desde antes del año, los bebés pueden comprender, aunque todavía no se puedan expresar oralmente, es por ello la importancia de estimularlos dándoles el nombre correcto de las cosas, sin usar un lenguaje "abebado" o emplear diminutivos para referirnos a personas, objetos o animales.

A los cuatro años, sus frases son de cinco palabras, a los seis años su diccionario es de dos mil seiscientas palabras. Las cosas deben ser llamadas por su nombre, de tal manera que el niño relacione los objetos con su propio nombre y utilidad.

Cuadro 3 “Desarrollo evolutivo del niño”

Edad	Fase de desarrollo	Capacidades a potenciar	Juegos y juguetes recomendados
de 0 a 6 meses	distinguen formas y colores; descubren su cuerpo	sensoriales	elementos con sonido, muñecos de goma
de 6 a 12 meses	empiezan a moverse solos; exploran su entorno; reconocen voces	móviles	andadores y balancines, juegos de encaje, juguetes con distintas texturas
de 1 a 2 años	andan; reconocen sus objetos; usan y entienden palabras	psicomotrices	columpios, bicicletas, pizarras, muñecos, juegos de expresión
de 2 a 3 años	corren y saltan, se multiplican sus habilidades	curiosidad por el mundo exterior	cubos y palas, pinturas, instrumentos musicales, puzzles
de 3 a 5 años	hablan con soltura, revelan sentimientos	lenguaje y memoria	cuentos, mecanos, juegos de mesa sencillos
de 6 a 8 años	leen, dibujan y escriben, realizan actividades en grupo	creatividad e imaginación	cometas, balones, juegos de preguntas y respuestas, cromos, microscopios
de 9 a 11 años	individualismo, interés por los amigos	autonomía	complementos deportivos, juegos de estrategia, juegos audiovisuales
de 11 años en adelante	"la edad del pavo"	autocontrol	videoconsolas, juegos de mesa de mayor complejidad, libros

Fuente: (<http://www.evolutivo2012.blogspot.com>, s.f.)

2.31 Categorías Fundamentales

VARIABLE INDEPENDIENTE

Las Técnicas Lúdicas.

VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo del área socio-afectiva.

2.32 Variables y Operacionalización

Cuadro 4 "Variables y Operacionalización"

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ITEMS
<p>TÉCNICAS LUDICAS</p> <p>El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, durante el juego el infante inicia gozosamente su trato con otros infantes.</p>	Competencias Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Destrezas • Habilidades • Manejo de Clase • Formación 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación (Observación a niños y niñas de 5 años) Encuesta (Maestras de Primero de Básica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica y selecciona • materiales lúdicos • Construye figuras • Realiza juegos simbólicos e imaginarios • Compara elementos del • entorno • Vence dificultades • Desarrolla actividades relaciones a las técnicas lúdicas • Supervisa las actividades lúdicas que realizan los niños. • Utiliza los materiales necesarios para cada actividad. • Capacitación periódica en técnicas lúdicas.

Continua 

	Cualidades de las Maestras	<ul style="list-style-type: none">• Dedicación • Experiencia		<ul style="list-style-type: none">• Preparación para trabajar con los niños• Utiliza variedad de técnicas lúdicas • Ayuda a mantener la motivación en los niños durante la realización de las actividades lúdicas.• Brinda apoyo al niño • Utiliza las técnicas lúdicas como herramienta en el desarrollo del áreas socio-afectiva• Interés por practicar las técnicas lúdicas
--	----------------------------	---	--	---

2.33 Glosario de Términos

Juego: es un recurso que le permite al niño hacer por si solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con actitud equilibrada, tranquilo y de disfrute. (Antolín, 2006)

Juguete: es uno de los primeros modos de relajación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a los niños generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales.

Desarrollo social: se refiere al desarrollo del niño y niña en una sociedad. Implica una evolución o cambio positivo en las relaciones de individuos, grupos e instituciones en una sociedad. (Almeida, 2005)

Desarrollo Emocional: es entendido como una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, y que permite a los niños y las niñas expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones.

Desarrollo Cognitivo: se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta de aquel que refleja estos procesos y es algo así como el producto de los esfuerzos que emprenderá un niño por comprender y actuar en el mundo y en el contexto en el cual le tocó desarrollarse.

Socialización: proceso de contacto e interacción que los niños deben realizar respecto a las demás personas. Esta es una construcción paulatina que permite la apropiación de las características observadas en el entorno. (Brites & Muller, 2003)

Proceso Social: permite que el niño reproduzca situaciones habituales, que genere espacios relacionales nuevos y que se avoque a la exploración de diferentes modos de vincularse con otros, ya sean estos niños o adultos. (Bruzzo & Jacobovich, 2007)

Sociabilidad: los niños son sociables, se sienten atraídos por los demás y desean interactuar con ellos. Algunas de estas relaciones son privilegiadas, es decir, se tienden a formar lazos específicos con algunas personas. Por ejemplo, con el cuidador principal. Los lazos específicos dan seguridad al niño para explorar su entorno.

Socio afectividad: Comprende el proceso de socialización por el cual el niño se adapta al ambiente social que lo rodea y se hace partícipe del mismo; propicia el conocimiento de su yo, la estructuración de relaciones interindividuales y la introyección de valores.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Modalidad de la investigación

Documental o Bibliográfica pues se indagó en fuentes de información, secundarias y terciarias, el conocimiento científico que permite sistematizar las variables en sus dimensiones, en sub-variables y en sus indicadores;

De campo pues se trabajó directamente con los niños y niñas de 5 años, sujetos en esta investigación pues se interactuó con los fenómenos relacionados con las variables de estudio correspondientes.

3.2 Enfoque

La investigación propuesta tiene un enfoque cualitativo, ya que tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos, o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones.

3.3 Tipo o nivel de la investigación

Esta investigación es de tipo descriptiva porque estudia, analiza y describe hechos actuales, en cuanto a personas, situaciones expuestas en el momento.

3.4 Población y muestra

En esta investigación el universo total de la población objeto de investigación es de 120 niños y niñas de 4 paralelos, en cada uno 30 niños.

3.5 Técnicas e instrumentos

Para el acceso a la información, en este estudio se aplicaron las siguientes técnicas, con sus respectivos instrumentos, orientados a los respectivos sujetos de la investigación:

Tabla 2 "Técnicas e Instrumentos"

N.	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE LA INVESTIGACION	INSTRUMENTO DE REGISTRO
1	Observación	Ficha de Observación	Niños y niñas del primero de básica	Papel, lápiz, cámara de video (formato)
2	Encuesta	Cuestionario	Maestras de los niños y niñas de primero de básica	Papel, lápiz (formato)

3.6 Recolección de la Información

Se emplearon fichas de observación, que fueron llenadas por las investigadoras de acuerdo a las evidencias que se obtuvieron. Una vez aplicado el instrumento, cubriendo los 120 niños del primer año de educación básica.

Se obtuvo la autorización de la Sra. Directora del Primero de Básica Lucia Franco de Castro para poder realizar la recolección de datos.

Se utilizó un tiempo de tres semanas para cubrir toda la población de la muestra, y poder disponer de los datos a través de las fichas de observación.

3.7 Procesamiento de la Información

- Se realizó la revisión crítica de la información recogida, separando la información defectuosa.
- Se tabularon los datos obtenidos.

- Se realizó la clasificación de los datos para poder analizarlos.
- Se efectuó el control de información obtenida
- Se representó gráficamente los datos.

3.8 Análisis e Interpretación de los Resultados

- Se realizó el análisis estadístico de la información. Guiándonos con los objetivos y preguntas de investigación, para identificar y relacionar los resultados de la investigación.
- Se interpretó los resultados obtenidos, en relación al marco teórico referencial.
- Se desarrollaron las conclusiones y recomendaciones, inspiradas por los resultados que se obtuvieron de la investigación y los criterios e inferencias del investigador.

Análisis de la Aplicación de Las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Área Socio-afectiva dirigida a los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica “Lucia Franco de Castro” a través de la Ficha de Observación

- Para analizar los resultados obtenidos por los cuatro paralelos, se ha utilizado la escala de Likert, la misma que representa el total de la población en relación a los indicadores de estudio.
- La representación gráfica de las tablas que a continuación se exponen han sido diseñadas en forma de pastel donde se incluyen los respectivos porcentajes.
- Finalmente para cada uno de los indicadores se ha realizado un análisis y una interpretación de los datos, los mismos que se muestran a continuación del gráfico antes mencionado.

Pregunta 1: ¿Clasifica y selecciona materiales lúdicos a través del juego heurístico?

Tabla 3 “Pregunta 1 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
1	Clasifica y selecciona materiales lúdicos	Paralelo A	0	30	0	0	0
		Paralelo B	14	16	0	0	0
		Paralelo C	11	18	1	0	0
		Paralelo D	0	30	0	0	0
		Total	25	94	1	0	0
		%	20,83%	78,33%	0,83%	0,00%	0,00%
			%	%	%	%	



Figura 1 “Pregunta 1 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

En el entorno de trabajo, se observó que casi siempre los niños clasifican y seleccionan materiales lúdicos, es decir que en su mayoría el 78,33% de los niños clasifican y seleccionan este material y trabajan sin problema, mientras que el 20,33% siempre, y el 0,83% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayor parte de los niños al recibir las indicaciones de su maestra saben con qué material van a trabajar durante la actividad lúdica, sin embargo hay niños que seleccionan su material para trabajar pero no saben cómo utilizarlo. Esto se debe a que la maestra explica de forma rápida y no verifica si todos prestan atención.

Pregunta 2: ¿Construye figuras a partir del relato de un cuento? (juego didáctico)

Tabla 4 “Pregunta 1 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
2	Construye Figuras	Paralelo A	0	30	0	0	0
		Paralelo B	14	16	0	0	0
		Paralelo C	10	18	2	0	0
		Paralelo D	0	30	0	0	0
		Total	24	94	2	0	0
	%		20,00%	78,33%	1,67%	0,00%	0,00%

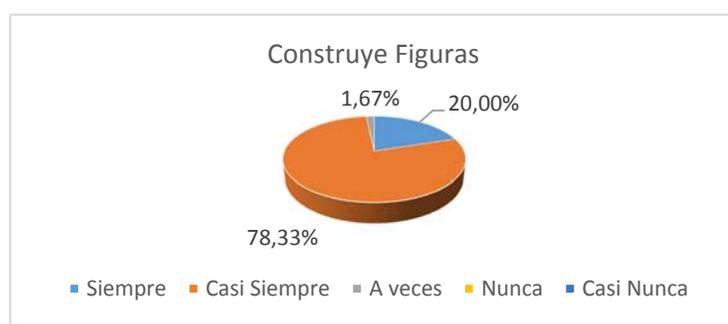


Figura 2 “Pregunta 2 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

De acuerdo a la observación realizada, los niños en un 78,33% casi siempre construyen figuras, el 20% siempre y el 1,67% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, los niños disfrutaban trabajar de manera lúdica con su maestra, en su mayoría casi siempre construyen figuras utilizando material lúdico, mientras que hay otros que solo lo logran a veces por lo tanto la maestra debe buscar la manera de hacer sus actividades llamativas de tal manera que el niño sea participativo, creativo e innovador para construir figuras o cosas nuevas.

Pregunta 3: ¿Realiza juegos simbólicos e imaginarios a través de la dramatización?

Tabla 5 “Pregunta 3 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
3	Realiza juegos simbólicos e imaginarios	Paralelo A	0	30	0	0	0
		Paralelo B	14	16	0	0	0
		Paralelo C	12	15	3	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	26	89	5	0	0
	%	21,67%	74,17%	4,17%	0,00%	0,00%	

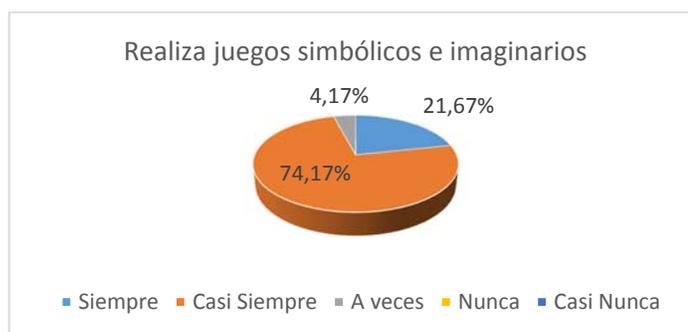


Figura 3 “Pregunta 3 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

En el entorno de trabajo del niño se observó que el 74,17% de los niños casi siempre realizan juegos simbólicos e imaginarios, el 21,67% siempre y el 4,17% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado se observó que los niños en el patio disfrutaban al jugar y compartir unos con otros, la mayoría es participativo en los juegos simbólicos, juegan dramatizando personajes de cuentos, sin embargo hay niños que no logran socializar totalmente con sus compañeritos y no disfrutaban de este juego, esto se debe a que un cierto grupo son inquietos y se dispersan de la actividad que se realizó.

Pregunta 4: ¿Compara elementos del entorno con adivinanzas? (juego verbal)

Tabla 6 “Pregunta 4 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
4	Compara elementos del entorno	Paralelo A	0	30	0	0	0
		Paralelo B	14	15	1	0	0
		Paralelo C	11	15	4	0	0
		Paralelo D	0	20	10	0	0
		Total	25	80	15	0	0
		%	20,83%	66,67%	12,50%	0,00%	0,00%

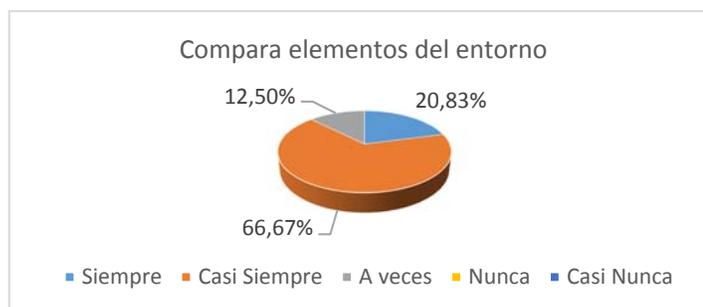


Figura 4 “Pregunta 4 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

De acuerdo a la pregunta compara elementos del entorno, se observó que el 66,67% de los niños casi siempre, el 20,87% siempre y el 12,50% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, los niños al momento de jugar la mayoría de ellos casi siempre comparan los elementos de su entorno a través de las adivinanzas, sin embargo hay niños que no participan de este juego verbal y no logran intercambiar sus ideas debido a que no les pareció llamativa la actividad.

Pregunta 5: ¿Vence dificultades a través de la imitación? (juegos de confianza)

Tabla 7 “Pregunta 5 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
5	Vence dificultades	Paralelo A	0	2	28	0	0
		Paralelo B	1	28	1	0	0
		Paralelo C	4	21	5	0	0
		Paralelo D	0	14	16	0	0
		Total	5	65	50	0	0
	%		4,17%	54,17%	41,67%	0,00%	0,00%

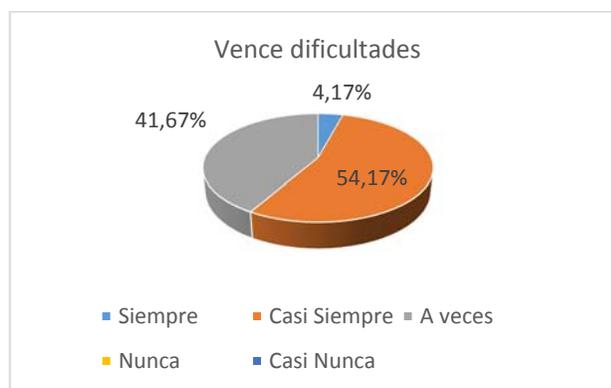


Figura 5 “Pregunta 5 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

De acuerdo a la pregunta si el niño vence dificultades, el 54,17% casi siempre, 41,67% a veces y el 4,17% siempre.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mitad de los niños casi siempre vence dificultades mientras realiza actividades lúdicas, pero también hay niños que no logran vencerlas, y es cuando la maestra debe intervenir para dar apoyo y ayuda al niño.

En este aspecto la motivación que se dé al niño para seguir adelante es muy importante el niño aprenderá a resolver los problemas por sí solo.

Pregunta 6: ¿Durante el juego el niño se relaciona fácilmente con sus compañeros?

Tabla 8 “Pregunta 2 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
6	Se relaciona fácilmente	Paralelo A	0	29	1	0	0
		Paralelo B	14	14	2	0	0
		Paralelo C	12	15	3	0	0
		Paralelo D	1	27	2	0	0
		Total	27	85	8	0	0
	%		22,50%	70,83%	6,67%	0,00%	0,00%

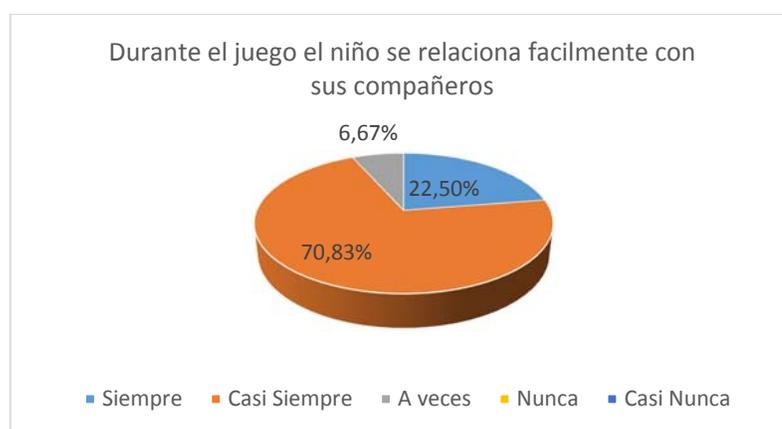


Figura 6 “Pregunta 6 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

En el entorno de trabajo del niño, se observó que el 70,83% casi siempre durante el juego el niño se relaciona fácilmente con sus compañeros, mientras que el 22,50% siempre y el 6,67% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayor parte de los niños se relaciona fácilmente con sus compañeros, pero también hay niños que no se sienten en confianza aun para relacionarse con sus pares. Sin embargo la maestra procura que el niño interactúe con los demás y se adapte al medio en el que se encuentra

Pregunta 7: ¿Se integra con los demás niños para jugar?

Tabla 9 “Pregunta 7 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
7	Se integra con los demás	Paralelo A	0	30	0	0	0
		Paralelo B	15	13	2	0	0
		Paralelo C	14	13	3	0	0
		Paralelo D	0	27	3	0	0
		Total		29	83	8	0
	%		24,17%	69,17%	6,67%	0,00%	0,00%



Figura 7 “Pregunta 7 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

En el entorno de trabajo del niño, se observó que el 69,17% casi siempre se integra con los demás niños, mientras que el 24,17% siempre y un 6,67% a veces.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayoría de los niños cuando juega se integra con facilidad a los demás, conversan e intentan formar más grupos de juegos, sin embargo se observa también que hay niños que prefieren jugar por su lado pero de igual manera se ve el disfrute de su actividad. Esto se debe a que la maestra no presta mucha atención al grupo disperso.

Pregunta 8: ¿Durante la actividad lúdica juega en pares con otros niños?

Tabla 10 “Pregunta 8 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
8	Juega en pares	Paralelo A	0	26	4	0	0
		Paralelo B	15	14	1	0	0
		Paralelo C	16	11	2	1	0
		Paralelo D	0	27	3	0	0
		Total	31	78	10	1	0
	%	25,83%	65,00%	8,33%	0,83%	0,00%	



Figura 8 “Pregunta 8 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

De acuerdo a la pregunta durante la actividad lúdica juega en pares con otros niños, se observó que 65% casi siempre, el 25,83% siempre, el 8,33% a veces y el 0,83% nunca.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, los niños por lo general en su mayoría procuran buscar a uno de sus pares para compartir en el juego, en este aspecto la maestra debe incentivar a que el niño no solo socialice y juegue por jugar sino también que desarrolle capacidades, habilidades y valores.

Pregunta 9: ¿Busca a sus pares para compartir?

Tabla 11 “Pregunta 9– Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
9	Busca a sus pares	Paralelo A	0	17	13	0	0
		Paralelo B	5	23	2	0	0
		Paralelo C	8	17	4	1	0
		Paralelo D	0	23	2	0	0
		Total		13	85	21	1
		%	10,83%	70,83%	17,50%	0,83%	0,00%



Figura 9 “Pregunta 9 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

Se observó que el 70,83% de los niños busca a sus pares para compartir, el 17,50% a veces, el 10,83% siempre y el 0,83% nunca.

Interpretación

En cuanto a lo investigado la mayoría de los niños busca a sus pares para compartir, también hay pequeñas peleas mientras juegan y la maestra no presta mucha atención a estos inconvenientes ya que uno de los valores que se debe inculcar a los niños es el aprender a compartir.

Pregunta 10: ¿Se pelea y se reconcilia fácilmente mientras juega?

Tabla 12 “Pregunta 10 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
10	Se pelea y se reconcilia	Paralelo A	0	14	16	0	0
		Paralelo B	1	26	3	0	0
		Paralelo C	3	21	6	0	0
		Paralelo D	0	27	3	0	0
		Total	4	88	28	0	0
		%	3,33%	73,33%	23,33%	0,00%	0,00%

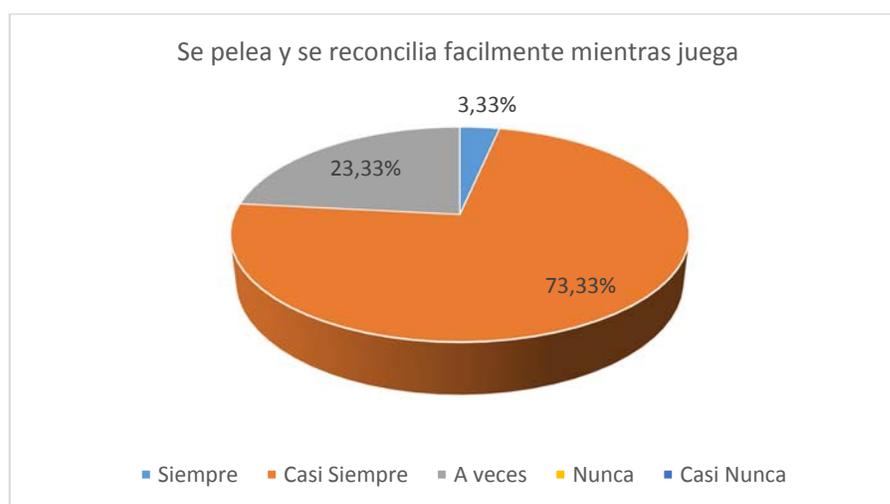


Figura 10 “Pregunta 10 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

De acuerdo a la pregunta se pelea y se reconcilia fácilmente mientras juega, el 73,33% de los niños casi siempre, 23,33% a veces y el 3,33% siempre.

Interpretación

Según lo observado, la mayoría de los niños se pelea y se reconcilia fácilmente, sin embargo hay niños que se toman su tiempo para nuevamente integrarse al juego sin ningún resentimiento.

Pregunta11: ¿Acepta la participación de otros integrantes en el juego?

Tabla 13 “Pregunta 11 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
1 1	Acepta la participación de otros	Paralelo A	0	25	5	0	0
		Paralelo B	9	19	2	0	0
		Paralelo C	17	9	4	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	26	81	13	0	0
		%	21,67%	67,50%	10,83%	0,00%	0,00%

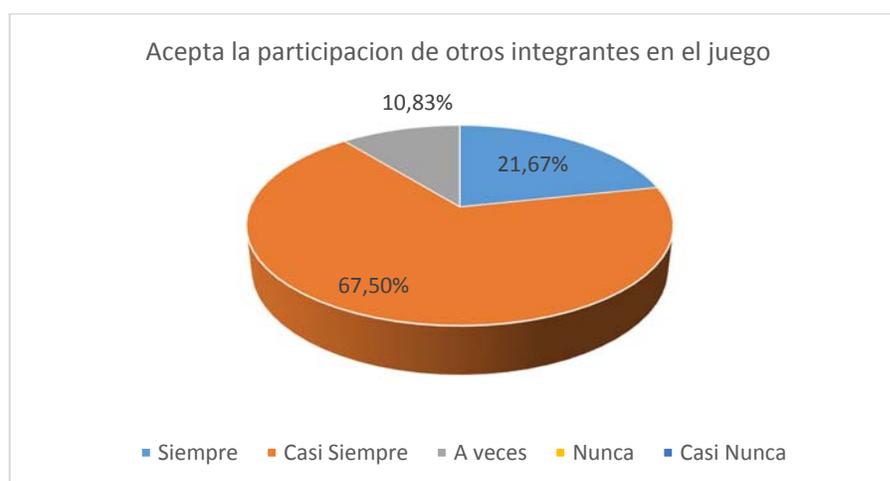


Figura 11 “Pregunta 11 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

En el entorno de trabajo de los niños se observó que un 67,50% de la población acepta la participación de otros integrantes en el juego, mientras que un 21,67% de los niños siempre acepta la participación de otros integrantes, y un 10,87% a veces lo acepta.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayoría de los niños juegan con sus compañeros, se relacionan y logran establecer relaciones interpersonales con personas de su misma edad, pero de la misma manera, hay niños que no logran integrarse a otros niños, es por esta razón que a veces no se acepta la participación de algunos niños en los juegos.

Pregunta 12: ¿Cumple con consignas sencillas en el juego?

Tabla 14 “Pregunta 12 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi	A veces	Nunca	Casi Nunca
				Siempre			
1 2	Cumple consignas	Paralelo A	0	28	2	0	0
		Paralelo B	9	20	1	0	0
		Paralelo C	16	11	3	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	25	87	8	0	0
	%	20,83%	72,50%	6,67%	0,00%	0,00%	

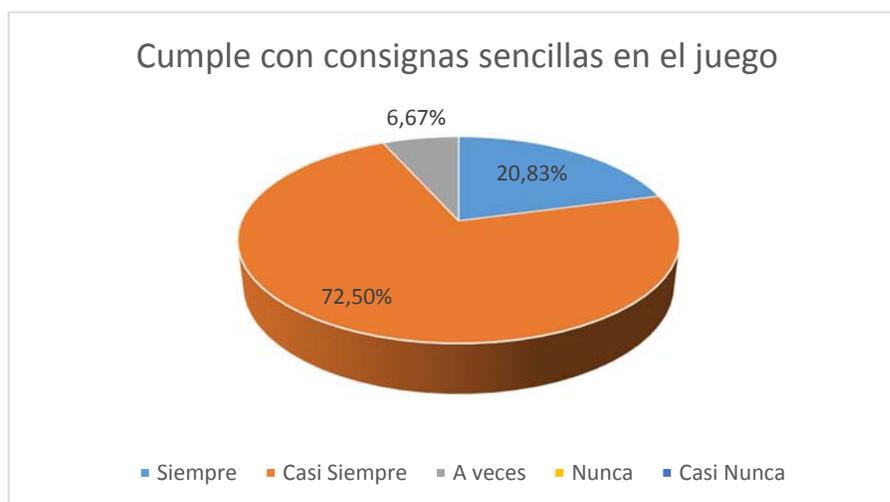


Figura 12 “Pregunta 12 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

El 72,50 % de los niños si cumplió con las consignas sencillas del juego que es la mayoría de la población, mientras que un 6,67 a veces las cumple porque se observó que algunos niños se dispersaban, mientras que un 20,83% siempre cumplían con las consignas sencillas del juego.

Interpretación

En cuanto a lo investigado la mayoría de los niños cumple con consignas sencillas durante el juego y hay un bajo porcentaje de niños que a veces no cumple ya sea por distracción o por el disfrute del juego la maestra debe marcar espacios, rutinas, reglas o normas que los niños deben aprender a cumplir y de esta manera se llevará, el orden en clase, los buenos valores y modales para trabajar.

Pregunta 13: ¿Expresa emociones durante el juego?

Tabla 15 “Pregunta 13 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
13	Expresa emociones	Paralelo A	2	26	2	0	0
		Paralelo B	16	13	1	0	0
		Paralelo C	24	4	2	0	0
		Paralelo D	2	26	2	0	0
		Total	44	69	7	0	0
	%		36,67%	57,50%	5,83%	0,00%	0,00%



Figura 13 “Pregunta 13 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

El 57,50% casi siempre expresa emociones durante el juego, y el 36,67% a veces expresa sus emociones durante el juego, lo contrario del 5,83% que a veces demuestra sus emociones.

Interpretación

Se investigó que los niños en su entorno de trabajo, la mayoría son muy afectivos y no tienen ningún problema en expresar sus emociones y sentimientos tanto a su maestra como sus compañeros, sin embargo hay un grupo que se le

dificultaba un poco en ser más demostrativos porque son tímidos y reservaban sus emociones.

Pregunta 14: ¿Manifiesta afecto con sus compañeros durante el juego?

Tabla 16 “Pregunta 14 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
14	Manifiesta afecto	Paralelo A	4	24	2	0	0
		Paralelo B	16	13	1	0	0
		Paralelo C	22	6	2	0	0
		Paralelo D	1	27	2	0	0
		Total	43	70	7	0	0
	%		35,83%	58,33%	5,83%	0,00%	0,00%



Figura 14 “Pregunta 14 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

El 58,33% de la población casi siempre manifiesta afecto con sus compañeros durante el juego, mientras que el 35,83% siempre es demostrativo con sus compañeros, al contrario del 5,83% a veces manifiesta afecto con sus compañeros.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayoría de los niños dice lo que piensa y siente, mientras que un pequeño grupo se reserva sus sentimientos o prefieren alejarse y jugar solos porque la maestra trabaja con los niños participativos.

Pregunta 15: ¿Actúa solidariamente con sus pares?

Tabla 17 “Pregunta 15 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
1 5	Actúa solidariamente	Paralelo A	0	24	6	0	0
		Paralelo B	3	25	2	0	0
		Paralelo C	2	22	6	0	0
		Paralelo D	0	27	3	0	0
		Total	5	98	17	0	0
	%		4,17%	81,67%	14,17%	0,00%	0,00%



Figura 15 “Pregunta 15 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

De acuerdo con la pregunta actúa solidariamente con sus pares se observó que un 81,67% casi siempre es solidario con sus padres, mientras que el 14,17% siempre es solidario, lo contrario del 4,17% que a veces actúa solidariamente con sus compañeros.

Interpretación

En cuanto a lo investigado la mayoría de la población infantil es solidaria con sus pares, estos resultados son muy buenos ya que se verifico que no todos los niños son egocentristas y están dispuestos a compartir, es muy poca la población que a veces lo es, por lo tanto es muy importante que las maestras trabajen mucho este valor para que los niños compartan.

Pregunta 16: ¿Durante el desarrollo de las técnicas lúdicas tiene problema en ganar o perder?

Tabla 18 “Pregunta 16 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
6	Tiene problema en ganar o perder	Paralelo A	0	2	28	0	0
		Paralelo B	0	1	29	0	0
		Paralelo C	0	1	29	0	0
		Paralelo D	0	2	28	0	0
		Total	0	6	114	0	0
	%	0%	5%	95%	0%	0%	

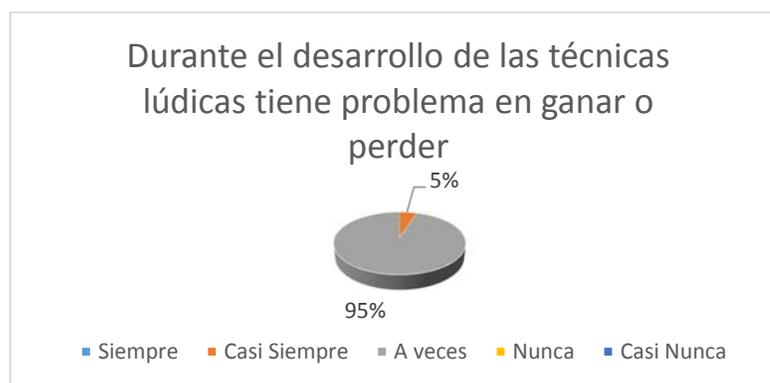


Figura 16 “Pregunta 16– Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

Se observó que un 95% a veces tiene problema en ganar o perder, mientras que el 5% casi siempre tiene problema en ganar o perder.

Interpretación

En cuanto a lo investigado la mayoría de los niños a veces tiene problema en ganar o perder porque aún no toman conciencia de lo importante que es participar y convivir con su grupo de trabajo y que ganar o perder pasa a segundo plano.

Es indispensable que la maestra por medio del juego permita que los niños exploren y aprendan cosas nuevas para su desarrollo.

Pregunta 17: ¿Se integra fácilmente a nuevos grupos para realizar actividades?

Tabla 19 “Pregunta 17 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
17	Se integra fácilmente a nuevos grupos	Paralelo A	0	27	3	0	0
		Paralelo B	15	13	2	0	0
		Paralelo C	15	12	3	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	30	80	10	0	0
		%	25,00%	66,67%	8,33%	0,00%	0,00%



Figura 17 “Pregunta 17 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

El 66,67% de los niños casi siempre se integra fácilmente a nuevos grupos para realizar actividades, el 25,00% siempre se integra sin ninguna dificultad, al contrario del 8,33% siempre tiene problemas al integrarse.

Interpretación

En cuanto a lo investigado hay un porcentaje bajo que tiene problemas al integrarse para realizar actividades grupales. Esto se debe a que la maestra debe

hacer que el niño se integre al grupo de trabajo y el juego es una buena herramienta.

Pregunta 18: ¿Disfruta de los juegos grupales?

Tabla 20 “Pregunta 18 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
18	Disfruta de juegos	Paralelo A	0	28	2	0	0
		Paralelo B	13	13	4	0	0
		Paralelo C	17	9	4	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	30	78	12	0	0
	%		25,00%	65,00%	10,00%	0,00%	0,00%



Figura 18 “Pregunta 18 – Ficha Observación – Grafico Pastel”

Análisis

Se observó que el 65% casi siempre disfruta de los juegos grupales, un 25% siempre lo disfruta, mientras que un 10% a veces disfruta de los juegos grupales.

Interpretación

En cuanto a lo investigado, la mayoría de los niños no tiene ningún problema en trabajar con sus compañeros, pero una pequeña población a veces tiene dificultades por compartir y trabajar, la maestra debe incentivar a los niños para que aprendan a compartir y sean solidarios con sus pares.

Pregunta 19: ¿Durante el juego el niño realiza la actividad individualmente?

Tabla 21 “Pregunta 19 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi	A	Nunca	Casi Nunca
19	El niño realiza la actividad individualmente	Paralelo A	1	1	28	0	0
		Paralelo B	0	14	16	0	0
		Paralelo C	3	13	14	0	0
		Paralelo D	0	2	28	0	0
		Total	4	30	86	0	0
		%	3,33%	25%	71,67%	0,00%	0,00%



Figura 19 “Pregunta 19 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

El 71,67% de la población infantil a veces realiza la actividad individualmente mientras que un 25% Casi siempre y un 3,33% siempre realiza sus actividades individualmente.

Interpretación

Se investigó que durante el juego la mayoría de los niños a veces realizan actividades lúdicas individualmente mientras empieza la actividad, después los niños se integran con sus compañeros, la maestra debería realizar actividades grupales desde el inicio para que los niños aprendan a trabajar en equipo.

Pregunta 20: ¿Demuestra vínculos afectivos con sus compañeros durante el juego?

Tabla 22 “Pregunta 20 – Ficha Observación – Tabulación”

N	INDICADOR	Paralelo	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
20	Demuestra vínculos afectivos	Paralelo A	3	27	0	0	0
		Paralelo B	18	11	1	0	0
		Paralelo C	19	9	2	0	0
		Paralelo D	0	28	2	0	0
		Total	40	75	5	0	0
	%		33,33%	62,50%	4,17%	0,00%	0,00%



Figura 20 “Pregunta 20 – Ficha Observación – Gráfico Pastel”

Análisis

El 62,50% de la población infantil, casi siempre demuestra vínculos afectivos con sus compañeros durante el juego, un 33,33% siempre demuestra vínculos afectivos, lo contrario de un 4,14% a veces demuestra sus sentimientos.

Interpretación

En cuanto a lo investigado la mayoría de los niños casi siempre son afectivos, es decir no tienen problemas al expresar sus sentimientos, esto los ayuda a que sean también solidarios y participativos, la maestra debería aprovechar este momento para fortalecer las relaciones interpersonales entre ellos.

**Análisis de la aplicación de Las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del Área
Socio-afectiva dirigida a Docentes del Primer Año de Educación Básica
Primer “Lucia Franco de Castro” a través de una Encuesta**

Pregunta 1: ¿Qué clase de título posee usted?

Tabla 23 “Pregunta 1 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	Profesoras	Bachiller	Universitario	Maestría	Otros
1	¿Qué clase de título posee usted?	Paralelo A	0	1	0	0
		Paralelo B	0	1	0	0
		Paralelo C	0	1	0	0
		Paralelo D	0	1	0	0
		Total	0	4	0	0
		%	0%	100%	0%	0%

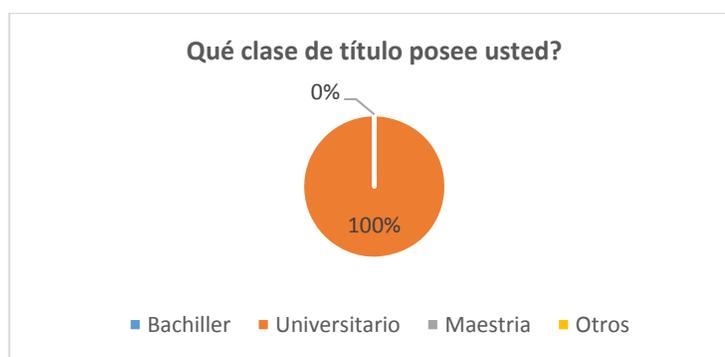


Figura 21 “Pregunta 1 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos generales el 100% de las docentes han obtenido su título universitario.

Interpretación: Las docentes del establecimiento educativo “Lucia Franco de Castro”, son educadoras profesionales que han logrado conseguir su título universitario, para trabajar de manera competente y satisfactoria con el grupo de niños a su cargo.

Pregunta 2: ¿Con que frecuencia desarrolla actividades relacionadas a las técnicas lúdicas?

Tabla 24 “Pregunta 2 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
2	¿Con que frecuencia desarrolla actividades relacionadas a las técnicas lúdicas?	Paralelo A	1	0	0	0	0
		Paralelo B	1	0	0	0	0
		Paralelo C	0	1	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	3	1	0	0	0
		%		75%	25%	0%	0%



Figura 22 “Pregunta 2 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de docentes encuestadas el 75% dice que siempre y el 25% que casi siempre.

Interpretación: En cuanto a la información obtenida de las docentes la mayoría dicen que siempre trabajan utilizando actividades relacionada a las técnicas lúdicas. Sin embargo las maestras deberían utilizar actividades que logren captar la atención y curiosidad del niño.

Pregunta 3: ¿Hace uso de las técnicas lúdicas para que los niños desarrollen el área socio-afectiva?

Tabla 25 “Pregunta 3 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
3	¿Hace uso de las técnicas lúdicas para que los niños desarrollen el área socio-afectiva?	Paralelo A	0	1	0	0	0
		Paralelo B	0	1	0	0	0
		Paralelo C	0	1	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total		1	3	0	0
		%	25%	75%	0%	0%	0%



Figura 23 “Pregunta 3 – Encuesta– Grafico Pastel

Análisis: En términos globales del total de las docentes encuestadas el 75% indican que casi siempre hacen uso de las técnicas lúdicas, mientras que el 25% manifiestan que siempre.

Interpretación: De acuerdo a la información obtenida por las docentes la mayoría dice que casi siempre hace uso de las técnicas lúdicas para desarrollar el área socio-afectiva, esto es fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que es la base del equilibrio social del niño.

Pregunta 4: ¿Qué tipo de técnicas utiliza para desarrollar el área socio-afectiva de los niños?

Tabla 26 “Pregunta 4 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Lúdicas (juegos interactivos)	Arte (esculpir, pintar)	Música (baile, danza)	Otros
4	¿Qué tipo de técnicas utiliza para desarrollar el área socio-afectiva de los niños?	Paralelo A	1	0	0	0
		Paralelo B	1	1	1	0
		Paralelo C	1	1	1	0
		Paralelo D	1	1	1	0
		Total	4	3	3	0
		%	100%	75%	75%	0%



Figura 24 “Pregunta 4 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de la población de las docentes encuestadas, el 100% utiliza juegos, mientras que el 75% arte y música.

Interpretación: En cuanto la información obtenida las educadoras aplican técnicas lúdicas con el fin de desarrollar habilidades y capacidades del niño, sin embargo las docentes deben establecer técnicas lúdicas que servirán para cada

área de desarrollo del niño, enfocándose en que cada una tiene su importancia para el desarrollo integral.

Pregunta 5: ¿Las actividades lúdicas que realizan los niños son supervisadas?

Tabla 27 “Pregunta 5 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
5	¿Las actividades lúdicas que realizan los niños son supervisadas?	Paralelo A	1	0	0	0	0
		Paralelo B	1	0	0	0	0
		Paralelo C	1	0	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	4	0	0	0	0
		%	100%	0%	0%	0%	0%

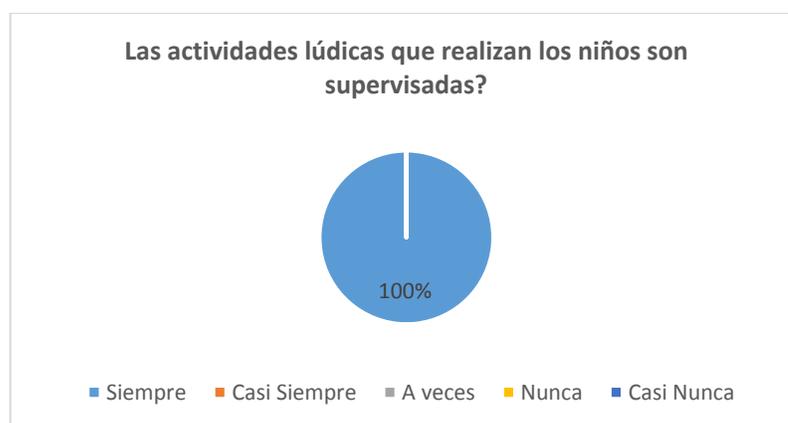


Figura 25 “Pregunta 6 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de docentes encuestadas el 100% siempre supervisa las actividades que los niños realizan.

Interpretación: En cuanto a la información obtenida las docentes dicen que siempre supervisan las actividades de los niños, ya que ellas tienen la obligación

de supervisar el trabajo del niño, los logros alcanzados y el aprendizaje obtenido en el transcurso de su desarrollo.

Pregunta 6: ¿Hace uso de las técnicas lúdicas para que los niños desarrollen el área socio-afectiva?

Tabla 28 “Pregunta 6 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
6	¿Hace uso de las técnicas lúdicas para que los niños desarrollen el área socio-afectiva?	Paralelo A	0	1	0	0	0
		Paralelo B	0	1	0	0	0
		Paralelo C	0	1	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	1	3	0	0	0
		%	25%	75%	0%	0%	0%



Figura 26 “Pregunta 6 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de la población de docentes encuestados el 75% casi siempre hace uso de las técnicas lúdicas para desarrollar el área socio-afectiva, y mientras que el 25% siempre.

Interpretación: En cuanto a la información obtenida la mayoría de las docentes dicen que casi siempre hacen uso de las técnicas lúdicas para que los niños

desarrollen el área socio-afectiva, las docentes deben estar preparadas y saber que herramientas pueden utilizar en el aprendizaje de los niños, las técnicas lúdicas son una buena metodología de aprendizaje, pero no basta solo con saber cuáles se puede utilizar en el desarrollo del niño, sino también saber cómo aplicarlas y obtener resultados favorables.

Pregunta 7: ¿Ayuda a mantener la motivación a los niños durante la realización de las técnicas lúdicas?

Tabla 29 “Pregunta 7 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
7	¿Ayuda a mantener la motivación a los niños durante la realización de las técnicas lúdicas?	Paralelo A	1	0	0	0	0
		Paralelo B	0	1	0	0	0
		Paralelo C	1	0	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	3	1	0	0	0
		%	75%	25%	0%	0%	0%



Figura 27 “Pregunta 7 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de la población de docentes encuestadas, el 75% dice que siempre, mantiene la motivación, mientras que el 25% dice que casi siempre.

Interpretación: En cuanto a la información obtenida, las docentes dicen que siempre mantienen la motivación en sus actividades desde el inicio, la motivación dentro del aula, es de mucha importancia para que el niño se sienta estimulado y mantenga un equilibrio emocional al momento de realizar sus actividades.

Pregunta 8: ¿A notado si algún niño tiene dificultad a la hora de realizar las actividades lúdicas? (no se integra)

Tabla 30 “Pregunta 8 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
8	¿A notado si algún niño tiene dificultad a la hora de realizar las actividades lúdicas? (no se integra)	Paralelo A	1	0	0	0	0
		Paralelo B	0	0	1	0	0
		Paralelo C	1	0	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	3	0	1	0	0
		%	75%	0%	25%	0%	0%

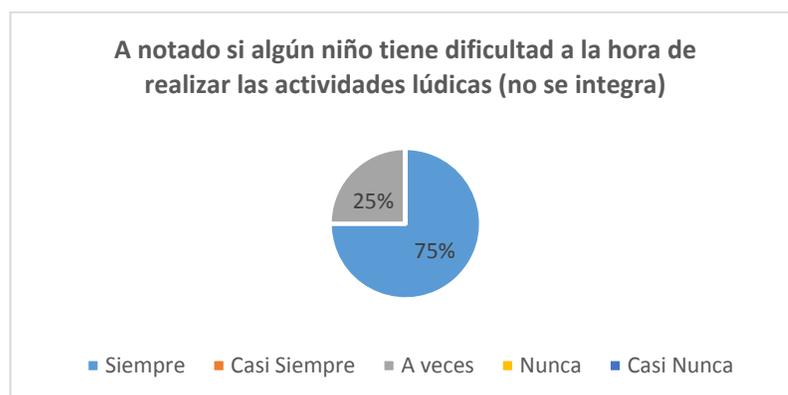


Figura 28 “Pregunta 8 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de docentes encuestadas el 75% dice que siempre notan si algún niño tiene dificultad a la hora de realizar actividades lúdicas, mientras que el 25% a veces.

Interpretación: De acuerdo a la información obtenida, la mayoría de las docentes dice que siempre notan cuando el niño tiene dificultades a la hora de realizar actividades lúdicas, cada niño es un mundo diferente, tienen diferentes formas de adaptarse a su entorno y a las cosas que suceden dentro del mismo.

Pregunta 9: ¿Las actividades lúdicas son un instrumento muy importante en el desarrollo socio-afectivo de los niños?

Tabla 31 “Pregunta 9 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
9	¿Las actividades lúdicas son un instrumento muy importante en el desarrollo socio-afectivo de los niños?	Paralelo A	0	1	0	0	0
		Paralelo B	0	1	0	0	0
		Paralelo C	1	0	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total		2	2	0	0
		%	50%	50%	0%	0%	0%



Figura 29 “Pregunta 9 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de las docentes encuestadas, el 50% piensa que siempre las técnicas lúdicas son un instrumento muy importante en el desarrollo socio-afectivo de los niños, mientras que el otro 50% dice que casi siempre.

Interpretación: De acuerdo a la información obtenida las docentes el mismo porcentaje dicen que las técnicas lúdicas son una estrategia de socialización, participación e integración en el niño, reflejan las emociones del niño de manera libre y por lo tanto los docentes saben que es una herramienta importante en desarrollo del niño.

Pregunta 10: ¿Se capacita usted periódicamente en técnicas lúdicas?

Tabla 32 “Pregunta 10 – Encuesta – Tabulación”

N	PREGUNTA	PROFESORAS	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Casi Nunca
10	¿Se capacita usted periódicamente en técnicas lúdicas?	Paralelo A	0	1	0	0	0
		Paralelo B	0	0	1	0	0
		Paralelo C	1	0	0	0	0
		Paralelo D	1	0	0	0	0
		Total	2	1	1	0	0
	%		50%	25%	25%	0%	0%

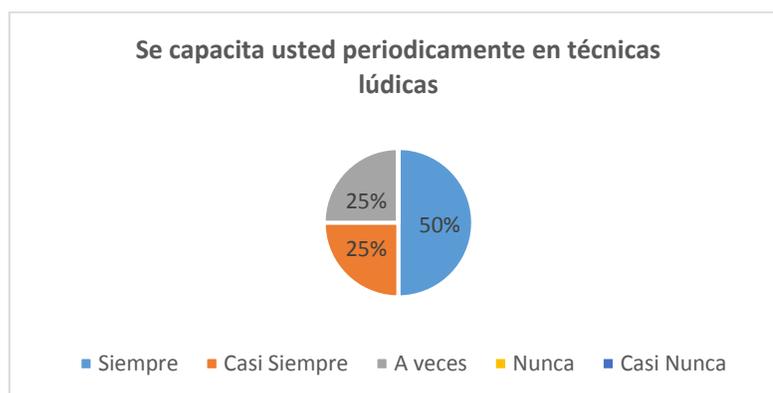


Figura 30 “Pregunta 10 – Encuesta– Grafico Pastel”

Análisis: En términos globales del total de las docentes encuestadas, el 50% dice que siempre se capacita periódicamente en técnicas lúdicas, mientras que el 25% dice que casi siempre y el otro 25% a veces.

Interpretación: En cuanto a la información obtenida, una parte de las docentes dice que siempre se capacita periódicamente y otras dicen que siempre y otras a veces. Los niños tienen derecho a una educación de calidad, por lo cual una docente debe estar profesionalmente capacitada para enfrentar el gran reto de educar y dar las primeras bases de aprendizajes y conocimientos a los niños. Las docentes deben estar en constante actualización de conocimientos no solo en un área de desarrollo sino en todo aquello que sea de beneficio para la educación del niño.

3.9 Conclusiones y Recomendaciones

3.9.1 Conclusiones

Considerando el análisis bibliográfico, el análisis documental, el análisis de los instrumentos utilizados para la recolección de datos, el análisis estadístico de las Técnicas Lúdicas en el desarrollo del Área Socio-afectiva en niños y niñas de 5 años de edad del Primero de Básica se concluye que:

- ✓ Las técnicas lúdicas son un medio para el aprendizaje del niño, porque a través de ellas aprende, hacer, conocer, convivir y ser el mismo, ya que es una forma de enseñar al niño a descubrir todo lo que le rodea y aprender a adaptarse al ambiente.
- ✓ El juego contribuye al desarrollo integral del niño, en especial en el área socio-afectiva, porque los niños, ayudan, comparten, realizan actividades en común, aprenden a respetar el punto de vista de otros y expresan lo que siente.
- ✓ Las técnicas lúdicas son empleadas por las maestras de educación infantil, pero de manera general no específicamente para desarrollar el área socio-afectiva de los niños y niñas.
- ✓ Los niños y niñas muestran interés y disfrutan participando en las técnicas lúdicas lo que es muy importante para socializar con sus pares, sin embargo hay poca supervisión de las maestras para explicar o corregir las cosas que se dan en el momento del juego.
- ✓ Las maestras emplean técnicas lúdicas comunes y no aplican algo de variación para llamar la atención de los niños y niñas.

3.9.2 Recomendaciones

Partiendo de las conclusiones obtenidas de un análisis realizado, se realiza algunas recomendaciones, las mismas que podrían mejorar el desarrollo del área socio-afectiva de los niños y niñas de cinco años.

- ✓ Seleccionar y utilizar técnicas lúdicas adecuadas que optimicen el desarrollo del área socio-afectiva de los niños y niñas de cinco años de edad.
- ✓ Concientizar la importancia de que las maestras supervisen a los niños cuando realicen los juegos ya que deben interactuar con los niños y corregir cuando sea necesario para evitar inconvenientes en su desarrollo.
- ✓ Las maestras deben involucrarse en las actividades lúdicas que los niños realizan para corregir y mejorar las actitudes de los niños y niñas.
- ✓ La maestra debe trabajar desarrollando normas y reglas para crear en el niño estabilidad emocional, seguridad y conciencia de la responsabilidad en las actividades que realice.
- ✓ Es necesario que la maestra creen un ambiente de motivación y participación, para que el niño, logre expresar lo que siente.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Datos Informativos

Título:

Guía de Técnicas Lúdicas orientadas a docentes para el desarrollo del Área Socio-afectiva en los niños y niñas de 5 años

Institución:

Primero de básica “Lucia Franco de Castro”

Beneficiarios:

Niños y niñas de 5 años, Docentes de la Institución “Lucia Franco de Castro”

Ubicación:

En la Provincia de Pichincha, parroquia Conocoto.

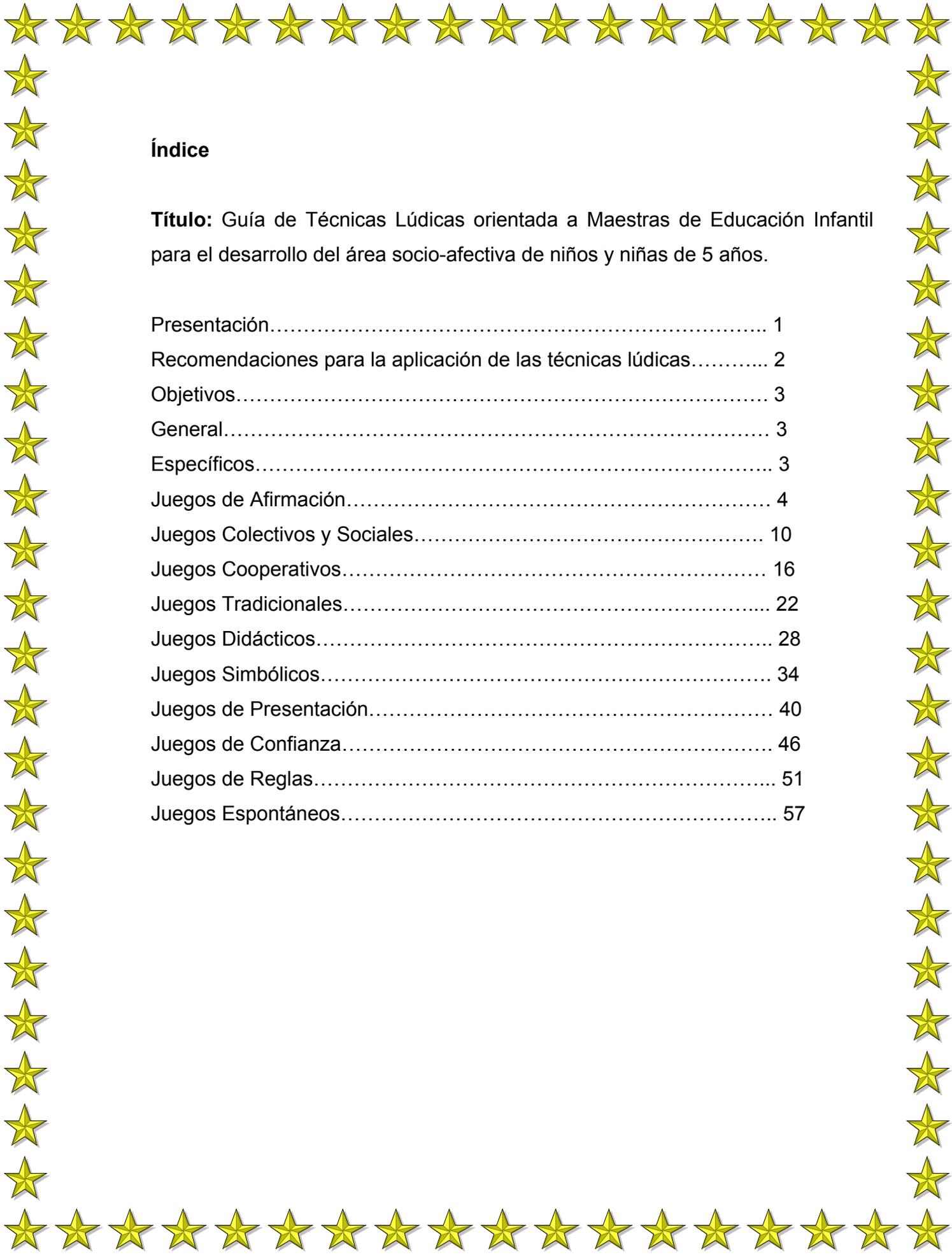
Equipo Responsable:

Las investigadoras Freire Franco Gabriela Katherine y Marcillo Pacheco Priscila



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS
ARMADAS-ESPE

GUIA DE TÉCNICAS LÚDICAS
ORIENTADA A MAESTRAS DE
EDUCACIÓN INFANTIL PARA EL
DESARROLLO DEL ÁREA SOCIO-
AFECTIVA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DEL PRIMERO DE
BÁSICA "LUCÍA FRANCO DE
CASTRO"



Índice

Título: Guía de Técnicas Lúdicas orientada a Maestras de Educación Infantil para el desarrollo del área socio-afectiva de niños y niñas de 5 años.

Presentación.....	1
Recomendaciones para la aplicación de las técnicas lúdicas.....	2
Objetivos.....	3
General.....	3
Específicos.....	3
Juegos de Afirmación.....	4
Juegos Colectivos y Sociales.....	10
Juegos Cooperativos.....	16
Juegos Tradicionales.....	22
Juegos Didácticos.....	28
Juegos Simbólicos.....	34
Juegos de Presentación.....	40
Juegos de Confianza.....	46
Juegos de Reglas.....	51
Juegos Espontáneos.....	57

Presentación

Esta guía metodológica, pone a disposición a educadoras infantiles, la inclusión, de las técnicas lúdicas en el desarrollo de sus planificaciones para el área socio-afectiva en niñas y niños de 5 años; de esta manera aportarán a la creatividad, imaginación, autoestima, confianza y socialización de los niños.

La guía está diseñada con diferentes técnicas lúdicas, las mismas que fueron seleccionadas porque brindan una mejor participación e interacción entre los niños para desarrollar el área socio – afectiva. Esperamos que las educadoras infantiles apliquen la guía que será de beneficio para los niños y niñas, logrando resultados positivos debido a que el juego es una estrategia metodológica muy valiosa.

El juego como herramienta dentro del aula ayuda fortaleciendo valores como: honradez, nobleza, lealtad, cooperación, solidaridad entre los miembros del grupo, además de respeto por los demás y por sus opiniones, amor al prójimo, tolerancia, a través de él se estimula el desarrollo en las diferentes áreas de los ámbitos cognitivo afectivo y social.

La socialización y la afectividad, son importantes para la formación emocional en niñas y niños, porque el ser humano debe aprender a convivir con las personas de su alrededor y el afecto es evidente en esta interacción en la que intervienen e influye mucho los padres, la familia, los amigos y el medio que los rodea.

Por ello las técnicas lúdicas son la mejor manera para el desarrollo de la socialización y afectividad en las niñas y niños.

Recomendaciones para la aplicación de las técnicas lúdicas

Al poner las técnicas lúdicas en práctica, la educadora infantil deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones de esta manera se obtendrá los mejores resultados, logrando captar la atención e interés de los niños y niñas.

- ✓ Reconozca y elogie las ocurrencias sin pasarse del límite.
- ✓ Sea parte del grupo, muestre interés y entusiasmo.
- ✓ Esté alerta y cuando se pierda el interés cambie no siga jugando y varié.
- ✓ Reconozca lo bueno y siempre espere de cada niño lo mejor que él puede hacer.
- ✓ Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- ✓ Dirija la atención e interés a la actividad y al niño.
- ✓ Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
- ✓ Recuerde todos los detalles del juego.
- ✓ No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego produce confusión.
- ✓ Para realizar un juego se debe considerar el momento y el sitio.
- ✓ No obligue al niño a jugar, busque el medio de llamar su atención.
- ✓ De explicaciones y demostraciones claras, use palabras que todos entiendan.
- ✓ Cerciórese de tener la atención de todos los miembros del grupo al hablar.
- ✓ Tenga tacto al dirigirse a los niños.
- ✓ Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía de técnicas lúdicas orientada a docentes para el desarrollo del Área socio-afectiva en los niños y niñas del Primer año de básica “Lucia Franco de Castro”.

Objetivos Específicos

- ✓ Motivar a los niños y niñas a la participación en las técnicas lúdicas para el desarrollo del área socio-afectiva.
- ✓ Seleccionar técnicas lúdicas que incentiven la socialización y el trabajo en equipo entre los niños y niñas de 5 años.
- ✓ Impulsar al niño y a la niña la confianza y capacidad de sí mismo
- ✓ Ayudar al niño y a la niña a enfrentar nuevas experiencias

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

OBJETIVOS:

- Ayudar a adquirir seguridad en uno mismo
- Potenciar la aceptación en el niño
- Valorar las cualidades y limitaciones propias para adquirir un concepto positivo de uno mismo

Nombre del Juego: Abraza al Oso

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Cartulinas
- ✓ Lana
- ✓ Goma
- ✓ Temperas
- ✓ Tijeras

Desarrollo: El oso (un jugador) deberá colocarse a una distancia prolongada y de espaldas con su máscara.

Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a abrazarlo dirá: Puede correr, ¡don Oso! inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple abrazo. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.

Gráfico:



Nombre del Juego: Palomitas Pegadizas

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Música muy activa
- ✓ Espacio amplio libre de obstáculos
- ✓ Tizas

Desarrollo: Todos los niños van saltando por el espacio de la actividad. Se imaginan que son palomitas de maíz, en una sartén grande. Empiezan brincando por separado, pero cuando una palomita toca a otra palomita, se pegan juntas y continúan saltando juntas, pegándose a otras palomitas, hasta que todas acaban en una gran bola de palomitas de maíz. También se pueden utilizar pelotas suaves: las palomitas tendrán que llevar todas las pelotas dentro del círculo (sin utilizar las manos) y sin perderlas.

Gráfico:



Nombre del Juego: La pulga cariñosa

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Espacio amplio libre de obstáculos
- ✓ Música activa

Desarrollo: Se trata de evitar que te atrapen, abrazando a otra persona. La maestra trata de atrapar a un niño tocándolo. Si lo consigue ésta será la pulga que intente atrapar a otros niños. Para tratar de evitar ser atrapado, pueden abrazarse a otra persona y formar una base. Pueden salir de la base en cualquier momento. Las bases son de dos personas únicamente, cuando se acerca una persona por un lado se tiene que recibirla en el abrazo, pero la persona del otro lado queda sola y más vale que salga corriendo. Si las parejas se quedan mucho tiempo sin moverse, la pulga puede acercarse a una pareja y contar hasta tres para disolverla.

Gráfico:



Nombre del Juego: Abrazos Musicales

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Aparato de música
- ✓ Instrumento musical
- ✓ Salón de clases

Desarrollo: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de niños, hasta terminar en un gigantesco abrazo colectivo. Los niños bailan en el salón con una música animada y alegre. Cuando la música se detiene cada niño da a otro un gran abrazo. Continúa la música y el baile (con su compañero si desean). La siguiente vez que se apaga la música se abrazan tres compañeritos, la siguiente cuatro, hasta que finalmente se junta todo el grupo en un gigantesco abrazo musical.

Gráfico:



Nombre del Juego: Voltear la Tortilla

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Césped
- ✓ Alfombra
- ✓ Música Activa

Desarrollo: Hay que conseguir que la persona no pueda voltear a su pareja. Se trabaja por parejas (niños con niños, niñas con niñas). Una persona de la pareja se acuesta en el suelo y trata que su pareja no le dé la vuelta utilizando la resistencia pasiva. La persona en el piso puede ayudarse abriendo y reacomodando las piernas y los brazos, haciendo presión contra el suelo, poniéndose relajado para no ofrecer puntos de apoyo a su pareja. No se vale golpear, arañar o lastimar de ninguna forma. Después se intercambian los roles. La maestra puede explicar -antes de iniciar- que no es posible voltear a una persona si ella no se deja y apoyar a las personas que no tienen 'técnica' para impedir la vuelta.

Gráfico:



JUEGOS COLECTIVOS Y SOCIALES

OBJETIVOS:

- Conducir y relacionar a niños y niñas entre ellos
- Brinda equilibrio físico, intelectual y moral
- Ayudar a su autoestima y solidaridad a través de la interacción con sus compañeros durante el juego, mientras se toman de las manos experimenta sentimientos de amor propio.

Nombre del Juego: El Toro en el Corral

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Lugar despejado sin obstáculos
- ✓ Música suave

Desarrollo: Los jugadores se forman en círculo, tomados de las manos, un jugador será el "toro", se colocará en el centro del círculo. El jugador que hace de toro, tratará de salir del corral, rompiendo las barreras, pasando por arriba o abajo del círculo.

Si el toro consigue escaparse, todos los jugadores lo perseguirán procurando atraparlo, el jugador que logre atrapar al toro se convierte en este. El toro solo puede intentar salir del círculo dos veces y si no lo logra cambiará de puesto con otro jugador.

Gráfico:



Nombre del Juego: El Paseo de la Familia Conejín

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Espacio abierto (Parque)
- ✓ Orejitas de conejo

Desarrollo: El juego consiste en estar atentos y obedecer las consignas. La maestra camina con el grupo y será la mama conejita paseando con sus conejitos, como teme que se pierdan cada vez que de una palmada los conejitos deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

Gráfico:



Nombre del Juego: La Bruja Piruja

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Hojas de periódico
- ✓ Espacio abierto sin obstáculos

Desarrollo: Este juego consiste en distribuir por todo el espacio a los niños y se escogerá unos alumnos (de 1 a 3 alumnos), que serán la "Bruja Piruja" y con unas hojas de periódico enrolladas, a modo de escoba de bruja, tratan de dar a los demás. Cuando la bruja logra dar a alguien, le dice el nombre de un animal, y este deberá imitarlo hasta que termine el juego.

Gráfico:



Nombre del Juego: Atrapados en los Aros

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Lugar amplio sin obstáculos
- ✓ Aros

Desarrollo: El juego consiste en pasarse los aros por todo el cuerpo y luego pasárselo al otro compañero para que realice la misma acción. Se realiza un círculo con los jugadores tomados de manos, se colocan dos aros, uno en el medio de los brazos de dos participantes y el otro de igual forma pero enfrente al que pusimos. Comienza a girar el aro, pero tiene que ser pasado por todo el cuerpo, si los aros llegan a chocar en el brazo del jugador que quedó pierde y sale del juego.

Gráfico:



Nombre del Juego: Arrebatarse el Globo

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Espacio amplio sin obstáculos
- ✓ Globos
- ✓ Lana, cuerda o piola

Desarrollo: El juego consiste en arrebatarse el globo al niño que lo tiene enganchado a su cintura. Un alumno engancha a su cintura un globo. Junto a la maestra el resto persigue al que tiene el globo para arrebatárselo. Quien lo logra lo engancha a su cintura y trata de huir el mayor tiempo posible de sus seguidores.

Gráfico:



JUEGOS COOPERATIVOS

OBJETIVOS:

- Transmitir un mensaje de unidad, trabajo en equipo, comunicación social y reflexiva.
- Ayudar a que los participantes tengan un sentido de unidad, aprendan a compartir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.

Nombre del Juego: Encuentra el cascabel de la serpiente

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Espacio abierto libre de obstáculos
- ✓ cascabeles

Desarrollo: Se formará dos equipos, los jugadores se agarran de la cintura formando dos cadenas. Una de los equipos tiene en la cola de la serpiente cascabeles, mientras que el otro equipo deberá tratar de quitar el cascabel que este en la cola; una vez que se los quita el jugador deberá colocarse al final de la cola de la serpiente contraria.

Gráfico:



Nombre del Juego: ¿Dónde está el Corderito?

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Lugar amplio libre de obstáculos
- ✓ cascabeles
- ✓ pito

Desarrollo: Los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, formarán un círculo que encerrará en el centro al pastor y corderito. El pastor deberá estar con los ojos vendados, y el corderito con los cascabeles o el pito.

El corderito hará sonar continuamente los cascabeles y el pastor intentará capturarlo. El corderito buscará de todas maneras no dejarse agarrar, pero sin salirse del círculo y sin dejar de tocar los cascabeles. En el momento en que el pastor logre agarrarlo, se escogen otros dos para que hagan de pastor y de corderillo y los anteriores se incorporan al círculo.

Gráfico:



Nombre del Juego: Paseo por el Lago Encantado

Tiempo: 15 minutos

Materiales:

- ✓ Espacio libre de obstáculos
- ✓ Aros
- ✓ Tizas

Desarrollo: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

Gráfico:



Nombre del Juego: Figuras

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Espacio abierto libre de obstáculos
- ✓ Sillas

Desarrollo: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella. El maestro dirá: "Figura, figura ¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo, si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Gráfico:



Nombre del Juego: Robots

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Lugar amplio libre de obstáculos

Desarrollo: Los niños se emparejan y se turnan para ser el robot y el comandante. Cada pareja permanece unida, con el comandante ligeramente por detrás del robot para que este último pueda escuchar las instrucciones del comandante. El comandante le dice al robot cómo moverse para que pueda maniobrar alrededor de los obstáculos y llegar a un destino predeterminado. Los niños aprenden a trabajar en equipo y a mejorar las habilidades de comunicación. Una variación de este juego es que un jugador con los ojos vendados representa al robot y el comandante tiene que guiarlo a su destino diciendo en voz alta las direcciones.

Gráfico:



JUEGOS TRADICIONALES

OBJETIVOS:

- Establecer espontáneamente nuevas pautas que modifican parcialmente la estructura del juego gracias a la participación del todo el grupo.

Nombre del Juego: Abuelita, Abuelita

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Espacio libre sin obstáculos

Desarrollo: Un niño será el abuelito e ira realizando algunas preguntas como: ¿Abuelita, abuelita te gusta comer...? (dulces, fruta, etc.)

La abuelita/o responde: Un paso de hormiga si le gusta poco, un paso de elefante si le gusta mucho. El jugador que llegue antes al puesto de la abuelita, gana y se convierte en abuelito.

Gráfico:



Nombre del Juego: La Carretilla

Tiempo: 10 minutos

Material: Ninguno

Desarrollo: Se corren por parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies.

Gráfico:



Nombre del Juego: La Gallinita Ciega

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Un pañuelo
- ✓ Espacio libre de obstáculos

Desarrollo: Para este juego hace falta un grupo de niños, mínimo cuatro, y un pañuelo. A continuación, de entre el grupo elegimos a un niño que se tendrá que tapar los ojos con el pañuelo y finalmente le darán vueltas cantando la siguiente canción:

"Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás" para despistarlo. El niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás.

Gráfico:



Nombre del Juego: La Rayuela

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Tizas
- ✓ Tapas de botella
- ✓ Piedritas

Desarrollo: Se puede jugar de manera individual, pero para mayor diversión se recomienda que sean dos o más los integrantes del juego.

Se coge una tiza blanca y en el suelo se dibujan cuadrados y se numeran del uno al diez.

Después cada niño debe coger una tapa de botella o piedra pequeña e ir tirando a cada número intentando que la piedra entre dentro de ese cuadrado porque de no hacerlo pierde su turno y le toca al siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

Gráfico:



Nombre del Juego: Carrera de Sacos

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Sacos o costales
- ✓ Tizas
- ✓ Espacio libre de obstáculos

Desarrollo: La carrera de sacos es un juego muy popular entre los niños de todo el mundo. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos sacos de tela (los de papel no sirven) y terreno suficiente para saltar.

Para ejecutar la carrera los niños se introducen dentro de los sacos y éstos se atan al pecho o bien se agarran con las manos.

Los niños deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Gráfico:



JUEGOS DIDÁCTICOS

OBJETIVOS:

- Estructurar juegos reglados que incluyan momentos de acción, simbolización y apropiación de lo vivido.
- Ayudar al logro de objetivos curriculares.

Nombre del Juego: Imitación Libre

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ El propio cuerpo
- ✓ Objetos con los que vayan a imitar.

Desarrollo: En un ambiente de alegría y confianza, el profesor orientará el juego formulando preguntas que provoquen el recuerdo de una actividad vivida. Ejemplo: "Lavarse la cara".

¿Qué hacemos todas las mañanas cuando nos levantamos de la cama?, hacemos ejercicio, tendemos la cama, nos lavamos. ¿Cómo nos lavamos la cara?, se invita a los niños a que realicen la acción, los niños deben simular sentir el agua fría, caliente en sus manos y cara, jabonarse, enjuagarse y secarse.

Gráfico:



Nombre del Juego: ¿Quién se ha Perdido?

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ Salón de clases

Desarrollo: El juego consiste en que un niño se ha perdido, y sólo el profesor sabe quién es. Entre todos tienen que adivinar de quién se trata. El primero que lo adivine será nombrado oficial de policía. El profesor irá nombrando características: por ejemplo, "lleva puesta una cosa amarilla". Entonces los alumnos tienen que buscar a algún alumno con algo amarillo. A continuación, el profesor nombra otra característica: "es moreno". Los niños rubios se sientan. Así irá nombrando características hasta que se quede el niño o la niña que es.

Gráfico:



Nombre del Juego: Poner caras

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Aula de clases
- ✓ Objetos del entorno

Desarrollo: Representar a los niños una situación para ponerse alegres. Por ejemplo, estamos en la escuela y nos vienen a buscar para ir todos juntos al circo. ¿Cómo manifestaremos nuestra alegría? ¿Qué cara ponemos? Los niños tienen que nombrar el mayor número de expresiones alegres (saltar, levantar los brazos, aplaudir, sonreír...). Hacer lo mismo con la tristeza.

Gráfico:



Nombre del Juego: El aire, el agua y la tierra

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Espacio libre de obstáculos
- ✓ Objetos del entorno

Desarrollo: Los alumnos tienen que caminar libremente por la clase al son de una música. Cuando el profesor diga "aire", todos deberán simular que van por el aire, para lo que imitarán el vuelo de los pájaros o de los aviones. Cuando diga "agua", deberán simular que nadan. Y cuando digan "tierra", simularán que son gusanos que se arrastran. Se hacen tres grupos con todos los niños/as. Unos serán animales que viven en el agua, otros que viven en la tierra y un tercer grupo, los que volarán y vivirán en el aire. Cuando el profesor diga cualquiera de las tres palabras, unos tendrán que hacer una cosa u otra.

Gráfico:



Nombre del Juego: Twister

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Alfombra de colores
- ✓ Rueda de colores

Desarrollo: Este juego consiste hacer girar la rueda y según lo que vaya marcando los niños tendrán que ir poniendo manos o pies según lo que se indique, este juego es muy divertido y ayuda mucho al desarrollo del niño.

Gráfico:



JUEGOS SIMBÓLICOS

OBJETIVOS:

- Promover el desarrollo afectivo y social, permitiendo que el niño exprese sus emociones y sentimientos.
- Crear e imaginar, reflejando su pensamiento a través del juego simbólico entendiendo la realidad que le rodea.
- Aumentar la confianza en sí mismo y su predisposición al aprendizaje.

Nombre del juego: La cueva cavernícola

Tiempo: 20 minutos

Material

- ✓ Ponchos plásticos para la lluvia
- ✓ Pedazos de figuras de papel brillante
- ✓ Goma, tijeras
- ✓ Papel periódico
- ✓ Pintura colores oscuros
- ✓ Cartones, pedazos de palos y ramas
- ✓ Piedras, hojas secas

Desarrollo: Este juego consiste en hacer que los niños se transformen en cavernícolas y que luego vayan construyendo su propia cueva, se forman grupos de 5 personas cada uno delega a su cavernícola jefe, y proceden a hacer su propio traje pegando los pedazos de figuras de papel brillante en cualquier lugar del poncho de plástico de agua que previamente la maestra ya tendrá dado la forma para la decoración. Una vez terminado su traje trabajarán todos juntos para construir su cueva, el cartón para el techo y las ramas para sujetar, cuando hayan terminado comparten y decoran las paredes de cueva con marcas de pinturas poniendo sus huellas (manos).

Gráfico:



Nombre del Juego: El Mago

Tiempo: 20 minutos

Material

- ✓ Palo de pincho sin punta
- ✓ Pintura (negra y blanca)
- ✓ Caja de cartón decorada

Desarrollo: Se forma un círculo con los niños y se sientan, todos deben tener su varita mágica hecha con el palo de pincho sin punta, simulan ser todos unos magos. En el centro del círculo hay una caja con varios objetos los niños en conjunto dicen las palabras mágicas (abra, cadabra, patas de cabra, una sorpresa aparezca en esta caja) y uno a uno pasa mete su mano, coge el objeto de la caja, lo muestra y comparte con sus compañeros.

Gráfico:



Nombre del Juego: El día y la noche

Tiempo: 15 minutos

Material

- ✓ Moneda

Desarrollo: Dos equipos de igual número de jugadores colocados en fila en el centro del patio, separados y de espaldas. Uno será el "día" y otro la "noche", y también cara y sello.

La educadora lanza una moneda al aire y dirá cara o sello según el resultado, el equipo aludido debe perseguir a los jugadores del otro bando, procurando tocarlos. Los que hayan sido tocados deberán unirse al grupo que los ha tocado. Gana el juego el equipo que quede con mayor número de jugadores.

Gráfico:



Nombre del juego: La gallina y sus pollitos

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Tubos de papel higiénico
- ✓ Pintura amarilla, blanca y tomate
- ✓ Limpia pipas color tomate y amarilla
- ✓ Silicona

Desarrollo: Este juego consiste en utilizar la imitación de los niños para realizar las diferentes consignas que la maestra dirá a los niños, la maestra será la gallina y sus pollitos los niños. Entre las consignas pueden ser:

Un abrazo para cualquier pollito

Pollitos a compartan su comida

Pollitos la mano a la gallina

Una vez que comience la actividad la maestra junto con los niños trabajará realizando un pollito con material reciclable para llamar la atención y motivar a los niños a participar.

Gráfico:



Nombre del juego: El Espejo

Tiempo: 10 minutos

Material:

- ✓ el propio cuerpo

Desarrollo: Se colocan dos niños uno frente al otro, en cualquier posición (sentado, parado, de rodillas) y se ponen de acuerdo acerca del personaje que desean interpretar, uno hace de espejo y el otro de actor. El niño que representa el espejo debe actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos, gestos y acciones que realiza el actor frente al espejo.

Una variante puede ser que se le brinde pintura al niño para que se coloree su rostro o se dibuje algo por si solo y lo mismo deberá hacer el otro niño.

Gráfico:



JUEGOS DE PRESENTACIÓN

OBJETIVOS:

- Conocer los nombres de los demás miembros del grupo, relajar el ambiente y facilitar la comunicación activa.

Nombre del juego: "Corro de nombres"

Tiempo: 10 minutos

Material:

✓ ninguno

Desarrollo: Este juego debe desarrollarse con bastante rapidez. Consiste en lo siguiente: una vez formado un círculo, la maestra se sitúa de pie en el centro del círculo y con el brazo estirado irá señalando con el dedo a aquellos jugadores que ella quiera. Cuando un jugador es señalado dirá su nombre lo más rápido que pueda.

La maestra podrá girar rápido, lento, saltando a jugadores, cambiando de sentido en el giro, señalando por detrás de la espalda, con lo que todos los jugadores deberán de estar muy atentos para decir su nombre cuando sean señalados.

Gráfico:



Nombre del juego: Corazones

Tiempo: 15 minutos

Material

- ✓ Hojas de papel bond
- ✓ Marcador rojo

Desarrollo: Se dibuja en el centro de la hoja un corazón, utilizando marcador rojo, las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben cortarse de manera que queden sus bordes irregulares, uno para cada participante. Luego se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa, se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel.

Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente, al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente.

Gráfico:



Nombre del juego: La pelota preguntona

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Pelotas

Desarrollo: Se forma equipos de 5 personas, la maestra entrega una pelota a cada equipo, invita a los niños a sentarse en círculo y explica la forma de realizar la actividad.

Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a la señal de la maestra, se detiene el ejercicio.

La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

Gráfico:



Nombre del juego: Los globos

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Globos de colores
- ✓ Marcador por cada niño
- ✓ Pito

Desarrollo: Cada niño tiene un globo inflado, en él escribe su nombre. Una vez estén todos los globos escritos, la maestra al toque del silbato dirá a los niños que lo lancen al aire. Cada uno volverá a coger un globo (que no sea el suyo) y tendrá que buscar a esa persona. Al finalizar cada uno lee el globo que tiene en sus manos y da un abrazo al nombre del compañero que está escrito en el globo que cogió.

Gráfico:



Nombre del Juego: El tren de los nombres

Tiempo: 10 minutos

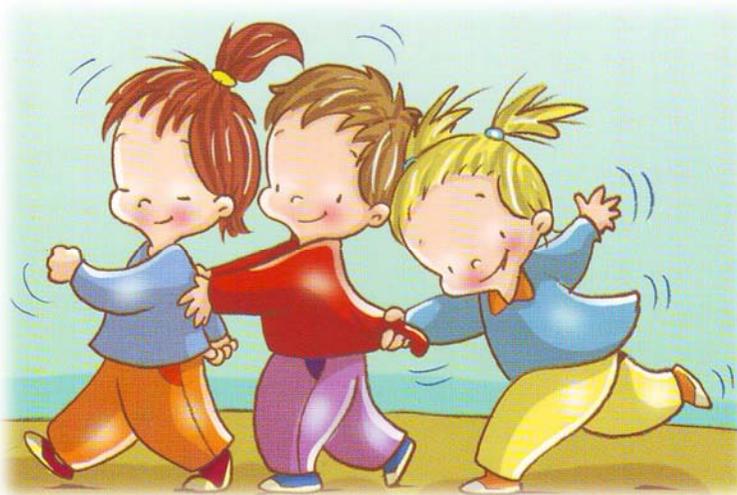
Material

✓ Ninguno

Desarrollo: Los jugadores se agrupan de tres en tres formando un tren colocando sus brazos sobre los hombros del jugador de delante. El jugador que va en cabeza, irá imitando el ruido de un tren y moverá sus brazos como si fuera las ruedas del tren. Los trenes se desplazan por el espacio de juego. Cuando se cruzan con otro tren, se detienen en paralelo y los jugadores de cada tren dicen su nombre por turno, empezando por el que va en cabeza, mientras se dan la mano. Una vez concluidas las presentaciones, los trenes comienzan a circular de nuevo. Cuando se cruzan con otro tren, el que va en cabeza dice su nombre y si aún no se han presentado, se colocan en paralelo y realizan las presentaciones. Si ya se han presentado, se saludan con la mano en alto diciendo adiós y siguen su marcha.

El juego continúa hasta que todos los jugadores se han presentado entre sí.

Gráfico:



JUEGOS DE CONFIANZA

OBJETIVOS:

- Crear un ambiente de apoyo y solidaridad
- Favorecer el proceso de las relaciones personales dentro del grupo
- Crear un ambiente propicio al compañerismo y la cooperación
- Estimular las actitudes de solidaridad como disposición a un trabajo de equipo

Nombre del juego: Carrera de confianza

Tiempo: 10 minutos

Material

- ✓ Una bufanda

Desarrollo: Para este juego se busca un área grande y abierta, de preferencia al aire libre y con césped suave, se pide a cada niño que busque un compañero. Uno estará con los ojos vendados y será guiado alrededor del área de la mano del otro niño, llamado líder. La maestra pide al líder que periódicamente cambie el paso desde una caminata lenta hasta llegar a una carrera a paso ligero mientras guía al compañero con los ojos vendados llevándolo de la mano.

Haz que los compañeros cambien los roles y hagan todo el ejercicio de nuevo. Esta actividad le enseña a los niños a poner su confianza en las manos de sus compañeros, confiando en ellos para que los guíen sin peligro y actúen como sus ojos.

Gráfico:



Nombre del juego: "Director de orquesta "

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Música de fondo
- ✓ Palo de pincho sin punta

Desarrollo: Un niño o niña del grupo sale fuera de la sala, los demás elegirán a un director de orquesta que elegirá los movimientos que el resto del grupo debe realizar, cuando entre el niño que está afuera entre tendrá que adivinar quién es el director, si lo hace, el director será el que salga fuera.

Una vez que empiece el juego se coloca la música de fondo.

Gráfico:



Nombre del juego: "El engaño "

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Sillas

Desarrollo: Se forma un solo grupo de igual número de niños, ubicados en sus respectivas sillas formando un círculo, la maestra se coloca fuera del círculo y mediante gestos trata de comunicarse con algún niño para intentar cambiarlo de puesto con otro niño. Los niños deberán estar atentos a los gestos de su maestra, cualquier niño que se dé cuenta con quien se está comunicando la maestra a través de gestos debe impedir que el otro niño se cambie de puesto y decir en voz alta el nombre de su compañero. El juego continúa hasta que la mayoría haya participado.

Gráfico:



Nombre del juego: El lago

Tiempo: 10 minutos

Material:

✓ Tiza

Desarrollo: En el exterior, es decir fuera del aula (patio), se dibuja con tiza un lago con piedras en su interior, separadas de forma que los niños puedan saltar de una a otra piedra. Las piedras deben ser de diferentes tamaños. El juego consiste en que un participante empiece a pasar el lago de un lado al otro saltando las piedras. Una vez caiga en una de las pequeñas y toque el agua, deberá quedarse en la piedra hasta que le salven. Para ello, el siguiente irá pasando piedra por piedra hasta llegar donde su compañero y, salvarlo, una vez que esté cerca deberá darle un beso en la mano. Entonces ambos podrán seguir adelante. Así sucesivamente hasta que todos hayan superado el lago.

Gráfico:



JUEGOS DE REGLAS

OBJETIVOS:

- Ayudar como elementos socializadores
- Enseñar a los niños a ganar y perder
- Aprender a respetar turnos y normas
- Considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

Nombre del Juego: El semáforo

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Ninguno

Desarrollo: Este juego consiste en que todos los niños hagan un círculo y dos niños se toman de las manos para hacer una casita, en donde tienen que pasar todos sus compañeritos, cuando la educadora diga verde, todos los niños giran hacia la derecha, cuando diga amarillo giran a la izquierda y cuando diga rojo, todos se detienen y el que quede dentro de la casita tendrá que dar un abrazo al compañero que la educadora le designe.

Gráfico:



Nombre del Juego: ¿Qué cosas faltan en la cuerda?

Tiempo: 20 minutos

Material:

- ✓ Cuerda
- ✓ Objetos (botella, zapato, vaso entre otros)

Desarrollo: La maestra debe preparar una cuerda con distintos objetos atados a ella: una lapicera, una botella, una zapatilla, un vaso. Todos los niños y niñas se colocan en fila india y, con los ojos cerrados, se van pasando la cuerda por las manos, tocándola con atención. Se trata de adivinar qué objetos son pero sin decirlo en voz alta. Cuando terminan de adivinar, se quita algún objeto sin que los jugadores lo vean. El desafío consiste en adivinar qué objeto falta.

Gráfico:



Nombre del juego: Batalla de caballeros

Tiempo: 15 minutos

Material:

✓ Tiza

Desarrollo: Este juego permite a los niños viajar a la Edad Media y convertirse en caballeros. Primero, los jugadores tienen que ponerse en parejas, uno hará de caballito y llevará al otro, al jinete, en la espalda, todos los jinetes llevan una tiza en la mano. Los jugadores intentarán pintar con la tiza a los demás caballeros en la cola, cuando un jugador recibe tres rayas, él y su caballo se intercambian los papeles. Cuando el caballo recibe también tres rayas, quedan los dos eliminados, gana la pareja superviviente del encuentro una vez que todos los demás hayan recibido seis rayas.

Gráfico:



Nombre del juego: La gallina y el buitre**Tiempo:** 10 minutos**Material:**

✓ Ninguno

Desarrollo: Los jugadores se forman por parejas, el que está ubicado atrás se toma fuertemente de la cintura de su compañero. Un niño será el "buitre", el jugador delantero de cada pareja es "la gallina" que trata de defender a sus pollitos del ataque del buitre por medio de giros. El pollito tocado por el buitre pasa a ocupar el lugar de este y el buitre hará de gallina.

Gráfico:

Nombre del Juego: El Gusanito Viejo

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Antenitas de gusanito

Desarrollo: En el patio se encuentra la casa del gusanito, el gusanito sale de su cueva y trata de tocar a los demás participantes, si lo logra se toma de la mano con el atrapado y salen de casa juntos. Los jugadores que se han aprisionado forman una cadena con el gusano, pero solo el que este del otro extremo de la cadena tiene derecho a atrapar. Si la cadena llega a romperse por acción de los demás jugadores, todos los gusanos deberán volver a la casita del gusano.

Gráfico:



JUEGOS ESPONTÁNEOS

OBJETIVOS:

- Escuchar y el respetar al niño, a sus intereses y necesidades, a su ritmo individual de desarrollo.
- Obtener confianza y en las capacidades personales.
- Establecer con el niño una relación cálida, afectuosa, de aceptación de la forma de ser, de expresarse, de manifestarse.

Nombre del juego: ¡Más rápido, bomberos!

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Balde agua vacío y lleno
- ✓ Vaso vacío y otro lleno

Desarrollo: Hay dos o más equipos. En la línea de salida hay un balde vacío y en la opuesta, a una cierta distancia, uno lleno de agua. El primer niño corre con un vaso vacío hasta el balde lleno, lo carga con agua y vuelve para echarlo al balde vacío. Le pasa el vaso al segundo chico y así y se sigue hasta llenar el otro balde hasta a una línea determinada previamente. El primer equipo en lograrlo es el ganador.

Gráfico:



Nombre del juego: Cazar al ruidoso

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Pañuelos

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

Gráfico:



Nombre del juego: El Supermercado

Tiempo: 10 minutos

Material:

✓ Ninguno

Desarrollo: Se sientan todos los niños en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es lata de tomates, el otro perejil, el otro detergente, y así). La maestra comienza a contar una historia que tenga sentido y sea graciosa, a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si la maestra, mientras cuenta la historia, dice la palabra supermercado, todos deben cambiar de lugar.

Gráfico:



Nombre del juego: Cosas imaginadas

Tiempo: 10 minutos

Material:

✓ Ninguno

Desarrollo: Comienza con todos los jugadores formando un círculo y un jugador comienza dibujando en el aire y mediante gestos de la mano un objeto. Después deberá nombrar a un jugador y lanzar de forma imaginada el objeto. El jugador que recibe debe realizar la recepción en función del objeto lanzado, es decir, si es grande, con un gesto acorde con el tamaño, si es pequeño, pues con un gesto que sea acorde con él, si pesa poco, pues de forma adecuada, si es húmedo. A continuación podrá elegir entre volver a lanzar el mismo objeto o cambiarlo por otro, que deberá dibujar en el aire antes de elegir a otro compañero, nombrarlo y lanzarlo. El juego termina cuando han intervenido todos los jugadores.

Gráfico:



Nombre del juego: Bolos a ciegas

Tiempo: 15 minutos

Material:

- ✓ Botellas de plástico
- ✓ Pelota pequeña

Desarrollo: Se colocan las botellas plásticas simulando que son bolos en la formación que se quiera. Desde lejos se intenta tumbarlos con una pelota. Es interesante vendarle los ojos a quien va a jugar. Luego de dejarle ver la posición. Otros, luego de vendar al jugador, le hacen dar una vuelta, para despistarlo. Gana el que tumbe más botellas.

Gráfico:



BIBLIOGRAFÍA

Barrantes, E. (2003). Libro el niño y nosotros. Perú: Rikchay.

Blogs . (Junio de 2011). Obtenido de [http://javhenintervención.blogspot.com/juego heurítico.html](http://javhenintervención.blogspot.com/juego%20heurítico.html)

blogs Jazmin. (s.f.). Obtenido de [http://la pagina de jazmin.blogspot.com](http://la%20pagina%20de%20jazmin.blogspot.com)

Bosch, V. (2001). Características de la edad preescolar. España: CEAC.

Calero, M. (2006). Educar Jugando. Lima: San Marcos.

Calero, M. (2006). Educar Jugando. Lima: San Marcos.

Carretero, M. (2000). Relaciones sociales. España.

Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. España: Paraninfo S.A.

Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. España: Paraninfo S.A.

Dominguez, J., & Perez, J. (2000). La vida afectiva del párvulo. España: CEAC.

Espinoza, M. d. (2003). Tesis :Juegos infantiles como estrategia para la socialización. Quito.

Gutiérrez, R. (2011). El juego de grupo como elemento socializador. Madrid: CCS.

<http://www.perueduca.pe>. (s.f.). Obtenido de <http://www.perueduca.pe>:

<http://www.informar.com>. (s.f.).

<http://es.tiching.com>. (s.f.).

[http://la pagina de jazmin.blogspot.com](http://la%20pagina%20de%20jazmin.blogspot.com). (s.f.).

[http://la pagina de jazmin.blogspot.com](http://la%20pagina%20de%20jazmin.blogspot.com). (s.f.).

<http://www.actualidadsur.com>. (s.f.).

<http://www.amparcoirisonseca.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.atendiendonecesidades.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.catedu.es>. (s.f.).

<http://www.charhadas.com>. (s.f.).

<http://www.diariodeinvestigacionitziarbemejo.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.elbancodemateo.es>. (s.f.).

<http://www.elgrecoyfernandogarrido.blogs.com>. (s.f.).

<http://www.evolutivo2012.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.imagenesyfotos.com>. (s.f.).

<http://www.jardininfantilcasitadegenios.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.kedin.es>. (s.f.).

<http://www.meduapa.mex>. (s.f.).

<http://www.salaalgarrobolo.blogspot.com>. (s.f.).

<http://www.vitaetherapy.com>. (s.f.).

Mercado, L. (2009). Juego y recreación en Educación. Argentina: Brujas.

Ontoria, J. (2003). Potenciar la capacidad de aprender a aprender. Madrid: Alfaomega.

Pascual, A. (2006). Jugar en la infancia. España: Alfaomega.

Pieterse, M. (2005). Jugar y aprender. España: S. L.

Saíenz, C., & Argos, J. (2003). Educación infantil, contenidos, procesos y experiencias. España: Narcea S.A.

Sanchez, M. T. (2012). Juguemos todos a conocernos. España: S.L.

Solovieva, J. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas.

Trianes, & Muñoz. (2002). Principios fundamentales de la educación del niño. Perú: S.A.

Ugas. (2000). Enfoque histórico cultural.

Vaquero, A., & Torremocha, I. (2010). Desarrollo Socioafectivo. España: S. L.

Wallon, H. (1974). La evolución psicológica del niño. México: Grijalbo S.A.

Definiciones. Juego heurístico. Disponible en:

<http://javihenintervencion.blogspot.com/2011/06/juego-heuristico.html>

Juegos para niños. Disponible en:

<http://www.cosasdelainfancia.com/articulos/juegos-para-ninos-de-3-anos.php>

Juegos Infantiles. Disponible en:

<http://www.jardineras2013.blogspot.com>

Juegos Espontáneos. Disponible en:

<http://grupojuegonaturalezasaltamontes.blogspot.com/p/por-que-el-juego-espontaneo.html>

Juegos y actividades infantiles. Disponible en:

<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2011/12/juegos-y-actividades-infantiles-al-aire.html>

Juegos Infantiles. Disponible en:

http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/juegos_dinamicas.htm

Tipos de juego para niños. Disponible en:

<http://www.pedagogosaccion.blogspot.com>

Técnicas lúdicas. Disponible en:

<http://www.blog.educastur.es>

Los niños y los juegos. Disponible en:

<http://www.pintagmargarita.blogspot.com>

Juegos de conocimiento y confianza

<https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-conocimiento-y-confianza/>

Actividades de confianza. Disponible en:

http://www.ehowenespanol.com/actividades-preescolares-confianza-info_89678/

Educación en valores. Disponible en:

<http://www.educantenvaleors.blogspot.com%2F2011%2F12%2Faprendemos-crecer-con-valores.html>

Dinámicas y juegos. Disponible en:

<http://laeduteca.blogspot.com/2011/11/dinamicas-y-juegos-3-juegos-de.htmlji>

Juegos de presentación. Disponible en:

<https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2009/11/13-juegos-de-presentacion.pdf>

Juegos ingeniosos. Disponible en:

<http://www.elclubdelingenio.com.ar%2Fmi-amigo-el-mago>

Juegos innovadores para niños. Disponible en:

<http://aventuradiminuta.blogspot.com.es/2010/11/la-aventura-del-museo-cavernicola.htm>

Juegos de presentación. Disponible en:

<http://animacionespecial.blogspot.com/p/juegos-de-presentacion.html>

Juego simbólico. Disponible en:

<http://aventuradiminuta.blogspot.com/2012/10/el-rincon-de-juego-simbolico-mucho-mas.html>

Juegos tradicionales. Disponible en:

<http://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>

Juegos clásicos para niños. Disponible en:

<http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>

<http://recursosinfantil.galeon.com/juedram.htm>