



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN: JUEGO ARTE Y  
APRENDIZAJE**

**TEMA:**

**ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA ASÍ ME  
DIVIERTO, CON ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO  
SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA SALLE, CANTÓN  
RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015.**

**AUTORA:**

**VERÓNICA PAULINA FIALLOS SAMANIEGO**

**TUTORA:**

**MsC. DOLORES BERTHILA GAVILANES CAPELO**

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**2016**

## **CERTIFICACIÓN**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia, mención Juego Arte y Aprendizaje, con el tema: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA ASÍ ME DIVIERTO, CON ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA SALLE, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-1015, ha sido elaborado por Verónica Paulina Fiallos Samaniego, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo que certifico que se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad



MsC. Dolores Berthila Gavilanes Capelo

**TUTORA**

## **AUTORÍA**

Yo, VERÓNICA PAULINA FIALLOS SAMANIEGO, con Cédula de Identidad N° 0603057670 y responsable de las ideas, doctrinas resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Verónica Paulina Fiallos Samaniego', with a horizontal line underneath.

Verónica Paulina Fiallos Samaniego

C.I. 0603057670

## **AGRADECIMIENTO**

El resultado de este proyecto, está dirigido en gratitud a todas aquellas personas que de una u otra forma, son parte de la culminación y del éxito profesional

Por tal razón agradezco a la tutora de Tesis, Msc. Dolores Gavilanes, que por su esfuerzo, dedicación, paciencia y motivación permanente ha logrado que pueda terminar culminar este trabajo con éxito.

Un agradecimiento infinito a la Universidad Nacional de Chimborazo por darme la oportunidad de obtener un logro más en mi vida profesional.

A mí esposo Carlos, mis hijas Melissa y Carla, gracias por comprenderme porque siempre estaban al frente las palabra de apoyo, gracias por el tiempo sacrificado, por entender, lo que implica que el éxito demanda algunos sacrificios y que el compartir aquel esfuerzo con ellos, conlleva a alcanzar grandes triunfos en función de las metas planteadas.

A todos mil gracias porque son parte de este importante logro en procura de mejorar las metas profesionales.

VERÓNICA PAULINA FIALLOS SAMANIEGO

## **DEDICATORIA**

Esta tesis se la dedico primero a Dios quién supo guiarme por el buen camino y darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban en el proceso de este largo trajinar.

A mi esposo y amigo Carlos, por estar junto a mí en aquellos momentos en que el estudio ocupó mi tiempo y esfuerzo; su bondad y sacrificio me inspiró a ser mejor para la familia y el ámbito educativo.

Finalmente, dedico este trabajo a mis hijas, Melissa y Carla que más que el motor de la vida fueron parte muy importante de lo que hoy puedo presentar como tesis, a ellas con mucho cariño dedico todas las bendiciones que de parte de Dios vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanta dedicación, esfuerzo y fe en la causa más noble que es educar a la niñez.

VERÓNICA PAULINA FIALLOS SAMANIEGO

# ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi

## **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>1</b>
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	3
1.2.1. Fundamentación Filosófica	3
1.2.2. Fundamentación Epistemológica	4
1.2.3. Fundamentación Pedagógica	4
1.2.4. Fundamentación Psicológica	5
1.2.5. Fundamentación Legal	6
1.2.5.1. Constitución de la República del Ecuador	6
1.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural	7
1.2.5.3. Código de la Niñez y Adolescencia	8
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
13.1. Guía didáctica	8
1.3.1.1. Razones para elaborar una Guía Didáctica	9
1.3.2. Lúdico	9
1.3.2.1. Dimensión lúdica en el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de	10

	edad	
1.3.3.	Actividades lúdicas	10
1.3.3.1.	Importancia de las actividades lúdicas	11
1.3.3.2.	Las actividades lúdicas como estrategias didácticas	12
1.3.3.3.	La actividad lúdica en el desarrollo infantil	13
1.3.3.4.	La actividad lúdica espacio destinado al aprendizaje	14
1.3.3.5.	Relevancia de la clase lúdica en la socialización del niño preescolar	15
1.3.3.6.	Estrategias educativas para el desarrollo de las actividades lúdicas	16
1.3.4.	El juego	17
1.3.4.1.	Importancia del juego en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas	17
13.4.2.	Características del juego	18
1.3.4.3.	Actividades cotidianas de los niños y niñas en la escuela infantil	19
1.3.4.4.	Características de los niños y niñas de 5 a 6 años del Primero de Básica	21
1.3.4.5.	El juego como ejercicio funcional y valor expresivo	23
1.3.4.6.	El juego en la educación	24
1.3.4.7.	El juego en la etapa escolar	25
1.3.4.8.	El juego como estrategia metodológica	26
1.3.4.9.	El juego como estrategia de aprendizaje	27
1.3.4.10.	El valor del juego en el aprendizaje cognoscitivo	27
1.3.4.11.	Juegos al aire libre y el desarrollo de destrezas emocionales	28
1.3.4.12.	Desarrollo emocional y motriz a través del juego	29
1.3.4.13.	El papel del maestro en el juego	30
1.3.4.14.	El papel del maestro del Primer Año de Básica	31
1.3.5.	Desarrollo socioemocional	32
1.3.5.1.	Desarrollo social	32
1.3.5.1.1.	Características de los aspectos sociales	33
1.3.5.1.2.	Agentes que fortalecen la socialización de los niños y niñas	34
1.3.5.2.	Desarrollo emocional	35
1.3.5.2.1.	El niño, sus emociones y sentimientos	38
1.3.5.2.2.	La expresión de los sentimientos	40
1.3.5.3.	Las destrezas sociales en el desarrollo emocional	41
1.3.5.4.	Las emociones en el comportamiento individual	42
1.3.5.5.	Los sentimientos en el desarrollo emocional	43

1.3.5.6.	La naturaleza de la inteligencia emocional	44
1.3.5.7.	El desarrollo socioemocional en el contexto familiar	44
1.3.5.8.	El desarrollo emocional en la escuela	46
1.3.5.9.	El desarrollo socio-emocional a través de la intervención del educador infantil	47
1.3.5.10.	El desarrollo emocional a partir de procesos afectivos	48
1.3.5.11.	Las emociones afectivas como integración social	49

## **CAPÍTULO II**

<b>2</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>52</b>
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	52
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	52
2.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	53
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	54
2.4.1.	Técnicas	54
2.4.2.	Instrumentos	54
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	54
2.5.1.	Población	54
2.5.2.	Muestra	55
2.6.	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS	55
2.7.	HIPÓTESIS	55
2.7.1.	Hipótesis general	55
2.7.2.	Hipótesis específicas	56
2.8.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	57
2.8.1.	Operacionalización de la hipótesis específica I	57
2.8.2.	Operacionalización de la hipótesis específica II	58
2.8.3.	Operacionalización de la hipótesis específica III	59

## **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	<b>60</b>
3.1.	TEMA:	60
3.2.	PRESENTACIÓN	60



3.3	OBJETIVOS	61
3.3.1.	Objetivo general	61
3.3.2.	Objetivos específicos	61
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	62
3.4.1.	Contribuciones de las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional	62
3.4.2.	Estrategias para el fortalecimiento del desarrollo socio-emocional	63
3.4.3.	Ayudar a resolver sus dificultades a través del juego para mejorar la actitud social y proceso emocional	65
3.5.	CONTENIDOS	66
3.6	OPERATIVIDAD	68

## **CAPÍTULO IV**

4.	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	69
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES	69
4.2.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS DE ROLES	84
4.3.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS DE MESA	97

## **CAPÍTULO V**

5.	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	111
5.1.	CONCLUSIONES	111
5.2.	RECOMENDACIONES	112
	BIBLIOGRAFÍA	113

## **ANEXOS**

Anexo I	Proyecto de tesis	116
Anexo II	Matriz Lógica	153
Anexo III	Ficha de observación a los niños y niñas	155

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
Cuadro 2.1. Población	55
Cuadro 2.2. Operacionalización de la hipótesis específica I	57
Cuadro 2.3. Operacionalización de la hipótesis específica II	58
Cuadro 2.4. Operacionalización de la hipótesis específica III	59
Cuadro 3.1. Operatividad	68
Cuadro 4.1. La rayuela	69
Cuadro 4.2. Los ensacados	70
Cuadro 4.3. Estatuas	71
Cuadro 4.4. Los aviones	72
Cuadro 4.5. La gallina ciega	73
Cuadro 4.6. El lobito	74
Cuadro 4.7. El sapo amigo	75
Cuadro 4.8. Tomate	76
Cuadro 4.9. El gato y el ratón	77
Cuadro 4.10. Síntesis de resultados juegos tradicionales	78
Cuadro 4.11. Juegos tradicionales	81
Cuadro 4.12. Tabla de frecuencias	82
Cuadro 4.13. La colita es mía	84
Cuadro 4.14. Mi amigo	85
Cuadro 4.15. El balón amigo	86
Cuadro 4.16. El tren de mis amigos	87
Cuadro 4.17. Juego y me divierto	88
Cuadro 4.18. La casita	89
Cuadro 4.19. Profesiones	90
Cuadro 4.20. Síntesis de resultados de los juegos de roles	91
Cuadro 4.21. Juegos de roles	94
Cuadro 4.22. Tabla de frecuencias	95
Cuadro 4.23. Imágenes iguales	97
Cuadro 4.24. Conociendo los colores	98
Cuadro 4.25. Dominós	99

Cuadro 4.26	Iguales y diferentes	100
Cuadro 4.27	Tres en raya	101
Cuadro 4.28	Corro y recorro	102
Cuadro 4.29	Bolitas de colores	103
Cuadro 4.30.	Rompecabezas	104
Cuadro 4.11.	Síntesis de resultados de los juegos de mesa	105
Cuadro 4.32	Juegos de mesa	108
Cuadro 4.33.	Tabla de frecuencias	109

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>CONTENIDO</b>	<b>Pág.</b>
Gráfico 4.1. La rayuela	69
Gráfico 4.2. Los ensacados	70
Gráfico 4.3. Estatuas	71
Gráfico 4.4. Los aviones	72
Gráfico 4.5. La gallina ciega	73
Gráfico 4.6. El lobito	74
Gráfico 4.7. El sapo amigo	75
Gráfico 4.8. Tomate	76
Gráfico 4.9. El gato y el ratón	77
Gráfico 4.10. Síntesis de resultados juegos tradicionales	79
Gráfico 4.11. Zona de aceptación de la hipótesis I	83
Gráfico 4.12. La colita es mía	84
Gráfico 4.13. Mi amigo	85
Gráfico 4.14. El balón amigo	86
Gráfico 4.15. El tren de mis amigos	87
Gráfico 4.16. Juego y me divierto	88
Gráfico 4.17. La casita	89
Gráfico 4.18. Profesiones	90
Gráfico 4.19. Síntesis de resultados de los juegos de roles	92
Gráfico 4.20. Zona de aceptación de la hipótesis II	96
Gráfico 4.21. Imágenes iguales	97
Cuadro 4.22. Conociendo los colores	98
Gráfico 4.23. Dominós	99
Gráfico 4.24. Iguales y diferentes	100
Gráfico 4.25. Tres en raya	101
Gráfico 4.26. Corro y recorro	102
Gráfico 4.27. Bolitas de colores	103
Gráfico 4.28. Rompecabezas	104
Gráfico 4.29. Síntesis de resultados de los juegos de mesa	106
Gráfico 4.30. Zona de aceptación de la hipótesis III	110

## **RESUMEN**

La investigación titulada: Elaboración y aplicación de una guía didáctica Así Me Divierto, con actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa la Salle, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-1015, se ejecutó con el objetivo de fortalecer los estados sociales y emocionales de los estudiantes mediante la participación lúdica, la misma que parte de la fundamentación científica relacionado a lo filosófico, epistemológico, pedagógico, psicológico y legal, por otro lado el marco teórico se refiere a temas y subtemas relacionados con la variable independiente que corresponde a la aplicación de la guía didáctica así me divierto con actividades lúdicas y la variable dependiente que es el desarrollo socio emocional de los 35 niños y niñas. La metodología se sustentó en un diseño no experimental y correlacional por la aplicabilidad de la guía didáctica organizada con actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional, los tipos de investigación corresponden a un proceso aplicativo, descriptivo explicativo, de campo y bibliográfico. El método que se utilizó es el hipotético - deductivo en procura de partir del planteamiento de las hipótesis para identificar los hechos generales para llegar a los particulares respecto al desarrollo socioemocional y también se utilizó el método analítico La técnica utilizada fue la observación, apoyado en un instrumento práctico que es la ficha de observación en base a indicadores de evaluación y con una población definida de 35 niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica. En la exposición y discusión de resultados se procesaron los datos obtenidos mediante la observación para tabular y organizar en cuadros y gráficos estadísticos con sus respectivos porcentajes, posteriormente se procedió a la comprobación de las hipótesis específicas; referente a los lineamientos alternativos se hace referencia a las actividades lúdicas planteadas en la guía didáctica, estas son los juegos tradicionales, juegos de roles y juegos de mesa con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado. Los resultados obtenidos son positivos por cuanto a través de las actividades lúdicas se les involucró en diversas participaciones haciendo uso de espacios y recursos del entorno, identificaron diversas profesiones de la comunidad, aprendieron pequeños guiones para actuar frente al público, mejoraron su atención, concentración y capacidad cognitiva demostrando respeto y confianza en sí mismo.

## ABSTRACT

The research titled: Development and implementation of a teaching guide “So I enjoy” with fun activities for the socio-emotional development of children in the first grade of Basic Education at “Unidad Educativa” La Salle, Riobamba Canton Chimborazo Province, period 2014-1015, it was implemented with the aim of strengthening the social and emotional states of students through playful participation, the same that is part of the scientific basis related to the philosophical, epistemological, pedagogical, psychological and legal, on the other hand the theoretical framework issues, concerns and subtopics related to the independent variable that corresponds to the application of the tutorial and have fun with recreational activities and the dependent variables is the socio emotional development of children. The methodology was based on a non-experimental and co relational design for the applicability of the tutorial organized recreational activities for the socio-emotional development, research types correspond to an application, descriptive explanatory, field and bibliographic process. The method used is the hypothetical - deductive in search of from the approach of hypotheses to identify the general facts to reach individuals regarding the socio-emotional development and analytical method was also used The technique used was the observation, supported a practical instrument that is the observation sheet based on evaluation indicators and a defined population who are children of the first grade. In the presentation and discussion of results data obtained through observation to tabulate and organize statistical tables and graphs with their respective percentages were processed, then it proceeded to check specific assumptions; concerning alternative guidelines reference to recreational activities outlined in the tutorial is done, these traditional games, role plays and board games in order to achieve socio-emotional development of children in the first grade. The results are positive because through play activities they were involved in various holdings making use of space and resources of the environment, identified several professions in the community, and learned small scripts to act against the public, improved attention, concentration and cognitive ability showing respect and self-confidence.



## **INTRODUCCIÓN**

Conociendo la importancia que tiene el juego en el desenvolvimiento activo de los niños y niñas como en el aprendizaje acompañado de experiencias y vivencias personales, ya que el juego está presente en todas las edades desde los infantes hasta los adultos, por cuanto son procesos positivos utilizados con fines pedagógicos para alcanzar el objetivo planteado en este caso corresponde al desarrollo socio emocional de los niños y niñas.

Cuando se ejecutan los juegos con sentido didáctico y pedagógico implica que se está estimulando el desarrollo integral de los mismos, pero claro no se debe estar pensando que el aula se va a transformar en una sala de juegos permanentes, porque el docente debe aprovechar de todos los espacios de la institución como de su entorno para ejecutar una serie de actividades lúdicas. A través del juego el maestro debe saber aprovechar el estado emocional para integrarles socialmente, generar espacios de alegría en función de sus intereses y necesidades individuales como colectivas.

Para alcanzar los objetivos propuestos el docente debe conocer qué tipo de actividades lúdicas va a desarrollar, para ello debe tener planificado con anticipación, es por ello que precisamente a través del presente documento se entrega a los docentes una herramienta técnica y pedagógica con juegos juegos tradicionales, juegos de roles y juegos de mesa en procura de llegar al desarrollo socio-emocional, la formación para la vida y por ende el desarrollo integral.

Referente al desarrollo socioemocional se puede manifestar que es muy importante la realización del juego porque a través de aquello se les integra a que participen activamente, mejoren la flexibilidad de su cuerpo y por su puesto fortalecer socialmente en todo sentido en procura de que se sientan seguros con alegría y ejecuten las actividades lúdicas con satisfacción, tomando en cuenta que en el ámbito educativo también es importante el crecimiento de sus capacidades sensoriales y de las habilidades físicas,

Un niño o niña en edad preescolar pasa prácticamente el día ocupado en sus juegos; pero también se encuentra en período en el que ya puede ir adquiriendo una serie de



hábitos y destrezas sobre los que se apoyará, más adelante dentro del proceso de escolaridad.

El trabajo de investigación está estructurado por capítulos, estos son los siguientes:

En el **Capítulo I**, consta el Marco Teórico, en el cual se hace referencia a la fundamentación científica y teórica en donde se describen temas y subtemas de la variable independiente, relacionado con la guía didáctica Así Me Divierto con actividades lúdicas y la variable dependiente se refiere al desarrollo socio emocional de los niños y niñas.

En el **Capítulo II**, corresponde a la metodología, que parte del diseño y tipo de investigación, a continuación se encuentran los métodos de investigación, las técnicas y los instrumentos utilizados en el proceso de la aplicación de la guía didáctica Así Me Divierto, la población está definida específicamente con los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle y la técnica aplicada es la observación en base al instrumento que es la ficha de observación.

En el **Capítulo III**, constan los lineamientos alternativos que consisten en la presentación de una guía didáctica organizado con juegos tradicionales, juegos de roles y juegos de mesa con la finalidad de alcanzar el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas.

El **Capítulo IV**, se refiere a la exposición y discusión de resultados, en donde se organizan los datos y resultados obtenidos de la observación a los estudiantes, para luego procesar la información en cuadros y gráficos estadísticos haciendo uso de la hoja de cálculo Excel, para encontrar sus porcentajes y con ello proceder al análisis e interpretación de resultados concluyendo con la comprobación de las 3 hipótesis específicas.

En el **Capítulo V**, corresponde a las conclusiones y recomendaciones, en donde se determina la importancia de la aplicabilidad de la guía didáctica Así Me Divierto con actividades lúdicas, posteriormente se procedió al enfoque de las recomendaciones con la finalidad de orientarles a los maestros a seguir instrucciones metodológicas prácticas para ejecutar con los niños y niñas del Primer Grado.

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. ANTECEDENTES**

De acuerdo a la teoría del juego se considera que “Las actividades lúdicas tienen una relación directa con el área de Educación Física, porque el juego es una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida y a su vez conlleva hacia cambios y transformaciones en procura de alcanzar un proceso integral en función del desarrollo de destrezas y habilidades” (Montessori, 2009)

Haciendo una relación del concepto emitido por parte de María Montessori se puede determinar que el Ecuador a través de los años ha estado preocupado por fortalecer el área de Educación Física a partir de las actividades lúdicas, es así como en 1997 se oficializó el nuevo currículo del Área de Cultura Física para Educación Básica, fundamentado en el desarrollo de destrezas y en la aplicación de ejes transversales, sobre la base de las acciones pedagógicas desarrolladas por el Proyecto de Cultura Física – Convenio Ecuatoriano Alemán.

Con la finalidad de alcanzar el mejoramiento de la calidad de la educación en el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió determinar el grado de aplicación de la Reforma Curricular de la Educación Básica en las aulas, determinando los logros y dificultades tanto técnicas como didácticas.

Posteriormente en el año 2012 se emite la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Física con la finalidad de promover y coordinar la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación (actividades lúdicas), como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas.

Después de realizar la búsqueda pertinente de trabajos de investigación en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo de la ciudad de Riobamba, se encontró un

trabajo de investigación similar en una de las variables, pero realmente será diferente porque marcará diferencia en su contexto, ya que la aplicación de la guía específicamente se centrará en la presentación de actividades lúdicas totalmente distinta, lo que implica que servirá de base fundamental para la práctica docente en procura de mejorar las dificultades socioemocionales de los niños y niñas. Los temas que tienen cierta similitud en una de las dos variables son los siguientes:

Universidad Nacional de Chimborazo

**Tema:** Elaboración y aplicación de una guía de técnicas lúdicas "Aprender Jugando" para el desarrollo de la afectividad en los niños de 3 a 5 años del centro de educación inicial "Blanca Navarrete" del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el período académico de marzo a julio del 2011.

**Autora:** Ayala Ayala Mayra Soledad

**Tutora:** Msc. Marilú Jara

**Conclusión:** Revisado las conclusiones del trabajo de investigación se determina que las actividades lúdicas son consideradas como una herramienta metodológica porque a través del juego se desarrolló el compañerismo la amistad y la afectividad, además ayudaron a crear ambientes divertidos y aumentan la participación, como el mejoramiento de las funciones básicas, la clasificación, memoria visual, tamaño y colores.

Universidad Nacional de Chimborazo

**Tema:** El juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo de los niños del centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe San José de Gunshi, parroquia Calpi cantón Riobamba, período escolar de septiembre del 2011 a febrero del 2012.

**Autora:** Shucad Ushca Pilar Elizabeth

**Tutora:** Msc. Tatiana Fonseca

**Conclusión:** Las conclusiones emitidas del proceso de investigación de este tema, hace referencia específicamente a la importancia que tiene en el proceso enseñanza aprendizaje al considerarlo como estrategia metodológica para adentrarse en la orientación y asimilación de nuevos conocimientos de acuerdo al tema de estudio,

alcanzar nuevas experiencias de aprendizaje a través del juego y el intercambio de conocimiento con los demás estudiantes.

Revisado en los archivos de la Biblioteca de la Unidad Educativa La Salle, se evidencia que no existe tema de investigación similar que se haya ejecutado con anterioridad, ni tampoco en la actualidad se está aplicando tema similar con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de esta institución educativa por otro docente, por lo que se considera que es importante su aplicabilidad y por ende será de gran impacto en el desenvolvimiento educativo de los estudiantes tendientes a mejorar los niveles socioemocionales.

## **1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **1.2.1. Fundamentación Filosófica**

“Dentro del progreso de la educación del individuo se enmarca el desarrollo lúdico que permite la victoria sobre sí mismo, teniendo como fundamento el bien común en una tarea de colaboración con todos, así como la perfección de sus habilidades hasta los límites de sus posibilidades con un sentido social, para que su acción trascienda también en la comunidad”. (Nérici, 2000)

Dentro del ámbito filosófico es importante el desarrollo personal y crítico ante lo cual debe aprender a distinguir el sentido educativo con la formación integral entendida como propósito institucionalizado en virtud de que la educación se centra en la persona como una totalidad que comprende todos los ámbitos de la existencia humana.

Con este enfoque filosófico se considera que el desarrollo lúdico de los niños y niñas se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado principios pedagógicos que ubican al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje, para alcanzar procesos cognitivistas y constructivistas.

Aquello permite motivar a los niños y niñas a que todos son capaces de alcanzar la victoria, pero claro para ello debe existir la persistencia, la motivación y la colaboración

de todos, es por ello que se hace fundamental involucrarles a los niños y niñas en actividades lúdicas en procura de que vayan venciendo una serie de adversidades para alcanzar estados emocionales positivos con un alto grado de autoestima y afectividad y así ser útiles en cualquier ámbito social.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica**

“El hombre no es un organismo mecánico sino un ente intencional, para el cual la realidad no está fuera de él mismo, sino que parte de un accionar lúdico para alcanzar nuevos conocimientos, es decir está en la capacidad de percibir e interpretar un significado, al interactuar con el ambiente físico y social en el que se mueve”. (Alegría & Barragán, 2002)

La presente investigación se sustenta en una proyección epistemológica de la Pedagogía Crítica, la cual se centra en el incremento del protagonismo de los estudiantes dentro del proceso educativo por medio de una participación activa. En esta perspectiva se considera que el aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio para llegar a la metacognición.

Implica entonces que epistemológicamente se fundamenta en el pensamiento y modo de actuar de la persona de manera lógica, crítica y creativa, tendiente a orientarles al proceso de construcción del conocimiento, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en la determinación de habilidades y destrezas.

A los niños y niñas hay que generar iniciativas motivacionales de que cada uno es útil en la vida y que están en la capacidad de generar una serie de conocimientos que les permita interactuar en un ambiente físico y social de manera positiva, para ello se proyecta a interactuar a través de actividades lúdicas en procura de que se interrelacionen en el ámbito social, propendiendo mejorar sus actuaciones emocionales, para ello deben superar actuaciones interpersonales e intrapersonales para un adecuado desenvolvimiento.

### **1.2.3. Fundamentación Pedagógica**

“La pedagogía se instaura en el trabajo sobre cada saber, sobre el estudio de su constitución y fundamentos, de su crítica conceptual, para partir la reconstitución,

reelaboración y, por consiguiente, en su frente creativo investigativo” (Gallego & Badillo, 1996).

La fundamentación pedagógica parte de la concepción constructivista, en virtud de que a través del proceso educativo y del desenvolvimiento lúdico se encamina a la formación de los niños y niñas para progresivamente alcanzar aprendizajes significativos y así se comprenda que la pedagogía parte del ejercicio físico y reflexivo sobre las prácticas educativas.

El aspecto pedagógico debe centrarse en la aplicabilidad de métodos y técnicas activas en procura de orientarles a los niños y niñas hacia aprendizajes significativos, precisamente para ello es importante la ejecución de estrategias lúdicas como un medio didáctico para desarrollar procesos socioemocionales existentes en los niños y niñas, aspecto básico para una adecuada ambientación y asimilación de nuevos conocimientos de manera eficiente.

#### **1.2.4. Fundamentación Psicológica**

“El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, que psicológicamente le permite mantener motivado, alegre, activo y con una imaginación creadora en donde pone acción una variedad de ejercicios para el desarrollo de la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (Piaget, 2006).

Las intervenciones de los estudiantes, aunque al principio sean formuladas en términos poco claros, deben ser aceptadas por parte del docente para orientarles y encaminarles a través de estrategias motivacionales, incentivándoles a que son capaces y pueden vencer dificultades para enfrentar alternativas de mejoramiento emocional y afectivo.

En realidad los niños y las niñas en su edad infantil son activos y creativos en la realización de diversos juegos, para ello la maestra debe estar siempre motivándoles y encaminándoles a que sea los partícipes directos con la finalidad de no solamente mantenerles entretenidos y alegres sino lo que se aspira es el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

### **1.2.5. Fundamentación Legal**

Es importante realizar un breve enfoque de los elementos legales relacionados a la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y la Ley de Educación Superior, en virtud de que conlleva a determinan una base legal en la que se fundamenta el presente trabajo de investigación para ser ejecutado centrado en procesos reglamentarios. Además es necesario que los ciudadanos conozcan los alcances de la parte legal para que en el desenvolvimiento de todo su accionar no cometan errores, por lo contrario accionen con pasos firmes.

Esta investigación se ampara en el siguiente marco legal:

#### **1.2.5.1. Constitución de la República del Ecuador**

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

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

**Art. 343.** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera

flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (Educación, 2012)

#### **1.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 1. Ámbito.** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

**Art. 2. Literal b. Educación para el cambio.** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**Art. 7. Literal b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

**Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos.** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria. (Educación, 2012)



### **1.2.5.3. Código de la Niñez y Adolescencia**

**Art. 15.** Los derechos, garantías y deberes de los menores se expresa así: Los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derechos y garantías y, como tales, gozan de todos aquellos que las leyes contemplan en favor de las personas, además de aquellos específicos de su edad.

**Art. 48.** Derecho a la recreación y descanso: Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, a juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

## **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.3.1. Guía didáctica**

“La Guía Didáctica es el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante con el apoyo del material didáctico, con el fin de que los educandos vayan aprendiendo a desenvolverse mediante el trabajo autónomo” (Area, 2002).

La Guía Didáctica es un material educativo diseñado específicamente para el trabajo a realizarse por parte de los estudiantes a través de orientaciones prácticas y sencillas que van paso a paso tendientes a generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de edad correspondiente al Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

“Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”. (Ones & Palincsar, 2005)

Haciendo un análisis de los diferentes autores se puede decir que habla de acercar el conocimiento al alumno, dicho de otra manera es el camino para facilitar la comprensión de la asignatura mediante la comunicación bidireccional de adoptar una

actitud conversacional con el estudiante haciendo uso de un documento estructurado con fines específicos en procura de orientar y desarrollar nuevos aprendizajes de manera autónoma.

Esto nos permite sustentar que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno a través de diversos recursos didácticos como: explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas, gráficos, estudio de casos y otras acciones similares a las que el profesor utiliza en clase.

#### **1.3.1.1. Razones para elaborar una Guía Didáctica**

Con frecuencia los profesores se formulan la pregunta: ¿Por qué elaborar una Guía Didáctica?... Las razones son varias, ante lo cual se señalan las siguientes:

- Motiva a cambios en el rol del profesor, quien deja de ser el transmisor directo de los conocimientos para convertirse en el mediador, que a través de diferentes medios, orienta el trabajo independiente del alumno para que asuma su papel protagónico en el aprendizaje.
- En el sistema actual existen textos escolares otorgados por el ministerio de Educación pero no siempre son suficientes para una aprendizaje significativo específicamente con los niños y niñas de 5 años de edad que corresponden al Primer Grado de Educación Básica ante lo cual es necesario una guía que no tiene costos elevados sino más bien de apoyo al aprendizaje estudiantil.
- La Guía Didáctica se convierte en protagonista del proceso educativo con el profesor que motiva, orienta y activa el aprendizaje del estudiante para una mejor adquisición de conocimientos.

#### **1.3.2. Lúdico**

El término lúdico significa juego, por lo tanto su etimología se remite al vocablo latín “iocus”, que hace referencia a broma, lo que implica que el juego se trata de una actividad realizada por los niños y niñas de manera voluntaria y espontánea y que a su

vez involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, que es distracción, diversión y aprendizaje.

Las actividades lúdicas son básicas en el desarrollo y desenvolvimiento de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, por lo que las maestras deben realizar una serie de juegos en procura de que los infantes actúen con emotividad y alegría, además esta es la oportunidad para integrarles socialmente y por ende motivarles permanentemente estimulando su participación, con lo cual se aspira mejorar su capacidad mental y el sentido práctico del juego de manera secuencial y permanente.

#### **1.3.2.1. Dimensión lúdica en el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de edad**

“La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, dentro de un proceso inherente al desarrollo humano en toda su potencialidad psíquica, social, cultural y biológica” (Jimenez V., 1998).

Implica que todas las personas en diferentes instancias o momentos se viene practicando algún juego de diferente forma pero cuando se trata de los niños y niñas comprendidos en la edad de 5 años se considera de gran valía y fortaleza para el desarrollo evolutivo así como en el desenvolvimiento social y personal, en virtud de que permite la distracción, motivación y relajamiento. La realización de las actividades lúdicas con los niños y niñas en edad de 5 años que pertenecen al Primer Grado de Educación Básica permite la integración y participación de manera activa, porque se comunican, interactúan sus experiencias, gritan, expresan sus inquietudes, necesidades, ideas, es decir se están dialogando de manera directa, aspecto fundamental que influye en el desarrollo socio emocional.

#### **1.3.3. Actividades lúdicas**

“Las actividades didáctico lúdicas aportan en el desarrollo psicológico, esforzándose en explicar la formación de las estructuras mentales, según su desenvolvimiento y la demostración de actitudes positivas en relación con las demás personas y el mundo que

le rodea, mediatizando las representaciones mentales que de él se tengan de forma jerarquizada y estos varían en el proceso evolutivo del individuo” (De Zubiría, 2004).

Una estrategia de aprendizaje utilizada en el proceso educativo es el juego, el cual se determina como un conjunto de procedimientos apoyados en varias acciones educativas para poder enseñar, cuyo objetivo es concluir con una acción didáctica para llegar al aprendizaje, además el maestro es quién con sus iniciativas y creatividades va construyendo los nuevos conocimientos y por ende orientará para que puedan relacionarse en cualquier ámbito social con alternativas motivacionales, afectivas y emocionales.

Implica que es importante que la maestra del Primer Grado de Educación Básica debe identificar o determinar las estrategias para poder trabajar en un sistema didáctico lúdico, para ello debe utilizar las diferentes herramientas recreativas y de los juegos con la finalidad de mejorar las estructuras mentales de los niños y niñas en procura de fortalecer sus aptitudes para que puedan desarrollarse frente al medio en el que se desenvuelven. Además permite identificar los principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación didáctica, la ejecución y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir cada uno de los procedimientos establecidos por el docente para ejecutar los diferentes planes de trabajo didáctico.

### **1.3.3.1. Importancia de las actividades lúdicas**

“Las actividades lúdicas en los niños y niñas generan momentos de placer, sentimientos emociones y principalmente se exterioriza la diversión como aspecto principal de su vida y del desarrollo evolutivo, actividad muy principal tan serio para él o ella como para el adulto las diversas acciones propias de su trabajo” (Díaz Barriga, 2008).

Se puede mencionar que un niño en edad de 5 años que no es inquieto, que no juega o no se divierte con los demás está enfermo o algo está pasando en su desenvolvimiento intrínseco, lo que implica que el juego es vida y felicidad; además le permite crecer, así como experimentar nuevas potencialidades en procura de desarrollar habilidades y destrezas, aspecto básico para ir motivando en ellos nuevos aprendizajes en donde se les

identifica sus aptitudes y actitudes. Otro de los aspectos importantes de la participación de los niños y niñas mediante las actividades lúdicas es permitirles interrelacionar con su entorno, aspecto que les conlleva a enriquecer otros conocimientos y prácticas recreativas.

“La actividad lúdica infantil con los niños y niñas dentro del proceso enseñanza aprendizaje debe partir de procesos planificados como también de momentos espontáneos relacionados con el tema en estudio en unos casos para partir de los conocimientos previos, así también para estimular la asimilación de los nuevos conocimientos” (Ferreiro, 2009).

En definitiva se conoce que el juego es un paso fundamental en el desenvolvimiento emocional y evolutivo de los niños y niñas del nivel preescolar, por lo que es importante la realización de actividades lúdicas con la finalidad de generar espacios de familiaridad para que se interrelacionen y empiecen a integrarse con todas las personas de su entorno, así también les encamina a ir fortaleciendo sus ajustes comportamentales tendientes a ser autónomos para poner en juego sus ideas y pensamientos.

Otro de los aspectos puntuales relacionados con la ejecución de las actividades lúdicas es fortalecer su autoestima y autonomía, tendientes a desarrollar procesos de interactividad con los demás, porque son estos momentos para encaminarles a mejorar su capacidad intelectual, de cooperación mutua, desarrollo de habilidades sociales, progreso de las destrezas físicas y por supuesto están orientadas a saber utilizar objetos y materiales existentes en el aula para que hagan énfasis de sus iniciativas y creativities.

### **1.3.3.2. Las actividades lúdicas como estrategias didácticas**

“La implementación de adecuadas estrategias y el uso material didáctico son un dispositivo instrumental que contienen un mensaje educativo altamente eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Castillo, 2013)

Implica que para iniciar el proceso educativo debe estar en primer plano el material didáctico en virtud de que es el vínculo entre la palabra y la realidad en procura de

realizar una buena enseñanza y llegar al único fin que es el aprendizaje, estos son de gran ayuda sobre todo cuando se trata de enseñar a niños y niñas mediante el juego como una estrategia didáctica.

Los materiales lúdico-didácticos para los niños y niñas de 5 años de edad deben concebirse como un material integrado que, a partir de un texto escrito, pero principalmente con actividades de fácil comprensión y realización proponga un proceso de creativo y recreativo a realizarse por el estudiante con el apoyo del maestro o de sus padres.

“La gran ventaja de utilizar recursos didácticos es que conllevan al estudiante a obtener un aprendizaje significativo por medio de la motivación, aquí es de vital importancia tener en cuenta los conocimientos previos del alumno y este aprendizaje por lo general ayuda a que el alumno vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento” (Ausubel, 1999).

Cuando los estudiantes participan activamente tanto en el juego como el proceso enseñanza aprendizaje y con la utilización de varios recursos didácticos se conlleva a alcanzar aprendizajes significativos ya que por siempre va a perdurar en su mente y podrá compartir con sus compañeros acerca de sus experiencias y conocimientos.

### **1.3.3.3. La actividad lúdica en el desarrollo infantil**

“La lúdica se determina que es un espacio del desarrollo de los niños y niñas, porque parte de las necesidades de integrarse, relacionarse, comunicarse, y expresar sus sentimientos y descargar de emociones orientados a la movilidad corporal diversión y esparcimiento” (Garibay G., 2009).

Las actividades lúdica a más de permitirles a los niños y niñas de 5 años de edad actuar con emotividad y alegría les encamina a fomentar el desarrollo socioemocional, en donde se les permite orientar hacia la formación de saberes, valores y de su personalidad, en donde también hace gala de sus iniciativas y creatividades para alcanzar nuevos conocimientos intelectuales que posibilitan desarrollar su capacidad mental para que a través del juego va alcanzando una madurez psicológica para actuar

con prudencia, respeto y compartimiento de los objetos o juguetes utilizados en estas actividades.

“La actividad lúdica es un factor de vinculación entre la infancia con la autoconfianza, autonomía y personalidad, por otro lado el juego permite adentrarse en las actividades recreativas como medio de distracción, pero cuando se enfoca en el proceso educativo de los niños y niñas del nivel preescolar se considera como una buena herramienta pedagógica para alcanzar nuevos aprendizajes” (Brites, 2004).

Cuando las actividades lúdicas se realizan con los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica es importante la utilización de materiales del entorno natural o de los existentes en el aula porque permiten desarrollar momentos de distracción y alegría, para ello la maestra debe partir con la técnica de la observación, porque utiliza y relaciona con sus vivencias y experiencias, para posteriormente realizar el juego y por ende adentrarse hacia los nuevos conocimientos planificados según su contenido.

Mediante la utilización de la técnica lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje permite motivar hacia la atención, fantasía, imaginación, además debe el docente generar procesos de interdisciplinariedad en donde puede encaminarles hacia el razonamiento lógico, la investigación científica, mejorar sus conocimientos y el desarrollo de destrezas y habilidades. Dentro del proceso de desarrollo socioemocional se propende encaminarles hacia una mejor integración, camaradería, espíritu de solidaridad y la participación activa en cualquier ámbito social.

#### **1.3.3.4. La actividad lúdica espacio destinado al aprendizaje**

“La actividad lúdica es considerada como un espacio pedagógico muy especial para generar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades como las capacidades que el estudiante necesita para llegar a la asimilación del conocimiento mediante una metodología didáctica, con el cual se concreta la pedagogía activa” (Hilgard & Gordón, 2003).

En este sentido se puede considerar que la clase lúdica forma parte de un ambiente de aprendizaje que se va concretando entre los conocimientos teóricos con la relación

práctica, en donde actúan, participan y reflexionan de manera más profunda, que les permite obtener significados más claros y concretos. En este sentido cuando se relaciona con el aprendizaje de los niños y niñas del Primer Grado ese está haciendo referencia a procesos de ubicación espacial, temporal, direccionalidad, equilibrio y todas las funciones básicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Implica que las acciones lúdicas que realiza el niño y niña se encuentra en relación directa con sus necesidades e intereses, que parte primeramente por la distracción, para luego encajar con la creatividad, espontaneidad y emotividad para integrarse en espacios sociales de cualquier ámbito.

Frente a esta realidad, se considera como una herramienta pedagógica de gran valía en el proceso enseñanza aprendizaje la práctica lúdica, porque no es únicamente un sencillo espacio de juego para satisfacer sus necesidades recreativas de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, sino que aquello es un elemento importante en el contexto escolar dentro de la formación integral de los estudiantes.

Dentro del desenvolvimiento de los niños y niñas de 5 años de edad en el proceso educativo no únicamente debe centrarse en acciones individuales sino de participación colectiva de manera activa y participativa fortaleciendo las mejores relaciones entre sus compañeros, además es la oportunidad para motivarles y elevar su autoestima para una adecuada vinculación socioemocional y el logro habilidades cognitivas y destrezas motrices.

#### **1.3.3.5. Relevancia de la clase lúdica en la socialización del niño preescolar**

“La clase lúdica permite de manera efectiva generar el desarrollo global e integral del niño y niña a través del accionar de sus capacidades de socialización, las cuales deben ser desarrolladas desde los primeros años de su infancia y por ende para promover el avance psicológico factor importante para llegar al aprendizaje” (Delval, 2008)

Cuando se habla de procesos de socialización implica que tanto docentes como psicólogos deben valorizar la gran valía que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje infantil y en la interacción social.



En el momento en que los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica participan del juego se les encamina hacia procesos de convivencia social en donde participan de manera integrada, cooperativa y actúan en actividades lúdicas comunes siempre demostrando el respeto de los unos a los otros, pero también tienen la oportunidad para expresar sus puntos de vista personal, es decir que se les encamina a que vayan venciendo sus dificultades de egocentrismo para que participen en trabajos de actividades comunes.

### **1.3.3.6. Estrategias educativas para el desarrollo de las actividades lúdicas**

Con la finalidad de adentrarse en los procesos educativos de manera didáctica y pedagógica con las actividades lúdicas es importante manejar ciertas estrategias que son básicas dentro de los procesos de aprendizaje y socialización, para ello se debe tener presente los siguientes (Lebrero Baena, 2005):

- Establecer un ambiente de seguridad para los niños y niñas.
- Desarrollar las actividades lúdicas de una manera natural mediante la aplicación de nociones espaciales y temporales
- Apoyar en el desarrollo de iniciativas y creativities a través de la exploración del entorno, afianzamiento personal y fortalecimiento de las relaciones sociales.
- Apoyar en sus necesidades, intereses y sentimientos de los niños y niñas.
- Orientar acciones de participación individual y colectiva como medio de socialización participativa.
- Compartir compromisos permanentes en el cuidado y conservación de los materiales del entorno y del aula.
- Fortalecer los medios de comunicación a través del diálogo y conversación entre niños y niñas.
- Desarrollar procesos motivacionales de autoestima positiva en el fortalecimiento de valores.
- Integrarles en actividades grupales con una coparticipación de espacios y materiales.

### **1.3.4. El juego**

“El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir” (González, 2012).

El juego es una actividad propia de los niños y niñas de 5 años de edad porque les permite entretenerse, así como activar sus emociones y espíritu de alegría como de participación de manera integral con los demás, pero el docente es quien debe planificar diversos juegos en virtud de que siempre debe estar pensando en procesos didácticos y pedagógicos con la finalidad de encaminarles hacia nuevos aprendizajes.

Para los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica el juego brinda placer de los sentidos en virtud de que al jugar aprende a identificar múltiples características de los objetos del entorno, alimentos, además toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta con ellos diversos movimientos libres, relaciona los sonidos del mundo externo con aquellos que él emite.

#### **1.3.4.1. Importancia del juego en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas**

“Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo” (González, 2012).

Las experiencias de aprendizaje que requieren los niños y las niñas del Primer Año de Educación Básica deben estar basadas en juegos de diversa naturaleza, con el propósito de conseguir un aprendizaje significativo en función del desenvolvimiento y actitud lúdica relacionado con sus capacidades, rutinas, costumbres y conocimientos previos.

El maestro debe tener planificado para su trabajo diario una sección de juegos, en los que el educador participa como un miembro más del grupo y con los cuales el niño, al mismo tiempo que se divierte, entabla relaciones, aprende a competir no negativamente, sino consigo mismo; a ser el perdedor o el ganador sin sentirse mal por ello o sin

necesitar culpar a otro por su fracaso; a controlar y relajar su cuerpo; a utilizar su imaginación y su creatividad, y a tener sentido del humor.

Mediante el juego el niño que está en la edad de 5 años, entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sinnúmero de habilidades y destrezas; asimismo, puede interpretar y manejar situaciones nuevas que conlleva hacia una adaptación más fácil a la realidad de su entorno y del nuevo ambiente escolar. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende las costumbres sociales y emocionales.

Mediante el juego el niño o niña en su fantasía imita a ciertos personajes sin limitarse a serios peligros, pero aquello le encamina a ir tomando experiencias y aprendizajes para no volver a cometer errores con lo cual ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que necesita para enfrentarse a su ambiente.

En este sentido muchas de las veces los padres o maestros se transforman en sobreprotectores y con el supuesto deseo de educar muchas veces se reprimen los juegos infantiles por considerarlos molestos o por flojera de acompañar a los niños en este proceso importante para su desarrollo. Ante ello en muchos de los casos buscan lo más fácil y le ofrecen ciertos medios como la televisión para tenerlos toda una tarde sentados o con juguetes que los mantengan tranquilos sin ruido ni mucho movimiento.

#### **1.3.4.2. Características del juego**

“El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, pero en el proceso educativo sirve de herramienta pedagógica encaminado a la asimilación y fortalecimiento de nuevos contenidos” (Días, 2002).

Se considera que el juego produce placer, emotividad y alegría que promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión, lo que implica que el juego se articula libremente, de acuerdo a la iniciativa y creatividad de los niños y niñas, para ello son quienes van planteándose las reglas del juego durante su transcurso en forma deliberada y que a su vez son rigurosamente aceptadas.

Al determinar el juego como un factor importante en el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de edad, así como fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje se considera como básico las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre con iniciativas y creatividades.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Permite al niño o niña afirmarse y adaptarse a su nuevo entorno.
- Se desarrolla con orden de acuerdo a las reglas establecidas por ellos mismos.
- Favorece el proceso socializador para integrarse y participar en cualquier ámbito.
- Para ejecutar el juego no precisamente es un ambiente exclusivo, por lo contrario se realiza en cualquier ambiente.
- Es un espacio liberador de energías.
- El juego no aburre, les divierte por largas horas.
- Es una fantasía hecha realidad.
- Es una realización de la realidad y de imaginación.
- Se expresa en un tiempo y un espacio de acuerdo a la decisión de los participantes.
- Puede ser individual o grupal.
- Es evolutivo de acuerdo al nivel de desarrollo de los niños y niñas.
- Es un factor importante que conlleva al diálogo y la comunicación permanente.
- Ayuda a la educación de los niños y niñas porque pedagógicamente se les encamina hacia nuevos aprendizajes.

En conclusión se considera que el juego o denominada también actividad lúdica es parte fundamental de del desarrollo evolutivo de los niños y niñas, así como del convivir de la sociedad en general, porque permite la recreación, socialización y asimilación de nuevos conocimientos que reafirman el desarrollo de todas sus capacidades.

#### **1.3.4.3. Actividades cotidianas de los niños y niñas en la escuela infantil**

“La mayor parte del tiempo los niños y niñas permanecen bajo el cuidado materno o familiar, pero es evidente que en la edad comprendida hasta los 5 años siempre están activos porque participan en diferentes juegos espontáneos, ya que a través de aquello van adaptándose al medio, desarrollando su sentido de sociabilidad y por ende adquieren nuevos aprendizajes” (Cultural, 2002).

En la actualidad en nuestro país ventajosamente ya existen varias alternativas de atención a los niños y niñas en edad preescolar, esto es el CNH que atienden en sus hogares, los CIBV y la educación inicial uno que esta comprendió entre la edad de 3 a 4 años, inicial 2 está entre la edad de 4 a 5 años, lugares de gran importancia en el desarrollo evolutivo, psicológico y emocional para los infantes porque es aquí en donde la maestra actúa y participa directamente para una mejora adaptación, ambientación y formación.

En la continuidad del proceso educativo está precisamente el nivel de preparatoria que corresponde al Primer Año de Educación Básica, en donde la maestra ejecuta de manera organizada y planificada las actividades planteadas en el currículo para este año de básica, pero dentro del proceso educativo está la aplicabilidad de una técnica muy importante que es la lúdica, en virtud de que a través de los diferentes juegos la maestra debe encaminar hacia nuevos aprendizajes y principalmente al desarrollo socioemocional.

A través de la aplicación de las actividades lúdicas el docente debe observar el comportamiento de los pequeños y asistirles individualmente en los cuidados, consejos e iniciativas para organizar actividades dirigidas, que en su mayor parte estarán encaminadas a satisfacer las necesidades individuales y orientaciones colectivas de aprendizaje, entre las que se puede citar:

- Mediante la ejecución de actividades lúdicas le encamina a imitar ruidos de animales con la observación de láminas o dibujos.
- Motivarles a los niños y niñas a que participen en el juego del tren en la cual los niños andan en fila cogidos de la ropa; normalmente, el educador se sitúa al frente de la fila dirigiendo el juego imitando a la máquina.
- Realizar la lectura de cuentos sencillo, en donde posteriormente los infantes puedan imitar a los personajes, realizar ruidos.
- Ejecutar canciones animadas que sean cortas y sencillas en donde los niños y niñas jueguen, realice gestos, imiten acciones según la letra.

Una de las recomendaciones que se hacen dentro de la aplicación de los juegos es que estos sean sencillos y además de corta duración, para que los pequeños no se cansen pronto, por lo contrario lo que se aspira es mantener su atención para alcanzar nuevos aprendizajes de acuerdo a lo planificado por el docente. A esto hay que sugerir que este tipo de actividades siempre se realicen al aire libre, pues los niños no sólo necesitan poder jugar espontáneamente, individualmente y en grupos organizados, sino también cambiar de espacio de vez en cuando.

#### **1.3.4.4. Características de los niños y niñas de 5 a 6 años del Primero de Básica**

“Dentro del nivel educativo comprendido entre los 5 y 6 años de edad está el periodo del pensamiento representativo, por tal razón el juego es simbólico, caracterizado por utilizar una gran variedad de símbolos o representación que van formando a través de la imitación” (Jiménez, 2003)

Implica que los niños y niñas a esta edad realizan juegos en donde representan escenas de la vida diaria, siendo modificado en concordancia con sus intereses y necesidades, con ello se demuestra que utilizan símbolos o representaciones, en virtud de que los juguetes para ellos son ciertas representaciones enfocados a hechos reales, es por esta razón que el juego simbólico cumple un papel importante en el desarrollo emocional y evolutivo de los infantes ya que aquello también contribuye a su desarrollo mental.

Cuando se desarrollan las actividades lúdicas con los niños y niñas en la edad comprendida entre los 5 y 6 años se les debe ir relacionando con el medio ambiente en procura de que aquello sea también un medio de interrelacionarse con el marco social.

En los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica se vienen dando cambio notables en su desarrollo evolutivo, para ello es necesario darles seguridad y afecto con la finalidad de que puedan realizar ciertas tareas como dibujos, pinturas, actividades motrices, intelectuales, comunicativas, de lenguaje y de integración social.

Las características más relevantes de los niños y niñas en edad preescolar son. (Piaget, 2006):

- a. Crecimiento Físico.** El crecimiento físico de los niños y niñas es importante en el desarrollo infantil.
- **Flexibilidad muscular.** A través de las actividades lúdicas se propende desarrollar la flexibilidad muscular de los niños y niñas, así como de la interactividad social, mediante el juego realizan movimientos suaves, delicados y bruscos. En lo relacionado al crecimiento de su estatura es regular durante toda su edad preescolar.
  - **Estatismo en los movimientos.** A esta edad los niños y niñas son capaces de andar sobre las puntas de los pies, saltar, correr, trepar,
- b. Desarrollo Psicomotor.** Con la realización de las actividades lúdicas se avizora un panorama evolutivo en el desarrollo motor para ello es importante realizar los juegos de manera orientada y planificada siguiendo un ritmo equiparable.
- **Evolución de la coordinación de movimientos simultáneos.** En esta edad van adquiriendo una adecuada coordinación de diversos movimientos a través de las extremidades inferiores, movimiento de las piernas.
  - **La evolución del esquema corporal.** Mediante la realización de una diversidad de juegos los niños y las niñas deben adquirir el conocimiento de su propio cuerpo, identificación de la lateralidad tanto de izquierda y derecha.
- c. Desarrollo del lenguaje.** Los niños y niñas a esta edad van mejorando la articulación de las palabras tratando de mejorar su nivel de comunicación, porque ordena y estructura su lenguaje que le permite alcanzar una mejor comprensión de los mensajes.
- **Desarrollo del lenguaje y la inteligencia.** Muchos niños a esta edad alcanzan una mejor madurez lingüística, en donde van desarrollando un mensaje verbal para transmitir con claridad sus ideas y pensamientos.

- **Los monólogos o el lenguaje no-interior.** Se encamina hacia la interiorización del lenguaje, el cual va acompañada de un permanente parloteo.
  - **Palabras, conceptos y pensamiento.** Alcanza un mejor desenvolvimiento en la construcción de símbolos al emitir ciertas representaciones con hechos reales
- d. Desarrollo cognitivo.** Se caracteriza por el desarrollo del estadio senso-motor porque a través de las actividades lúdicas se va mejorando el proceso cognitivo para alcanzar un mejor pensamiento, además descubre objetos y puede sustituirlos a través de símbolos
- e. Desarrollo afectivo.** Es una etapa del cambio de su vida porque va del ambiente familiar un nuevo entorno que es la escuela y necesita de afectividad como de acciones de responsabilidad y autonomía
- f. Juego y aprendizaje.** Los niños y niñas comprendidos entre la edad de 5 a 6 años de manera progresiva van desarrollando su actividad motriz haciendo uso de los procesos lúdicos y de la utilización de recursos del entorno y del aula, factores importantes para generar nuevos aprendizajes.

#### **1.3.4.5. El juego como ejercicio funcional y valor expresivo**

“El juego es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo. El juego es uno de los aspectos importantes que tiene el niño para integrarse y participar en procesos de cultura” (Vygotsky, 2000).

En este sentido se puede considerar al juego como una herramienta pedagógica generadora potencial de desarrollo evolutivo y socio emocional para los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, además implica que a través de las actividades lúdicas se les encamina a integrarse, participar, mejorar su conciencia, la identificación y aplicación de las reglas de conducta y comportamiento previsibles dentro del escenario construido para tales fines.



“El juego resulta así una actividad cultural, regulado por la cultura misma, y genera junto al aprendizaje escolar zonas de desarrollo próximo (ZDP). Todo juego implica la instalación de una situación imaginaria y la sujeción a ciertas reglas de conducta ("reglas de juego")” (Universidad de Guayaquil, 2007).

Las actividades lúdicas permiten a los niños y niñas mejorar su autoestima, ensayar comportamientos y situaciones de interrelación con hechos de la vida real, es por ello que Vigotski hace referencia a su importancia en el proceso pedagógico porque aplicado con un objetivo bien definido conlleva hacia el desarrollo próximo, tendiente a desarrollar sus capacidades creativas e imaginativas, así como generar destres y habilidades que favorecen posteriormente hacia un buen nivel en las actividades de lectoescritura. Por ejemplo:

- La presencia de una situación o un escenario imaginario (representación de roles).
- La presencia de reglas social-mente establecidas que regulan el comportamiento.
- La presencia de una definición social de una situación.
- La amplitud como elemento particular del juego, pues en este se proporciona un marco amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia.

En definitiva el niño o niña del Primer Grado de Educación Básica avanza de manera progresiva a través de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional, corporal y psicomotriz, por lo que se considera de manera directa que el juego es una actividad conductora que determina su desarrollo y evolución.

#### **1.3.4.6. El juego en la educación**

“Los espacios físicos escolares son el escenario para emocionantes experiencias de juego para los niños y niñas. Ese les ofrece la oportunidad de refrescarse y de probar nuevas habilidades que hayan adquirido: saltar, brincar, saltar en un pie, balancearse y correr” (Danoff & Breitpart, 2009).

La maestra del Primer Año de Educación Básica está en la capacidad de ejecutar una serie de juegos con los niños y niñas, para ello debe seleccionar un espacio amplio, seguro y en lo posible al aire libre, con la finalidad de brindarles la oportunidad para

practicar diversas habilidades físicas y desarrollar más adelante la imagen de sí mismos como personas capaces, en virtud de que pueden mantener control sobre sus cuerpos, haciendo que sus brazos y piernas hagan lo que ellos desean, así también se les orienta a que los niños y niñas adquieran un sentimiento de dominio y logro.

Los niños que no son tan activos adentro, pueden sentirse menos limitados afuera y manifestar gran espontaneidad y actividad en el juego, en su nuevo ambiente, por lo que es importante también tener presente las individualidades de cada estudiante, por lo que la maestra deberá planear los juegos al aire libre, de sala o mesa en procura de permitirles a que se desarrollen con mayor eficacia, tomando en cuenta las necesidades de los niños y niñas. En el caso de un niño que muestra menos interés adentro que afuera, el maestro puede fomentar en ese niño las habilidades físicas que ha demostrado. Puede animar a que le enseñe a otro lo que él puede hacer.

#### **1.3.4.7. El juego en la etapa escolar**

“El aprendizaje en la nueva escuela ha dejado de tener como objetivo exclusivo inculcar cuantitativamente conocimientos académicos, para propiciar en su lugar un desarrollo global y armónico que básicamente tenga en cuenta las necesidades reales del niño en las distintas etapas” (Cultural, 2002).

En la edad preescolar que está entre los 5 años de edad el pensamiento es inseparable de la acción. En consecuencia, se hace hincapié en la necesidad de aplicar métodos activos a través de los cuales se adquieran los hábitos y destrezas que se intentan fomentar.

El desarrollo de las actividades incorporadas a estos métodos ha de tener lugar en un clima de libertad y estimulación afectiva, precisamente mediante el juego, el mismo que en unos casos es dirigido y en otras ocasiones es espontáneo. Por medio del juego se va potenciando las facultades personales de los niños, en unos casos se les introduce en las primeras experiencias de aprendizaje y en otros casos se va relacionando nuevos conocimientos relacionados con la adquisición de valores y hábitos sociales.

Para alcanzar los aprendizajes de los niños y niñas en la edad preescolar es importante tomar en consideración algunos aspectos que están relacionados con el juego, las mismas que a continuación se detallan:

- Juegos y ejercicios favorecedores del desarrollo físico.
- Actividades y juego que impliquen la coordinación y la colaboración del grupo.
- Actividades que sin dejar de ser sencillas, obliguen a reflexionar sobre un problema, y precisarlo, para finalmente resolverlo.
- Actividades de aprendizaje que al mismo tiempo den satisfacción a la necesidad de jugar.
- Actividades de adquisición de hábitos que permitan a los niños acostumbrarse a responsabilizarse y cuidar de sus cosas y de las de sus compañeros.

#### **1.3.4.8. El juego como estrategia metodológica**

“Al priorizar el juego como una herramienta didáctica educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, además una experiencia de cooperación y compañerismo a través del compartir” (Restrepo Oquendo, 2006).

En el proceso educativo el docente utiliza una serie de estrategias didácticas para llegar al aprendizaje de los niños y niñas y precisamente el juego es considerado como una herramienta pedagógica para que actúen, participen, experimenten y aprendan haciendo, además el juego permite partir la asimilación de los nuevos conocimientos, partiendo de sus intereses y necesidades, además es de gran importancia tener en cuenta el contexto donde se desarrolla el niño para llenar más fácil sus expectativas y respetar el aprendizaje a partir de sus propias individualidades.

Las actividades lúdicas no únicamente se ejecutan dentro y fuera del aula, sino también cuando a los niños y niñas se les brindan una serie de materiales concretos como fichas de armar, masa para modelar, muñecos de acción, etc., implica entonces que les conlleva a descubrir nuevas oportunidades de juegos, limitaciones, potencialidades, o a

su vez ellos y ellas son creativas ya que se inventan nuevas alternativas para jugar, sin que se cansen por lo contrario buscan a que sea más divertido, aquí es en donde se aprovecha de estas alternativas para generar aprendizajes de acuerdo al área y tema en estudio.

Finalmente, una educación integral propende buscar los medios didácticos más eficaces para desarrollar en los alumnos la autonomía y la afirmación personal, el sentido de grupo y de cooperación con otros, así como la capacidad para asumir y resolver una serie de problemas encaminado a llegar hacia los nuevos aprendizajes, parte de ello está específicamente la aplicabilidades de juegos de salón o al aire libre con la finalidad de involucrarles en todo el proceso educativo y principalmente se les orienta a vencer sus dificultades sociales como emocionales.

#### **1.3.4.9. El juego como estrategia de aprendizaje**

“El juego, como elemento primordial en las estrategias facilita el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de sus aprendizajes en base a metodologías, técnicas y valores” (Gallardo A., 2001).

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje en la actualidad se considera al juego como una herramienta pedagógica muy importante, en virtud de que los niños y niñas se integran y participan con mucha emotividad, aspecto que permite adentrarse a generar nuevos conocimientos que inducen llegar a los aprendizajes requeridos, por ende los docentes con sus iniciativas y creatividades deben propender a desarrollar diversas actividades prácticas como un medio metodológico.

#### **1.3.4.10. El valor del juego en el aprendizaje cognoscitivo**

“Los niños y niñas a través del juego tienen la posibilidad de desarrollar sus sentidos para identificarse como tal, conocer los papeles de la gente que les rodea, se familiarizan con la cultura y las costumbres de la sociedad. Empiezan a razonar, a desarrollar su conocimiento lógico, a ampliar su vocabulario y a descubrir relaciones matemáticas y hechos científicos” (Breitbart & Barr, 2010).

La maestra dentro y fuera del aula utiliza una gran variedad de materiales para ejecutar los juegos con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica con la finalidad de que les encamine hacia el aprendizaje cognoscitivo, porque aprenderán a percibir semejanzas, diferencias, clasificación, discriminación visual, distinguir tamaños y formas, percepción de las relaciones visuales y espaciales.

En la ejecución de los juegos es importante acompañar con música para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades de escuchar, acompañado de espacios de alegrías, sentimientos y emociones, propendiendo posteriormente a que muevan su cuerpo siguiendo el ritmo. La distinción de las variaciones en toda clase de sonidos, prepara al niño para la discriminación entre los sonidos que las letras representan.

Todas estas actividades y experiencias pedagógicas realizadas a través del juego demuestran la importancia que representa en el proceso enseñanza aprendizaje, lo que implica que al utilizar la técnica lúdica acompañado de una serie de recursos didácticos aportan al desarrollo de habilidades que necesitarán para manejar los problemas abstractos.

#### **1.3.4.11. Juegos al aire libre y el desarrollo de destrezas emocionales**

Los niños necesitan juegos activos y juegos tranquilos; también requieren de aire fresco. “Los grandes espacios abiertos en verdad son el escenario para emocionantes experiencias de juegos para los niños y niñas. Ofrece la oportunidad de refrescarse y de probar nuevas habilidades que hayan adquirido: saltar, brincar, saltar en un pie, balancearse y correr” (Breitbart & Barr, 2010).

Realmente se puede identificar que el espacio físico del aula es totalmente estrecho, por lo que el docente debe buscar espacios más amplios y que de preferencia sea al aire libre, previniendo que sea seguro. Ejecutado de manera correcta y de manera pedagógica permite practicar habilidades físicas y desarrollar sentimientos de dominio y logro.

Cuando los niños y niñas participan del juego al aire libre están en la capacidad de saltar o brincar a través de varios obstáculos o desde la parte superior de la escalera, aspecto fundamental para generar espacios de confianza para que vayan venciendo los miedos,

temores y prejuicios. Los niños que no son tan activos adentro, pueden sentirse menos limitados afuera y manifestar gran espontaneidad y actividad en el juego, en su nuevo ambiente.

Implica entonces que al desarrollar actividades lúdicas de manera permanente y didáctica les da una visión más profunda de la individualidad del niño y les permite planear con más eficacia, tomando en cuenta las necesidades de los niños. Aquí está la parte clave de parte del docente para que motive y eleve su autoestima en procura de que alcancen una mejor socialización y emotividad en su actuación y participación sin limitaciones.

#### **1.3.4.12. Desarrollo emocional y motriz a través del juego**

“Para la ejecución de las actividades lúdicas es fundamental iniciar con motivaciones que les permita elevar su estado emocional, para que pierdan sus temores y se predispongan a ejecutar las actividades orientadas por la maestra y de manera progresiva vayan desarrollando sus destrezas motoras” (Delgadillo & Moya, 2010).

Para alcanzar el objetivo que es el desarrollo motriz de los niños y niñas de 5 años de edad, el docente siempre debe partir de aspectos motivacionales, así como de orientarles a que se integren y participen de manera coordinada en equipo, con ello debe dar las instrucciones pertinentes para posteriormente generar ambientes de juego teniendo en cuenta que haya equilibrio entre los tipos de material: creativo-expresivo y cognoscitivo.

El hecho de invitarles a los niños y niñas a jugar, automáticamente se motivan demostrando alegría y emotividad, por lo que la maestra debe indicarles los materiales a utilizarse, estos recursos pueden ser los siguientes:

- El que ofrece en mayor grado el ejercicio de las destrezas de locomoción: llantas, columpios, rodaderos, escaleras, balancines, troncos, túneles, laberintos, barras, cuerdas, zancos, etc.
- El que ofrece en mayor grado el ejercicio de las destrezas de manipulación: balones, aros, recipientes grandes, almohadillas, tijeras, punzones, palas, esferas, etc.

Para la utilización de los materiales para los diferentes juegos la maestra debe constatar que no sean peligrosos para su normal participación, debe ser de bajo costo, en lo posible utilizar de los más adecuados existentes en su entorno natural, lo que implica que son de bajo costo, de fácil manipulación y sin riesgos para su integridad física.

La duración de exposición del material depende del grado de interés de los niños. Si se nota poco interés por algún tipo de material, el maestro debe enriquecer el ambiente y motivar a los niños y niñas sin presionarlos.

Uno de los aspectos importantes en el desarrollo emocional, motriz y cognoscitivo del juego es la aplicabilidad de los materiales o recursos acordes al juego a realizarse, lo que implica que deberá la maestra siempre ejecutar en orden de dificultad, de los más sencillos a los más complejos, lo que implica que podrá previamente ordenar el material por complejidad creciente.

Finalmente, es básico que la maestra unos minutos antes de terminarse el tiempo de juego recoja los materiales utilizados, para pasar a otra actividad, en virtud de que para una próxima oportunidad será muy útil en la realización de otros juegos.

#### **1.3.4.13. El papel del maestro en el juego**

“El maestro es el artista principal en la ejecución de los juegos, además es la persona encargada de orientar el conocimiento del niño con la finalidad de encaminarles hacia la asimilación de aprendizajes” (Danoff & Breitpart, 2009).

Se determina que el maestro es el principal estimulador para integrarles en el juego a los niños y niñas, en procura de seguir un proceso pedagógico para el desarrollo del pensamiento interrelacionado con el juego. Por otro lado es importante las orientaciones del docente en el desarrollo de estas actividades porque les invita a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica a escuchar las orientaciones, a dialogar con sus compañeros y compañeras y por supuesto a mejorar sus vocabulario porque progresivamente irán introduciendo nuevas palabras como inclinado, rampa, despacio,

más rápido, encima, debajo, abajo, grande, alto, más pequeño, emplea y reproduce este vocabulario en la conversación.

Con el objeto de afinar la discriminación visual del niño, la maestra no arma un rompecabezas para él, sino que lo ayuda a que vea la unión entre las piezas. Al apilar los cubos, el niño debe apreciar con la vista el tamaño de los cubos iguales. Al construir un puente, descubre la necesidad de dos soportes iguales. Entonces la maestra discute sobre esto. Ella debe darse cuenta de que su papel no es hacer, sino capacitar al niño para que haga cosas y después permitirle que discuta sobre lo que ha hecho, y así crear una situación de aprendizaje.

Una maestra experimentada trata de hablar menos para lograr que los niños hablen más. Los estimula para formular preguntas, ya que el aprendizaje debe ser el resultado de la curiosidad y de una búsqueda constante de soluciones. Si se encuentran buenas soluciones, continúa la búsqueda para un mayor aprendizaje. El éxito engendra éxito. Un ambiente que hace posible el éxito, engendra confianza. Para aprender, un niño debe tener confianza y un sentido positivo de su propio valor.

#### **1.3.4.14. El papel del maestro del Primer Año de Básica**

“El maestro del Primer Año de Básica debe cumplir un papel trascendental en el proceso enseñanza aprendizaje mediante la aplicabilidad del juego como herramienta pedagógica, por su intermedio debe generar espacios de socialización, integración y ambientación escolar” (Feneti, 2004)

Algo básico en el proceso del aprendizaje mediante la realización de los juegos es involucrarles a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica permitiéndoles confiar en sí mismos y en los adultos. Así también la maestra debe motivarles hacia una adecuada atención y concentración para el cumplimiento de las órdenes. Implica que, el docente les está encaminando a que vayan aprendiendo a tener fe en las acciones que está en la capacidad de ejecutar sus decisiones, pero claro para ello se requiere de que en la escuela se cree un ambiente confiable para que puedan aprender y actuar sin limitaciones.



Para la aplicación de los juegos, la maestra debe estar siempre planificando las actividades a desarrollarse tomando en consideración el estado de ánimo de los niños y niñas, así como el espacio necesario para su ejecución, pero en el presente trabajo de investigación se proyecta realizar juegos tradicionales, juegos de roles y juegos de mesa, para ello la maestra del Primer Grado de Educación Básica debe ejecutar previo a organización de los materiales necesarios para cada actividad lúdica.

#### **a. Juegos tradicionales**

Son juegos divertidos que forman parte de las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, han sido transmitidos de generación en generación y permiten desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales.

#### **b. Juegos de roles**

Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a través de diálogos y descripciones de sus respectivas acciones, en procura de fortalecer la integración y participación social

#### **c. Juegos de mesa**

Se practica sobre una mesa con la participación de uno o varias personas situadas a su alrededor. Pone en juego el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, destreza manual, memoria, psicología, destreza negociadora o simplemente está basado en el puro azar.

### **1.3.5. Desarrollo socioemocional**

#### **1.3.5.1. Desarrollo social**

“Se considera desarrollo social al accionar en donde una sociedad busca alternativas para mejorar sus condiciones de vida de forma sustentable, a su vez se relaciona de manera directa con el desarrollo económico de acuerdo al acceso de bienes y servicios por parte de la población” (Baca Olamendi, 2010).

Aquello no precisamente puede ser relativo, porque en la sociedad actual se cree erróneamente que la sociedad debe estar marcado o enaltecido por la cantidad de dinero que tenga, lo que implica que desde pequeños hay que orientarles a los niños y niñas de 5 años de edad a que la interrelación social depende de su personalidad según su forma de actuar frente a los demás enaltecendo la humildad y el respeto para alcanzar la paz, igualdad de oportunidades, etc.

“El desarrollo social en la actualidad se viene generando de manera mucho más amplia en virtud de que aquello es uno de los objetivos centrales en el proceso de la política de todo el país, para ello debe garantizarse desde la esfera gubernamental garantizar a la ciudadanía una suficiente participación y expresión con libertad como para que los ciudadanos vayan involucrándose en todos sus ámbitos” (Cagigal, 2003).

Cuando se habla de desarrollo social en la escuela y de manera específica con los niños y niñas del nivel preescolar es precisamente buscar alternativas de ambientación, adaptación, integración, interrelación con diferentes actores de la sociedad de la comunidad educativa, en virtud de que aquello permite a los infantes ser más participativos sin limitaciones o restricciones, sino que deben saber desenvolverse sin miedos ni temores. Aquí está el papel protagónico de la maestra para promover con mucha iniciativa y creatividad una serie de estrategias para ir involucrándoles al desarrollo social.

#### **1.3.5.1.1. Características de los aspectos sociales**

“Inicialmente los padres son quienes pasan gran parte del tiempo pendientes del desenvolvimiento y logros de sus hijos en cada momento, por lo que algunas acciones les sorprenden y otras dejan dudas acerca de su desenvolvimiento” (Levy, 2001).

Del accionar de los padres junto a sus hijos, implica que debe estar presente el identificar el desenvolvimiento, comportamiento o conducta de los infantes, ante lo cual debe tener presente los siguientes aspectos:

- Identificar la forma de actuar e integrarse ante los demás, su comprensión del razonamiento y comportamiento entre las acciones buenas o malas
- Conocer las acciones de sus hijos con la finalidad de comparar a sí mismos y con los demás niños o niñas de su edad.
- Apoyarles en el desarrollo e integración con otras amistades
- Apoyarles en sus expresiones tanto de su conciencia y de los sentimientos frente a los demás
- Fortalecer el disfrute del juego imaginativo personal y compartido con otros niños, infantes
- Orientarles en la realización del juego dramático para que esté más cerca a la realidad, el tiempo y el espacio

#### **1.3.5.1.2. Agentes que fortalecen la socialización de los niños y niñas**

“Son los familiares, la sociedad de su entorno y lo nuevos integrantes de la institución educativa que aportan al fortalecimiento del desarrollo social, porque permiten el mejoramiento de las condiciones de vida y el bienestar de toda la población” (Midgley, 2005)

Para tener mayor claridad acerca de los agentes básicos que permiten el fortalecimiento de la socialización de los niños y niñas, es importante identificar el lugar de donde procede con la finalidad de precisar el ambiente familiar y social en procura de apoyarles desde sus primeros días de participación educativa y de esta manera realizar actividades pertinentes aprovechando de los espacios definidos en donde existe la posibilidad de orientar con eficiencia y optimización, en procura de mejorar los procesos de integración y participación activa de los infantes, estos son:

- a. **La familia:** Se considera que la familia es el primer agente de socialización, en virtud de que es en donde un niño empieza a desenvolverse en las diferentes etapas de su desarrollo evolutivo, por ende es en donde inicia su interacción social, así como despliega los conocimientos y habilidades de las funciones básicas. La participación social que inician los infantes en la familia es porque se relaciona con el papá, la mamá, sus hermanos, espacio en donde recibe amor y afectividad, pero así también es en el hogar en donde aparecen sus primeros conflictos o peleas.

b. **La escuela:** En nuestro país en la actualidad los niños y niñas ingresan a la escuela desde la edad de los 3 años porque participa en inicial uno y dos para posteriormente ingresar sin dificultades al Primer Grado de Educación Básica, por lo tanto este nuevo lugar debe facilitarle la adaptación y ambiente escolar, participar en los diferentes actividades lúdicas y principalmente interactuar socialmente con todas las personas de su entorno educativo para que posteriormente pueda apropiarse de los contenidos, habilidades y valores sociales para su desenvolvimiento cotidiano. Para fortalecer la ambientación social de los niños y niñas en la escuela debe tener presente los siguientes factores:

- Características físicas del centro
- La dimensión del grupo-clase.
- El estilo
- Las actitudes
- Las expectativas del profesorado respecto a cada niño

c. **El grupo de iguales:** En los primeros momentos o días de asistencia a la escuela presentan una serie de dificultades hasta alcanzar una adecuada ambientación, posteriormente los niños y niñas empiezan a desplazarse solos, entonces requieren de la necesidad de compartir sus juegos o más actividades con los otros infantes, este es el momento en el que se considera las relaciones entre iguales: que son las relaciones interactivas autónomas entre estudiantes de su misma edad sin la intervención directa del adulto.

#### **1.3.5.2. Desarrollo emocional**

“Muchos investigadores definen a la afectividad como una cascada de emociones, producto de la mente humana, que se expresa por medio de la conducta emocional, los sentimientos y las pasiones que juntos posicionan a la persona ante el mundo externo” (Ostrovsky, Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento, 2006).

Se puede determinar que son la esencia misma de la afectividad de las personas, lo que implica que es una respuesta subjetiva a los estímulos del ambiente externo, las cuales en ocasiones, van de la mano de ciertos cambios fisiológicos producidos en el organismo, pero así también se considera que son innatas y que pueden estar influidas por la experiencia basados en una función de adaptación al medio o entorno, es decir, acorde con la situación que se le presente al sujeto.

Por otro lado se puede deducir que la experiencia emocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica no sólo involucra conocimientos y saberes, sino que también vincula actitudes y comportamientos en el aula o su entorno, pero el aspecto principal es el cómo van actuando entre sus compañeros y compañeras porque aquello puede ser demostrado a través del respeto mutuo como del respeto a los juguetes y objetos que tienen en sus manos, es decir a que no se quiten y se pelen, en tales circunstancias la parte fundamental de la maestra está en saber motivarles para que realicen sus actividades no únicamente centrado en sus deseos, necesidades, sino en las metas grupales.

“La inteligencia emocional permite tomar conciencia de todas las emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que soporta en la casa y la escuela para adoptar una actitud empática social, que permitirá mayores posibilidades de desarrollo personal” (Goleman, 1998).

Dentro del desarrollo evolutivo de los niños y niñas de 5 años de edad se debe tomar en consideración los sentimientos y emociones en virtud de que juegan un importante rol en los procesos de pensamiento racional, a ello se incluye factores como la habilidad de auto motivación, la perseverancia, el control de los impulsos, la regulación del humor, la empatía y la esperanza, aspectos básicos para ir alcanzando un mejor nivel de maduración en el desarrollo de su personalidad.

“Normalmente, las emociones no son bien vistas en su posición escolar. Es muy común que digan controla tus emociones, o debes mantener la cabeza fría, y aún más, no se debe permitir que las emociones sean las que controlen las actitudes personales, lo que implica que se debe pensar racionalmente. Estas frases reflejan una mala comprensión de lo que son las emociones” (Caruso, 1999).

Realmente en el ámbito general no se tiene una claridad bien definida por la sociedad respecto a las emociones, es por ello que expresan una serie de frases que probablemente tengan relación o no pero expresan de acuerdo a sus criterios, ante lo cual tratar acerca de las emociones por lo que implica saber pensar antes de actuar, factor importante en el desarrollo personal para saber demostrar su empatía hacia los demás en base a una adecuada motivación y auto motivación como el control de sus impulsos en procura de demostrar su personalidad con un adecuado desenvolvimiento frente a la sociedad.

Menciona también que los cinco principios de la inteligencia emocional son: (Caruso, 1999)

- a. **Las emociones son una forma de información:** Generalmente proveen información sobre relaciones y personas en base a ciertos anuncios o síntomas que presenta cada una de las personas.
- b. **Tratar de ignorar las emociones raramente funciona:** Cuando la gente trata de suprimir las emociones en nombre de la eficiencia, suele recordar menos información aspecto que puede llevar a futuro a serias complicaciones que afectan su normal desenvolvimiento.
- c. **La gente no es muy hábil para esconder sus emociones:** El ser humano generalmente demuestra sus emociones a través de una serie de expresiones que se hace visible de las dificultades o aspectos positivos, en tanto que las organizaciones sólo permiten la expresión de ciertas emociones como el enojo; otras, como el disfrute, pero que son raramente expresadas.
- d. **Una toma de decisiones efectiva debe tomar en cuenta las emociones:** No se debe dejar de lado las emociones, por lo contrario hay que incorporarlas en todas sus decisiones. Las emociones son parte del convivir diario ya que conlleva a las personas a ser humanitarias solidarias y a compartir sus tristezas o alegrías.
- e. **Los patrones lógicos suponen la expresión de emociones:** En el accionar diario de las personas se les conoce el desenvolvimiento y comportamiento sin tomar en

cuenta ciertos patrones lógicos, pero para identificar las dificultades que están atravesando los niños y niñas es importante tomar en consideración aquellos patrones lógicos con el propósito de conocer sus emociones positivas o negativas que propician la negatividad para ayudarles a encontrar las emociones positivas, entonces aquí es en donde se abaliza que realmente las emociones influyen en el pensamiento.

#### **1.3.5.2.1. El niño, sus emociones y sentimientos**

“Las emociones predominan sobre la inteligencia y la voluntad, ya que mediante éstas el niño se adapta al ambiente en virtud de que la emotividad en un infante es mucho mayor que en un adulto por la fragilidad de su organismo y de su sistema nervioso además sacude frecuentemente diferentes cambios bruscos e imprevistos, que les conlleva a descubrir a cada momento un mundo nuevo” (González A. , 2007).

De algo que docentes como padres de familia se debe estar seguro, es que los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica requieren de cariño y afecto constante para encaminarles a que se mantengan firmes y seguros en su nuevo ambiente escolar, lo que implica que ellos y ellas tienen deberes y responsabilidades que cumplir, pero estas deben ser suaves y paulatinas. Así también se les debe encaminarles en aspecto positivos procurando evitar situaciones agresivas o espectáculos que lo sobre estimulen y exciten demasiado, en procura de infundir fantasías exageradas, temores, ansiedad, amenazas y miedo que limiten el desarrollo natural de su mundo emocional.

“El educador necesita ayudar al niño a que ajuste sus emociones a las situaciones nuevas que se le presentan; debe enseñar a controlar sus emociones, no a reprimirlas sino a expresarlas de tal forma que sea constructivo para él y para los demás” (Matos, 2002).

Aquello implica que es fundamental que la maestra debe aceptar la expresión de sus sentimientos, positivos y negativos en procura de mantener y promover en el niño su capacidad de emocionarse en lugar de ejercer sobre él un control que inhibe y reprime, es decir motivarles a que aprendan a fortalecerse a sí mismos en procura de favorecer el desarrollo de la sensibilidad, la confianza y la seguridad personal.

Cuando no existe una adecuada motivación conlleva a disminuir sus emociones positivas, aspecto que conlleva hacia la inseguridad y la falta de conocimientos, engendrando en ellos o ellas el miedo; miedo que se alimenta cuando existe rechazo o se educa con base en amenazas y represiones. Cuando el miedo aparece, el niño necesita de atención, apoyo, aceptación y afecto. Los educadores pueden convertirse en los mejores aliados del niño para superar su miedo, o ser sus más poderosos enemigos y causantes del miedo, la inseguridad y la desconfianza.

El niño es muy confiado en su relación con las cosas y personas que le rodean en su proceso de adaptación al medio, pero ante las decepciones y el rechazo se repliega, se encierra en sí mismo y evita los contactos con el exterior. Ante la timidez, el educador más que actuar directamente sobre el niño, como en el caso del miedo, debe analizar sus actitudes hacia el niño en procura de ayudarles a vencer sus dificultades para apoyarles progresivamente a que venzan sus temores a través de la confianza en sí mismo y la seguridad.

La emoción tierna en el niño surge espontáneamente cuando no está en ambientes rechazantes, cuando no encuentra resistencia por parte de sus mayores, sino aceptación y afecto. Al no tener que luchar para superar los obstáculos que encuentra en su desarrollo, sus manifestaciones afectuosas son espontáneas y se manifiestan mediante caricias, abrazos, aproximaciones y contactos, lo que implica que el niño o niña al ser aceptados de manera positiva demostrarán sus manifestaciones alejados de egocentrismos.

De lo que hay que estar seguros es que cada niño o niña son personas únicas que tienen su propia emotividad, es decir, reacciona distinto ante los acontecimientos y situaciones que le rodean. Cada individuo tiene su propia personalidad, lo cual significa una enorme gama de matices en lo que se refiere a sentimientos y emociones. Por lo tanto, es importante que los educadores conozcan al niño para distinguir toda esa gama de matices individuales.

“Cuando el educador puede conocer y distinguir lo que el niño ama y odia, lo que espera y lo que teme, lo que desea y lo que lamenta, en una palabra, cuando capta sus



sentimientos, estará próximo a promover el desarrollo integral, que es la meta de la educación” (Woolfolk, 2009).

Nadie puede adivinar los sentimientos de otro sin equivocarse, aunque la expresión de éstos no necesariamente es verbal. Si la persona no expresa y guarda para sí sus sentimientos, no pueden ser conocidos por los demás, quiere decir entonces que un niño preescolar muchas veces no puede expresar exactamente lo que siente, pero el educador que lo observa puede distinguir por medio del lenguaje no verbal del niño qué sentimientos está viviendo para que con su experiencia y capacidad les ayude a expresarlos o a vencer ciertas dificultades que afectan su normal desenvolvimiento.

Para ayudar a descubrir y expresar el mundo interior es necesario que el educador promueva tanto un clima de aceptación y respeto que ayude al niño a satisfacer sus necesidades fisiológicas, psicológicas y sociales, como la comunicación mediante la observación, atención, aceptación y afecto, para ello el docente debe saber escucharles para conocer sus necesidades e intereses en procura de hacerles sentir importantes, pero principalmente es para ayudarles haciendo uso de procesos psicológicos, para ello debe tener conocimientos y una buena madurez psicológica para ayudarles a crecer promoviendo un desarrollo integral que propone la educación centrada en la persona.

#### **1.3.5.2.2. La expresión de los sentimientos**

“Las emociones pueden ejercer un poderoso impacto en las formas en las que se percibe y se reacciona ante un hecho o circunstancia; aunque no se conozca que ellas están, de alguna manera, funcionan o se expresan en diferentes niveles, como por ejemplo el físico” (Ostrovsky, *Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento*, 2006).

Se considera que la emoción y gesto son como las dos caras de una misma moneda, porque cuando existe un buen estado anímico entonces los niños y niñas demuestran actuación y participación con un buen nivel de ánimo.

Por otra parte, según los investigadores, muchas de las demostraciones físicas no dependen de la voluntad. Así, el miedo, por lo general, puede desatar un conjunto de

manifestaciones orgánicas involuntarias como la palidez del rostro, la dilatación de las pupilas, el temblor de las extremidades, la taquicardia, etc.

En este sentido, se puede expresar que es importante el estado anímico para tomar en consideración la duración y la intensidad de la emoción la cual siempre será variable en cada niño o niña de la edad de 5 años, además aquello dependerá de la naturaleza del estímulo, del estado de ánimo, del estado físico del organismo y de los rasgos que conforman la personalidad.

En este caso con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica es común los miedos y temores, por lo que requieren de afectividad y de la demostración de sentimientos anímicos y emocionales para vencer sus dificultades que muchas de ellas son involuntarias, existe también un amplio repertorio de actitudes voluntarias, las cuales provienen, en su mayoría, de la cultura, la educación, las imposiciones de los medios de comunicación y también de las costumbres sociales.

### **1.3.5.3. Las destrezas sociales en el desarrollo emocional**

“Implican ser un experto para inducir respuestas deseadas en los otros, tomando como base para el desarrollo de las habilidades interpersonales. Cuando se entiende al otro, su manera de pensar, sus motivaciones y sus sentimientos pueden elegir el modo más adecuado de relacionarse, fundamentalmente utilizando la comunicación” (Vigotsky, 1999).

Es necesario que el maestro trate de identificar las competencias generales de la inteligencia emocional, para así definir lineamientos estratégicos de trabajo en el aula en procura de alcanzar óptimos aprendizajes, pero en la presente investigación permite buscar las alternativas y estrategias más adecuadas para fortalecer la integración social de los niños y niñas tendientes a mejorar los niveles emocionales en todo su actuación y desenvolvimiento dentro y fuera del aula.

Las destrezas sociales comprenden las siguientes sub-competencias:

- **Influencia:** Idearse en estrategias adecuadas y tácticas de persuasión para influenciar sobre los demás, esto es orientarles a que comprendan sus errores o debilidades.
- **Comunicación:** Dentro de este aspecto es importante el saber escuchar abiertamente al resto y elaborar así como saber hablar con el propósito de alcanzar mensajes convincentes.
- **Manejo de conflictos:** En el ámbito social existen una serie de conflictos pero la base fundamental está en saber dialogar, negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo.
- **Liderazgo:** Es la capacidad de inspirar y guiar a los individuos y al grupo en su conjunto en procura de alcanzar el objetivo propuesto.
- **Catalizador del cambio:** Todo accionar que sea positivo implica que debe propender hacia los cambios en procura de alcanzar situaciones nuevas.
- **Constructor de lazos:** Uno de los aspectos fundamentales de los procesos emocionales es precisamente el de alimentar y reforzar las relaciones interpersonales dentro del grupo.
- **Colaboración y cooperación:** En el trabajo grupal es importante tomar en consideración de que el trabajo no es personal sino de todos por lo que deben interesarse por trabajar en conjunto para alcanzar metas compartidas.
- **Capacidades de equipo:** Deben estar convencidos de que todos tienen la capacidad de crear sinergia para la persecución de metas colectivas.

#### **1.3.5.4. Las emociones en el comportamiento individual**

En el desarrollo emocional es importante tomar en cuenta los estímulos y adaptación del sujeto frente a la actuación y desenvolvimiento familiar, escolar y social, para ello se debe tomar muy en cuenta el comportamiento del individuo a través de cambios orgánicos y manifestaciones motoras como fisiológicas, que surgirían como reacción a situaciones concretas externas o internas de modo brusco y agudo, donde el estímulo puede ser perceptivo, real o imaginario, simbólico o desconocido.

En base a esto, se pueden distinguir diferentes aspectos en cierto modo independientes como el estímulo, la reacción psicofisiológica, el componente cognitivo y el contexto, que conlleva a los niños y niñas a ser impulsivos y ansiosos, a menudo desorganizados

y problemáticos. Este tipo de niños presenta un elevado riesgo de problemas de fracaso escolar, alcoholismo y delincuencia, pero no tanto porque su potencial intelectual sea bajo sino porque su control sobre su vida emocional se halla severamente restringido.

Las emociones son importantes para el ejercicio de la razón. Entre el sentir y el pensar, la emoción guía sus decisiones, trabajando con la mente racional y capacitando o incapacitando al pensamiento mismo. Del mismo modo, el cerebro pensante desempeña un papel fundamental en nuestras emociones, exceptuando aquellos momentos en los que las emociones se desbordan y el cerebro emocional asume por completo el control de la situación.

#### **1.3.5.5. Los sentimientos en el desarrollo emocional**

Las personas con inteligencia emocional reconocen sus propias emociones, son capaces de identificar los sentimientos ajenos con precisión. Sin embargo, las emociones expresadas y las verdaderas emociones difieren entre sí. Para identificar el verdadero estado emocional de una persona es importante tener en cuenta los siguientes elementos:

- Expresión facial.
- Expresión corporal.
- Voz (tono, ritmo, etc.).

Para leer las emociones ajenas, es preciso unir todos los datos. Primero, se debe estar consciente de sus propias emociones. Luego, se procesa lo que dicen los demás: palabras utilizadas, tono de voz. Tomen en cuenta la información no verbal: postura, gestos, expresiones faciales. Traten de notar cualquier discrepancia entre las palabras, el tono y la expresión, pero no saquen conclusiones apresuradamente.

“La autoconciencia para reconocer sus emociones permite reconocer sus defectos, sentimientos que afectan su desempeño para reconocer sus valores y metas. Para ello es necesario la auto evaluación precisa, ésta se da cuando miden si su forma de ser cotidiana encaja con su sistema de valores. Si hay disonancia las personas tienden a sentirse mal. Si están alineados se sentirán con energía plena” (Gardner, 2003).

La autoconciencia y autorregulación permite a los niños y niñas meditar y reaccionar con un adecuado autocontrol el mismo que consiste en dominar sus impulsos y sentimientos de forma positiva, propendiendo terminar las actividades encomendadas de forma eficiente y correcta.

#### **1.3.5.6. La naturaleza de la inteligencia emocional**

“Las características de la llamada inteligencia emocional son la capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular sus propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con sus facultades racionales y la capacidad de empatía, así como confiar en los demás” (Beck, 1995).

El desarrollo emocional tiene como sustento básico las Inteligencias Múltiples establecidas por Gardner, lo cual permite orientar a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica a que tengan su capacidad de controlar sus impulsos, confiar en sí mismos de las acciones que realiza, confiar en los demás pero claro para ello es importante la ayuda de los padres y maestros para motivarles en la ejecución de sus facultades y capacidades de manera positiva.

#### **1.3.5.7. El desarrollo socioemocional en el contexto familiar**

“La personalidad se desarrolla a raíz del proceso de socialización, en la que el niño asimila las actitudes, valores y costumbres de la sociedad. Los padres son los encargados de contribuir en esta labor, a través de su amor y cuidados; y, sabiendo que son la figura de identificación para sus hijos” (Egan, 1994).

La vida familiar es la primera escuela de aprendizaje emocional, partiendo del hecho de que los padres son el principal modelo de imitación de los hijos, lo ideal es que se inicie con la demostración y ejercitación de su propia inteligencia emocional para que a la vez, los hijos adquieran dichos hábitos en su relación intrafamiliar: Se enseña con el ejemplo. Trate a sus hijos como le gustaría que les trataran a los demás.

Para el cumplimiento de este enunciado es importante que en el caso de los padres y madres de familia con su experiencia o nuevos aprendizajes apoyen de manera directa a fortalecer el desarrollo social y emocional de los niños y niñas, pero si es que se hace una idea de que es un hogar disfuncional, desorganizado y con polémicas permanentes en donde los infantes están vivenciando directamente y sufriendo intrínsecamente se hace crítico en el desarrollo psicológico y social, por lo que se recomienda tomar en consideración los siguientes principios que tienen relación con el proceso emocional entre padres e hijos:

- Sea consciente de sus propios sentimientos y actuaciones con sus hijos.
- Muestre empatía y comprenda los intereses y necesidades de sus hijos
- Haga frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta de sus hijos con la finalidad de regular oportunamente.
- Plántese conjuntamente con sus hijos objetivos positivos y trace proyectos de vida con alternativas reales para alcanzarlos
- Utilice las dotes familiares y sociales positivas a la hora de manejar sus relaciones con sus hijos.

“El desarrollo social o de relación interpersonal está presente en todos los ámbitos de la vida. Son conductas concretas, de complejidad variable, que permiten sentirse competentes en diferentes situaciones y escenarios así como obtener una gratificación social” (Beck, 1995).

En el caso de los niños y niñas de 5 años de edad es importante motivarles a que hagan nuevos amigos para que expresen sus emociones o necesidades, compartir sus experiencias y empatizar con las vivencias de los demás, defender sus intereses, etc.

“Las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se tratan de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (Beck, 1995).

Todas las personas se necesitan crecer en un entorno socialmente estimulante pues el crecimiento personal, en todos los ámbitos, necesita de la posibilidad de compartir, de ser y estar con los demás (familia, amigos, compañeros de clase, etc.). Baste recordar los esfuerzos que, tanto desde el ámbito educativo como desde el entorno social, se realizan para favorecer un clima de relación óptimo que permita a cada persona beneficiarse del contacto con los demás, favoreciendo así un mejor rendimiento académico o profesional.

#### **1.3.5.8. El desarrollo emocional en la escuela**

“Si se detiene a analizar el tipo de educación implantada en años atrás, se puede observar cómo los profesores preferían a los niños conformistas, que conseguían buenas notas y exigían poco; y, de hecho, respondiendo a las ideas que se implantaba en nuestra educación y sociedad” (Bastos & González, 2004).

Si se toma en consideración los criterios del pasado, en donde se hacía énfasis a la imposición de los docentes implica que en la actualidad los esquemas mentales y sistemas educativos han ido cambiando de manera progresiva, precisamente ya no se considera de que el mejor estudiante es el que más memorizado al pie de la letra sino que dentro del campo emocional requieren de palabras motivadoras con la finalidad de elevar su autoestima para que puedan desarrollar la asimilación de los nuevos conocimientos de manera consciente, activa y participativa, es en donde experimentarán sus propias iniciativas y creativities para ir construyendo sus aprendizajes, por otro lado se les está orientando a mejorar sus relaciones sociales de manera adecuada, con lo que seguros se está que alcanzarán un buen nivel en el desarrollo emocional.

Para alcanzar el normal desenvolvimiento social, afectivo y emocional de los estudiantes es importante el trabajo empático y en equipo con la finalidad de alcanzar un buen nivel de participación y de integración social en procura de que desarrollen las actividades encomendadas y por ende de manera progresiva puedan ir resolviendo diversos conflictos, creatividad, liderazgo emocional y por supuesto lo que se aspira es llegar al servicio productivo.

Los objetivos que se persiguen con el desarrollo emocional en la escuela, serán los siguientes:

- Detectar los problemas o limitaciones que afecta su estado emocional.
- Conocer las emociones personales para reconocer las existentes en los demás.
- Clasificar sentimientos y estados de ánimo.
- Aprender a ser tolerantes frente a las frustraciones diarias.
- Adoptar una actitud positiva ante la vida.
- Prevenir conflictos interpersonales
- Mejorar las actitudes de vida escolar, familiar y comunitaria
- Aprender a servir a los demás con calidad y calidez.

Para conseguir los objetivos planteados es importante la coordinación de acciones directas y prácticas entre los docentes y padres de familia, con la finalidad de orientarles a los niños y niñas para que vayan aprendiendo en función a la aplicabilidad de valores, se encaminen a entender los factores emocionales positivos y negativos tendientes a ser tolerantes, positivos, anímicos para que puedan vencer ciertas dificultades o frustraciones que afecten su estado anímico.

#### **1.3.5.9. El desarrollo socioemocional a través de la intervención del educador infantil**

“Para que la atención social y afectiva a los niños y niñas sea correcta depende mucho de la atención profesional del educador infantil, por cuanto es la persona encargada de planificar, programar, orientar y evaluar las actividades ejecutadas con los infantes, así también es quien promueve la atención y desarrollo autónomo para que alcancen nuevos aprendizaje” (Santos Domínguez, 2012).

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje que ejecuta la maestra del Primer Grado de Educación Básica debe ser el factor fundamental para desarrollar procesos integrales, pero claro para ello se requiere de que el docente domine métodos, técnicas y estrategias que ayuden al niño a conocerse a sí mismo, separarse del adulto con la seguridad de tenerle cerca y aprender con sus iguales.



Durante el proceso educativo que ejecuta el educador debe tener presente la organización del medio ambiente en donde va a desarrollar la enseñanza aprendizaje, disponer de los recursos didácticos necesarios y principalmente ser generador de motivaciones permanentes en procura de facilitar el desarrollo integral del niño o niña y por ende facilitar su desarrollo socio-afectivo, que le ayude a superar miedos, angustias o desconfianzas que dificultan en gran medida el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para generar el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica es saber actuar con mucho profesionalismo y técnica, pero a su vez debe generar actividades en coordinación con sus familias, en donde se propende alcanzar lo siguiente:

- Conocer y procesar la información pertinente al desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas.
- Investigar cierta información relacionado con su ambiente, en este caso corresponde a la familia, la escuela y su entorno donde se desenvuelve el niño o niña, en su dimensión socio-afectiva.
- Buscar la información necesaria que le permita al docente conocer las estrategias para establecer relaciones sociales, afectivas y de participación activa.
- Ejecutar los conocimientos adquiridos como sus experiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación infantil, programación educativa.
- Buscar la colaboración de la familia para propender a generar el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas.
- En el Primer Grado de Educación Básica se vienen ejecutando proyectos educativos por lo que el docente debe estar preparado para programar, ejecutar, determinar actividades y evaluar, pero aquello debe estar con una proyección definida que es el desarrollo socio- emocional.
- Dentro del proceso enseñanza aprendizaje y la ejecución de actividades lúdicas debe poner en ejecución las técnicas de dinámica de grupos con la finalidad de trabajar en grupo, y así poder relacionar con fluidez, comunicarse con efectividad, aspectos básicos para generar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

### **1.3.5.10. El desarrollo emocional a partir de procesos afectivos**

“El desarrollo emocional parte de la relación con los demás, aquello va ampliándose con la riqueza de su propio interior para ir descubriendo nuevas alternativas de integración, las cuales favorecen a generar un proceso de socialización” (Bussot, 2009).

La relación entre una persona y otra se inicia a través del diálogo o una sonrisa, pero aquello progresivamente se va generando a través de procesos selectivos, aspecto que les conlleva a demostrar una serie de emociones para realizar un intercambio comunicacional.

Al hablar de afectividad en los niños y niñas implica que siempre requieren de mayor cariño, amor y calidez, aspecto que les permite motivar las relaciones con los demás sea esto de manera positiva o negativa, pero que a su vez progresivamente irán aprendiendo a controlar sus emociones en función del estímulo o la respuesta que reciban de los demás.

En este proceso es fundamental el lenguaje porque permite verbalizar sus emociones, aspecto que les motivará a comunicarse con su pares a interrelacionarse e ir buscar ampliar su campo social y así podrá comprender que el afecto no es patrimonio de los padres ni ellos son el único objeto del suyo. Entonces esta es la oportunidad de poder encontrar a su grupo de amigos o amigas que preferentemente son del mismo sexo, aspecto que les ayudará a autoafirmarse y a descubrir su yo interior, por otro lado también van exteriorizando su afecto por su amigo o amiga, así también se genera ciertas emociones de alegría o tristeza, dependiendo del grado de desenvolvimiento con los demás tendiente a ir mejorando el nivel de autonomía y de participación sin temores.

### **1.3.5.11. Las emociones afectivas como integración social**

“Las emociones tienen un claro componente hereditario, sin embargo, las diferencias de salud, medio familiar y medio ambiente, producen variaciones en las manifestaciones individuales, tanto en la frecuencia e intensidad como en la duración de las diversas emociones. En la emoción influyen tanto elementos genéticos de maduración del individuo, como los elementos situacionales del aprendizaje” (Fernández, 2000)

Es necesario el compromiso familiar y escolar para educar afectivamente a los niños y niñas en procesos de integración social y de fortalecimiento emocional, para ello se debe partir de lo que establece la Ley de Educación el de enseñar con calidez, para ello es importante realizar acciones de orientación espontánea y natural mediante la educación familiar, escolar y de sociabilidad. Dicho esto, implica que el desarrollo emocional del niño o niña es un tema complejo, difícil de delimitar, por las múltiples conexiones que la esfera afectiva tiene con los restantes procesos físicos y psíquicos del niño. De algo que si deben estar seguro, la maestra como los padres es que las emociones desempeñan un papel muy importancia en la vida de los infantes, porque permite verles alegres, felices, motivados y con una buena autoestima para realizar cualquier actividad de su propia iniciativa o de los programados por la maestra.

“Las emociones están presentes y acompañan en todo el accionar de la vida. De hecho puede decirse que en la vida debe estar presente un estado emocional positivo en todas las actividades que realiza. Así, las personas deben relacionarse más con las personas con las que se siente más a gusto en procura de fortalecer su motivación y entusiasmo para obtener un resultado gratificante” (Papalia & Wendkos, Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia, 2009)

El estado emocional de un niño o niña del Primer Grado de Educación Básica tiene una interconexión directa con las respuestas afectivas porque se vinculan con todas las acciones o desenvolvimientos diarios que ejecuta en el hogar o en la escuela, así como también será la demostración del proceso evolutivo de las relaciones humanas y de interrelación social con los padres, con el entorno, con el grupo de iguales, en el trabajo o aula, en la actividad sexual, social y moral, en los procesos cognitivos, etc.

Por esta razón es necesario que el docente y los padres de familia desarrollen procesos de orientación permanente así como actividades lúdicas, recreativas o motivacionales con la finalidad de potencializar el desarrollo emocional como complemento del desarrollo cognitivo, para posibilitar el progreso de la personalidad integral.

Al tomar en este tema el término de afectividad implica que siempre parte del estado emocional y sentimental de una persona en virtud de que siempre se requiere de estímulos que permitan elevar su autoestima para actuar siempre en positivo. Dicho de

otra manera se puede determinar que los sentimientos, son estados afectivos complejos, estables, más duraderos que las emociones pero menos intensos. Las pasiones, serían estados afectivos que participan en las características de las emociones y de los sentimientos porque poseen la intensidad de la emoción y la estabilidad del sentimiento.

El desarrollo social y emocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica se debe tanto a un proceso de maduración psicológica como del alcance de los aprendizajes, por lo que es importante que la maestra busque estrategias para fortalecer estos dos factores. El aprendizaje y la maduración están íntimamente interrelacionados con las emociones, motivaciones, sentimientos, pasiones, con lo cual se considera el nivel de asimilación, progreso en vencer dificultades, miedos, temores como también situaciones adquiridas en el entorno en donde se desenvuelven.

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

Para la realización de la presente investigación se tomó en consideración el siguiente proceso metodológico.

#### 2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- a) **No experimental.** La presente investigación no se centró en un proceso de experimentación por lo contrario partió de la aplicación de la Guía Didáctica Así me Divierto, estructurado con una serie de actividades lúdicas en procura de identificar la importancia en el desarrollo socioemocional, para final determinar sus conclusiones y recomendaciones.
- b) **Diseño Correlacional.** En su ejecución se relacionó las dos variables, esto es la independiente que son las actividades lúdicas y la dependiente que es el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, la misma que permitió determinar su importancia para motivar a los estudiantes a mejorar las relaciones sociales y su normal desenvolvimiento emocional.

#### 2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

- a. **Aplicativa.** Mediante la organización y estructuración de la guía didáctica “Así me Divierto” se procedió a aplicar a los estudiantes del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa la Salle una serie de actividades lúdicas con la finalidad de identificar el nivel de desarrollo socioemocional, para ello fue importante la comprobación de las acciones por parte de la maestra en donde los niños y niñas demuestran la ejecución de las actividades planteadas.
- a) **Descriptiva-Explicativa.** Es de tipo descriptiva y explicativa porque partió de los datos obtenidos de la observación realizada a los niños y niñas del Primer Grado de

Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, lo que permitió realizar la descripción de los hechos y fenómenos para identificar las causas del problema y a su vez explicar los aspectos puntuales que se realizaron para aportar en el mejoramiento de la educación y por ende en el desarrollo socioemocional.

- b) **De campo.** Se aplicó el proceso de investigación directamente en el lugar de los hechos y fenómenos, en este caso se realizó la observación a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, en la Unidad Educativa La Salle de la ciudad de Riobamba.
  
- c) **Investigación Bibliográfica.** La investigación se centró en una fundamentación teórica relacionado con las dos variables, esto son las actividades lúdicas y el desarrollo socioemocional sustentándose en una bibliografía especializada para el proceso científico y teórico pertinente, para ello se utilizó libros de diversos autores.

### 2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

- a) **Hipotético – Deductivo.** Se trabajó con el método hipotético-deductivo porque permitió partir de la observación para el planteamiento del problema, luego definir una hipótesis basado en un razonamiento deductivo. Además se utilizó este método para analizar hechos generales en procura de llegar a determinar hechos particulares relacionados con la aplicación las actividades lúdicas e identificar situaciones personales de los niños y niñas respecto al desarrollo socioemocional
  
- **Guía didáctica.** Se partió de la estructuración de la guía didáctica con actividades de fácil ejecución relacionado con una serie de actividades lúdicas, relacionados con los juegos tradicionales, juegos de roles y juegos de mesa.
- **Aplicación.** Se realizó la aplicación de la guía didáctica con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica con la finalidad de orientar hacia el desarrollo socioemocional.
- **Comprobación.** La maestra a través de los indicadores establecidos en cada una de las actividades realizó su evaluación en función de la comprobación de los hechos y actitudes de los niños y niñas.

- **Demostración.** Permitió realizar ciertas demostraciones prácticas de las actividades lúdicas evidenciando mayor alegría, integración, participación y emotividad.
  
- b) **Método Analítico.** Este método fue de mucha utilidad en el proceso de investigación en virtud de que ayudó en el análisis de los datos obtenidos de la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional para finalmente definir las conclusiones y recomendaciones.

## **2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**2.4.1. Técnica.** La técnica que se utilizó en el presente trabajo de investigación fue:

- a) **Observación.** Esta técnica que permitió observar de manera directa a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Así me Divierto la misma que fue estructurada con actividades lúdicas tendientes a mejorar el desarrollo socio-afectivo.

**2.4.2. Instrumentos.** El instrumento que se utilizó para la recolección de la información es el siguiente:

- a) **Guía de observación.** Fue organizado en base a indicadores relacionados con la variable independiente y dependiente así como a las 3 hipótesis específicas con la finalidad de validar la importancia de la Guía Didáctica con actividades lúdicas.

## **2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA**

**2.5.1. Población.** De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionó una población de 35 niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, la misma que se detalla en el siguiente cuadro:

## Cuadro N° 2.1.

### Población

Extractos	Muestra	Porcentaje
Estudiantes paralelo “A”	35	100%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Archivos de la institución educativa

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

**2.5.2. Muestra.** Para el proceso de investigación se tomó en calidad de muestra específicamente el paralelo “A” que corresponde a los 35 niños y niñas.

## 2.6. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se utilizó los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, antes y después de la ejecución de la Guía Didáctica con actividades lúdicas, luego se realizó el siguiente proceso:

- Tabulación de los datos de la observación realizada.
- Procesamiento de la información mediante cuadros y gráficos estadísticos en la hoja de cálculo Excel.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Comprobación de las hipótesis específicas.
- Determinación de conclusiones y recomendaciones.

## 2.7. HIPÓTESIS

### 2.7.1. Hipótesis General

La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas, permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-2016.



### **2.7.2. Hipótesis Específicas**

- El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016.
- La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016.
- La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016.

## 2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 2.8.1. Operacionalización de la hipótesis específica 1

El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**CUADRO N° 2.2.**

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos tradicionales</b>	Son juegos divertidos que forman parte de las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, han sido transmitidos de generación en generación y permiten desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales.	Juegos  Costumbres tradiciones  Generación  Destrezas  Habilidades	Participa con alegría en los juegos tradicionales Demuestra integración social mediante el juego  Mantiene el equilibrio de su cuerpo en el juego de la rayuela Juega con emotividad a los trompos, ensacados, pepos, pan quemado, escondidas, etc.  Identifica juegos que han venido pasando de generación en generación  Comprende las reglas del juego Realiza actividades de motricidad fina y gruesa Coordina sus movimientos corporales Relaciona las actividades en el espacio y el tiempo	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Desarrollo socioemocional</b>	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva y de integración social a través de los juegos  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente al grupo  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

**Fuente:** Datos del proyecto de investigación

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

### 2.8.2. Operacionalización de la hipótesis específica 2

La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**CUADRO N° 2.3.**

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos de roles</b>	Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a través de diálogos y descripciones de sus respectivas acciones, en procura de fortalecer la integración y participación social.	Interpretativo-narrativo  Rol de personajes  Diálogos  Acciones  Integración y participación	Actúa emotivamente en el juego de roles Interpreta con naturalidad las actividades del doctor, maestro, enfermera  Relaciona los juegos con las acciones diarias Demuestra el rol de ciertos personajes con hechos sociales  Representa a un personaje con emotividad Demuestra creatividad en la ejecución de diálogos  Comprende el mensaje para representar a un personaje  Resuelve conflictos entre compañeros Participa en la movilidad corporal y el desenvolvimiento social	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Desarrollo socioemocional</b>	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva y de integración social a través de los juegos  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente al grupo  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

**Fuente:** Datos del proyecto de investigación

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

### 2.8.3. Operacionalización de la hipótesis específica 3

La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**CUADRO N° 2.4.**

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Juegos de mesa	Se practica sobre una mesa para poner en juego el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, destreza manual, memoria, psicología, destreza negociadora o simplemente está basado en el puro del azar.	Participación  Razonamiento táctico  Destreza  Memoria	Se divierte mientras juega Se integra adecuadamente al grupo a través del juego  Comprende y aplica el juego correctamente Participa en los juegos de dados, fichas, cartas, damas, dominó.  Demuestra su capacidad en la ejecución de los juegos Pone en práctica su destreza cognitiva en el desarrollo de los juegos Expresa madurez psicológica en las ganancias y pérdidas  Capta y ejecuta la actividad solicitada Se concentra y ejecuta el proceso del juego	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Desarrollo socioemocional	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva y de integración social a través de los juegos  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente al grupo  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

**Fuente:** Datos del proyecto de investigación

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1. TEMA: GUÍA DIDÁCTICA ASÍ ME DIVIERTO**

#### **3.2. PRESENTACIÓN**

Dentro del Currículo establecido en la Actualización y Fortalecimiento Curricular del Primer Grado de Educación Básica se encuentra estipulado la expresión corporal, ejecutado a través de una serie de actividades lúdicas, así también hace referencia al desarrollo social y emocional aspecto básico para la ambientación y participación activa para que sean autónomos en todo el proceso educativo.

Implica entonces, que la utilización de las actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, es muy importante porque permite estimular su desarrollo integral, para ello es fundamental partir de juegos sencillos acorde a su edad, con lo cual de manera progresiva se les encamina a supera las diversas dificultades físicas como corporales en su flexibilidad muscular, aspecto que posteriormente les permite adquirir habilidades y destrezas cognitivas, sociales y de personalidad.

Para la ejecución de las actividades lúdicas, la guía didáctica con los juegos tradicionales, que consiste en rescatar juegos que han venido desarrollándose de generación en generación y que son divertidos y de gran valía en el desenvolvimiento de los infantes. Así también se plantea realizar juegos de roles que consiste en que los niños y niñas puedan hacer representaciones, imitaciones o dramatizaciones de las actividades que ejecutan varios profesionales. Finalmente están los juegos de mesa en donde interactúan mediante la utilización de recursos o materiales existentes en el aula.

En definitiva las actividades lúdicas favorecen a los niños y niñas en la realización de movimientos del cuerpo, direccionalidad y equilibrio, aspecto básico para que los infantes vayan sintiendo alegría y felicidad porque manifiestan que ya pueden realizar las actividades propuestas por la maestra, implica que en la realización de los juegos

siempre de prever de materiales adecuados a su edad según su utilidad y propiedades comunes, además en este proceso se les conlleva a que progresivamente vayan mejorando sus relaciones sociales y emocionales.

Los medios actuales educativos no compensan la totalidad de sus necesidades e intereses, pero aquí está la labor de los padres para ir enriqueciendo su nivel emocional y afectivo de sus hijos y por ende en la escuela están los docentes para motivar y ayudarles a vencer sus dificultades relacionadas a los problemas socio-afectivos, aspecto básico para poder encaminarse en el proceso de aprendizaje para ello debe propender a investigar la aplicación de una serie de estrategias básicas para ayudarles en el desarrollo socioemocional.

Tanto las actividades lúdicas como las estrategias socioemocionales son básicas para promover una serie de juegos, como los tradicionales, juegos de roles y de mesa en procura de apoyarles en una adecuada relación afectiva entre compañeros así como mantengan con sus padres, maestros y sociedad en general.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo general**

Desarrollar el estado socioemocional de los niños y niñas del Primer grado de Educación Básica mediante la aplicación de la guía didáctica con juegos tradicionales, de roles y de mesa con la finalidad de fortalecer la integración y participación activa.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Contribuir a la integración y participación de los niños y niñas mediante las la realización de los juegos tradicionales con la finalidad de generar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

- Elevar el nivel de integración y participación a través de los juegos de roles con la finalidad de desarrollar procesos socioemocionales de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- Fortalecer el nivel de integración y participación activa mediante la realización de juegos de mesa con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

### **3.4. FUNDAMENTACIÓN**

“El juego es considerado como el placer funcional, porque aportan con una serie de aspectos significativos para el desenvolvimiento infantil, es importante generar la recreación, la alegría, felicidad, participación, así también permite liberar energías acumuladas en las actividades cotidianas” (Piaget, 2006).

La misión de la maestra en la realización de las actividades lúdicas es buscar los elementos o recursos necesarios para fomentar el juego y estimular la integración social y el desarrollo de sus emociones, más aun cuando realice el juego de roles implica que debe imitar, realizar ciertas conversaciones, organice una tienda en donde se transforma en el vendedor y el comprador, implica entonces que los juegos de imaginación e imitación estimulan su desarrollo intelectual y de ambientación escolar.

#### **3.4.1. Contribuciones de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional**

“Las actividades lúdicas contribuyen de manera directa en el desarrollo físico, a través del cual se va mejorando la flexibilidad muscular como el ejercitamiento de todas las partes del cuerpo y también actúa como anti estrés para sacar las energías que posee en exceso, para liberar los momentos tensos, nerviosos e irritables” (Hurlock, 2000).

- Contribuye también al proceso comunicacional porque a través del juego van aprendiendo a comprender los mensajes de los demás o entender lo que tratan de comunicarles los demás.

- Por otro lado se considera como básico para la salida de sus energías emocionales liberando tensiones que les conlleva a cometer actitudes negativas.
- La realización de los juegos cooperativos permiten interrelacionar con la expansión de sus necesidades y deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente.
- Es una herramienta de aprendizaje porque el juego brinda la oportunidad para interactuar con nuevos conocimientos y aprendizaje.
- El juego les permite estimular ciertas creatividades e iniciativas a través de la experimentación de los juegos.

### 3.4.2. Estrategias para el fortalecimiento del desarrollo socioemocional

“Se considera que los juegos ejecutados en la escuela, en el hogar o en su entorno con los niños o niñas del Primer Grado de Educación Básica es importante porque les permite descubrir sus capacidades y por ende van aprendiendo a ser sociables, así como generan una serie de emociones que les permite satisfacer y resolver los sentimientos o problemas que causan dichas relaciones” (Wallon, 2005)

- a. Respetar al alumno.** El respeto debe partir desde la maestra tomando en consideración de que los estudiantes son personas en formación, que necesitan de orientaciones permanentes en el desenvolvimiento de sus actividades como en las actitudes demostradas dentro y fuera del aula, lo que si hay que recordarles es que la ayuda debe estar centrado en amor y afectividad sin humillación y discriminación para no crear resentimientos y distanciamientos.
- b. Reconocer los esfuerzos.** Es importante motivar y estimular sus diferentes acciones, lo que implica se reconoce sus esfuerzos y éxitos, lo que implica que no se debe elogiar únicamente los buenos resultados, sino también todos los esfuerzos realizados.
- c. Interesarse por la participación.** La maestra debe primeramente ella motivarse del trabajo con los niños y niñas para interesarse a fondo de las actividades ejecutadas dentro y fuera del aula, de modo que se motiva a que continúen participando con alegría tanto en las actividades individuales como de grupo.



- d. Propiciar una mejor relación.** La maestra es la encargada de propiciar las buenas relaciones escolares entre los mismos estudiantes así como maestra con los niños y niñas, aspecto que permite generar espacios de confianza y respeto mutuo.
- e. Captar la confianza del alumno.** Un hecho muy trascendental que se debe desarrollar dentro y fuera del aula es precisamente la confianza que depositan sus estudiantes aspecto básico para alcanzar el éxito en el desarrollo del proceso educativo, para ello debe poner en juego su capacidad profesional, aplicación didáctica, ejecución de una constante cultural general, con ello de seguro que va a propiciar el espíritu de justicia, coherencia, seriedad y firmeza comprensiva.
- f. Dialogar. Otro factor importante para desarrollar procesos socioemocionales es el diálogo con los estudiantes,** el cual debe ser abierto y franco, con la finalidad de que el niño o niña tenga actitudes positivas y de confianza, además permite ayudar en la solución de ciertos problemas o el fortalecimiento de dificultades intelectuales y de aprendizaje.
- g. Prestar atención a las diferencias individuales.** El desarrollo socio emocional parte también del apoyo que brinde el docente atendiendo las dificultades individuales o particulares frente a las diferencias existentes entre los estudiantes.
- h. Aproximación al alumno.** La base de la comunicación, e la integración social y los estados de sentimientos y emocionales pueden ser fortalecidos mediante el acercamiento o aproximación de la maestra a sus estudiantes que generalmente es individual con la finalidad de ayudarles en sus aspiraciones, situaciones íntimas, éxitos o dificultades.
- i. No sobrecargar de trabajos.** Cuando existe una acumulación o exageración de trabajos también baja su autoestima o nivel emocional, por lo que debe estar siempre centrado en un ritmo normal en procura de que no tengan una sobrecarga y su aprovechamiento sea eficiente.

### **3.4.3. Ayudar a resolver sus dificultades a través del juego para mejorar la actitud social y proceso emocional**

Los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica siempre presentan una serie de problemas y dificultades físicas, psicológicas, sociales y emocionales, por lo que es fundamental que la maestra a través de su capacidad y experiencia realice una serie de juegos recreativos y de ambientación con la finalidad de poder identificar las limitaciones que presentan los infantes, para ayudarles a resolver sus pequeños conflictos en procura de motivarles a que se sientan fortalecidos y con mayor confianza, pero también debe tener pendiente que la base fundamental no está en aumentar los sentimientos de dependencia con relación al profesor sino encaminarles a que vayan siendo autónomos.

#### **a. Inculcar sentimientos de colectividad**

La maestra orienta y encamina a sus estudiantes, ante lo cual debe tratar de hacerles sentir como personas importantes y que son parte de la comunidad educativa en donde actúa, participa y trabaja para alcanzar el éxito cooperativo. Para ello debe involucrarlos en actividades educativas, acciones escolares, juegos recreativos, tradicionales y creativos.

#### **b. Eliminar el miedo como fuerza motivadora**

El miedo es uno de los factores que prevalecen en los niños y niñas en sus múltiples actividades, así por ejemplo los padres le ponen miedo si no estudia le castigan, no corras porque te caes, en fin el no para todo, implica que se debe orientar sin intimidaciones, por lo contrario requieren de motivaciones, de elevar su autoestima y de generar emociones positivas para no crear problemas psicológicos y de inseguridad.

#### **c. Llevar a la reflexión**

A través de las actividades lúdicas es importante desarrollar procesos de reflexión en función de las acciones positivas o negativas, con la finalidad de encaminarles hacia mejorar su nivel social y emocional, a su vez también la maestra puede generar

situaciones problemáticas, que permitan realizar el razonamiento y reflexión por parte de los niños y niñas.

Cuando se realiza estas actividades con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica es encaminarles a generar la posibilidad de reflexión acorde a su edad y al nivel de reflexión, porque precisamente a esta edad no van tener un amplio análisis, pero la idea es que expresen lo que siente o lo que puedan, pero lo importante también está en brindarles la confianza y el avance intelectual acorde a sus posibilidades.

En conclusiones se pueden determinar que para el desarrollo del comportamiento de los niños y niñas en la integración social como emocional depende en gran medida de la capacidad y experiencia de la maestra para hacer énfasis en su desenvolvimiento con los infantes, para ello debe estar siempre realizando una serie de actividades lúdicas como motivándoles para su participación con voluntad y alegría.

### **3.5. CONTENIDOS**

#### **3.5.1. Juegos tradicionales**

- La rayuela
- Los ensacados
- Estatuas
- Los aviones
- La gallina ciega
- El lobito
- El sapo amigo
- Tomate
- El gato y el ratón

#### **3.5.2. Juegos de roles**

- La colita es mía
- Mi amigo
- El balón amigo
- El tren de mis amigos

- Juego y me divierto
- La casita
- Profesiones

### **3.5.3. Juegos de mesa**

- Imágenes iguales
- Conociendo los colores
- Dominós
- Iguales y diferentes
- Tres en raya
- Corro y recorro
- Bolitas de colores
- Rompecabezas

### 3.6. OPERATIVIDAD

CUADRO N° 3.1.

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Presentación de la guía didáctica a la autoridad y docentes	Revisar la planificación y guía didáctica con la finalidad de identificar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de la guía didáctica a la autoridad y docentes</li> <li>• Revisión y aprobación de la guía didáctica</li> <li>• Recomendaciones y orientaciones para su ejecución.</li> </ul>	5 de enero del 2015.	Verónica Fiallos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Docentes</li> </ul>
Aplicación de la guía.	Desarrollar la guía didáctica de actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Grado de Básica con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de los juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional.</li> <li>• Aplicación de las actividades de juegos de roles encaminado al desarrollo socioemocional</li> <li>• Desarrollar las actividades lúdicas de los juegos de mesa.</li> </ul>	20 de enero del 2015 15 de marzo del 2015 15 de mayo del 2015	Verónica Fiallos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> </ul>
Control y seguimiento de la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas.	Desarrollar las actividades lúdicas con el propósito de mejorar el desarrollo socioemocional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de las actividades planificadas</li> <li>• Observar el desenvolvimiento de los niños</li> <li>• Orientarles en lo requerimientos de los niños y niñas</li> </ul>	5 de junio del 2015.	Verónica Fiallos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> </ul>
Evaluación de la Propuesta.	Verificar el cumplimiento de los objetivos planteados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas.</li> <li>• Valor a los niños y niñas según su desenvolvimiento</li> <li>• Organización de los resultados</li> </ul>	15 de junio del 2015	Verónica Fiallos Autoridades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes.</li> </ul>
Tabulación de resultados	Organizar los datos obtenidos antes y después de la aplicación de la guía didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tabulación de los datos</li> <li>• Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos</li> <li>• Análisis e interpretación de resultados</li> </ul>	6 de julio del 2015	Verónica Fiallos Autoridades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> </ul>

**Fuente:** Planificación de la institución

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS TRADICIONALES

##### 1. La rayuela

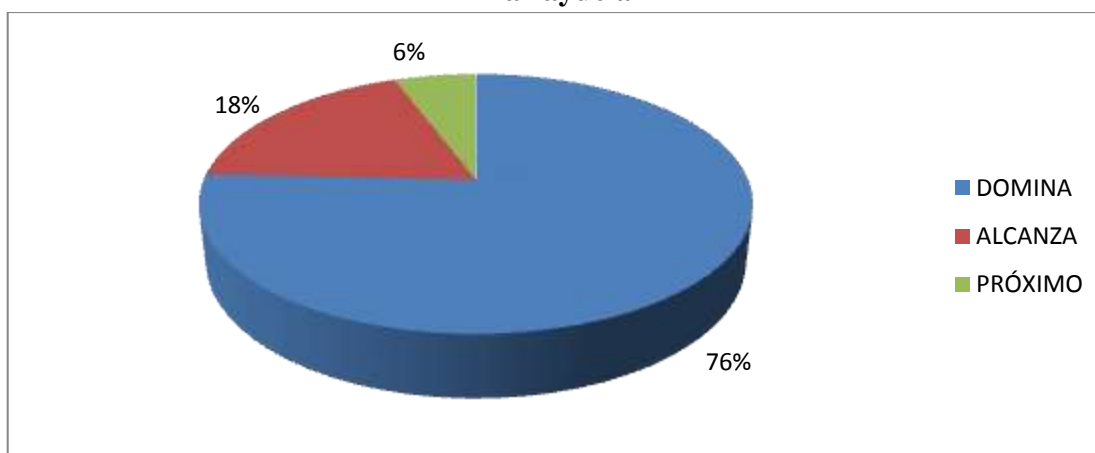
**CUADRO N° 4.1.**  
**La rayuela**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Se relaciona con sus compañeros	22	10	3
Participa en el juego	31	3	1
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>13</b>	<b>4</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>76%</b>	<b>18%</b>	<b>6%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.1.**  
**La rayuela**



**Fuente:** Cuadro N° 4.1.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

##### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 76% dominan el juego de la rayuela, el 18% alcanzan y el 6% están próximos.

##### b) Interpretación

Los infantes poseen un buen equilibrio y coordinación motriz al realizar los saltos en la rayuela, por lo que precisamente es importante ejecutar estos juegos para el desarrollo socioemocional y la interrelación con nuevos aprendizajes.

## 2. Los ensacados

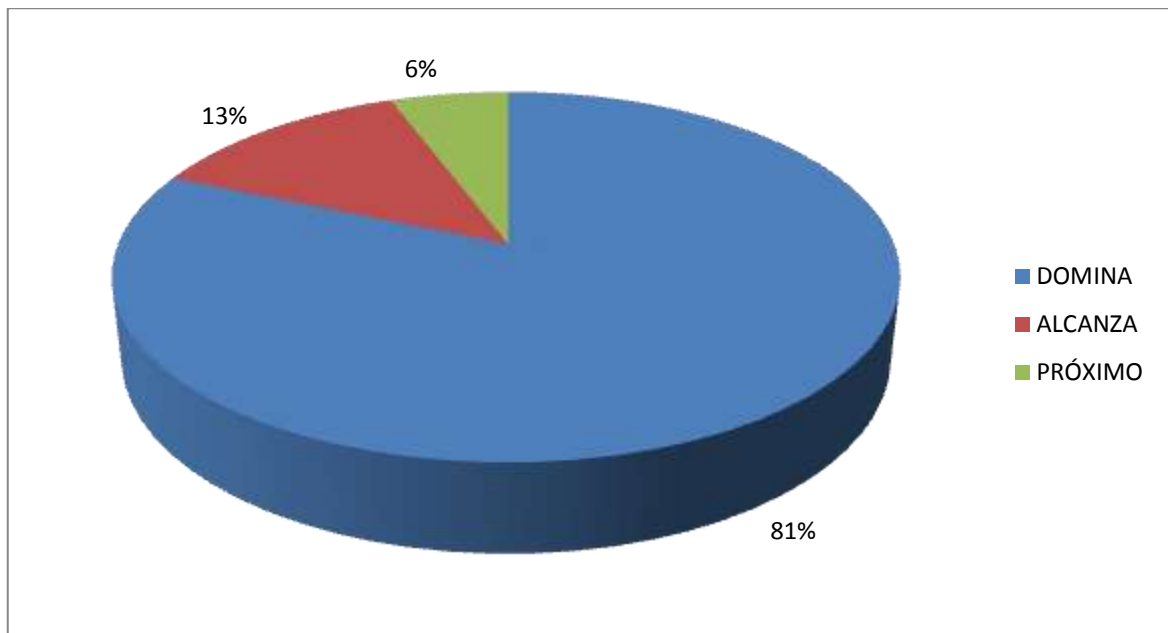
**CUADRO N° 4.2.**  
**Los ensacados**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Respetar las reglas del juego	24	8	3
Participa en la actividad	33	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>9</b>	<b>4</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>81%</b>	<b>13%</b>	<b>6%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.2.**  
**Los ensacados**



**Fuente:** Cuadro N° 4.2

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 81% dominan el juego de los ensacados, el 13% alcanzan y el 6% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la realización del juego de los ensacados los niños y niñas han demostrado alegría, emoción y principalmente integración y sociabilidad entre ellos, aspecto básico para continuar con estas actividades y así fortalecer el desarrollo socioemocional.

### 3. Estatuas

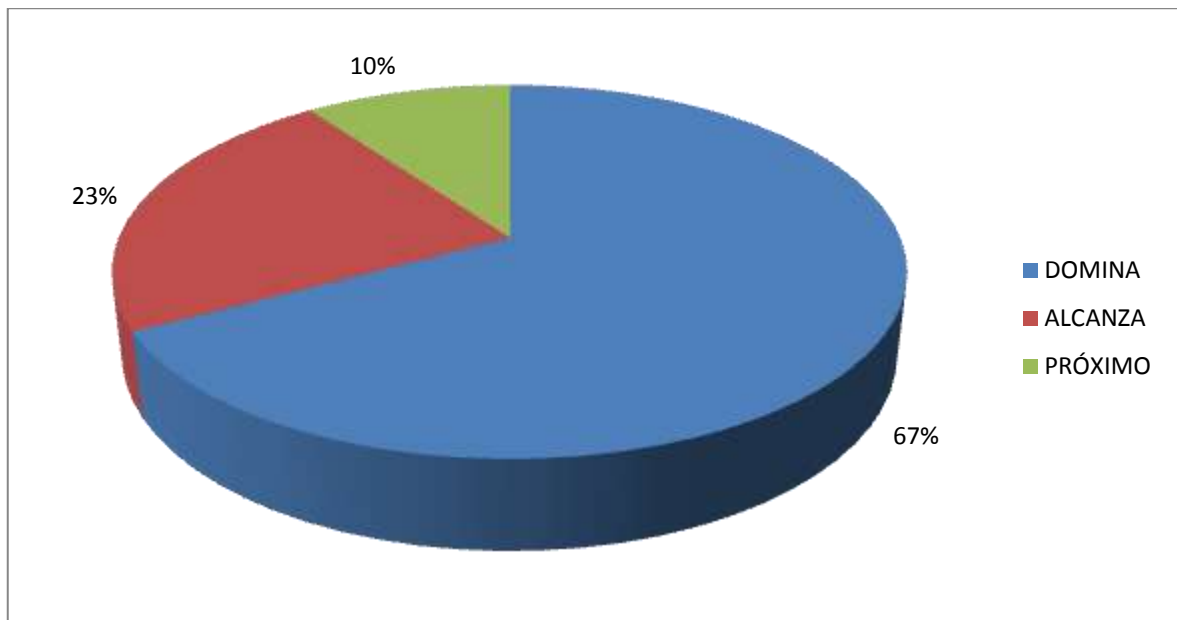
**CUADRO N° 4.3.**  
**Estatuas**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Respetar las reglas del juego	19	12	4
Se integra al grupo de compañeros	28	4	3
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>16</b>	<b>7</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>67%</b>	<b>23%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.3.**  
**Estatuas**



**Fuente:** Cuadro N° 4.3.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 67% dominan el juego de las estatuas, el 23% alcanzan y el 10% están próximos.

#### b) Interpretación

Los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica participaron con mucha emotividad en el juego de las estatuas en donde demostraron risas, alegrías y movimientos, lo cual les permite controlar sus emociones internas, para ello se debe continuar de manera periódica con estas actividades.



#### 4. Los aviones

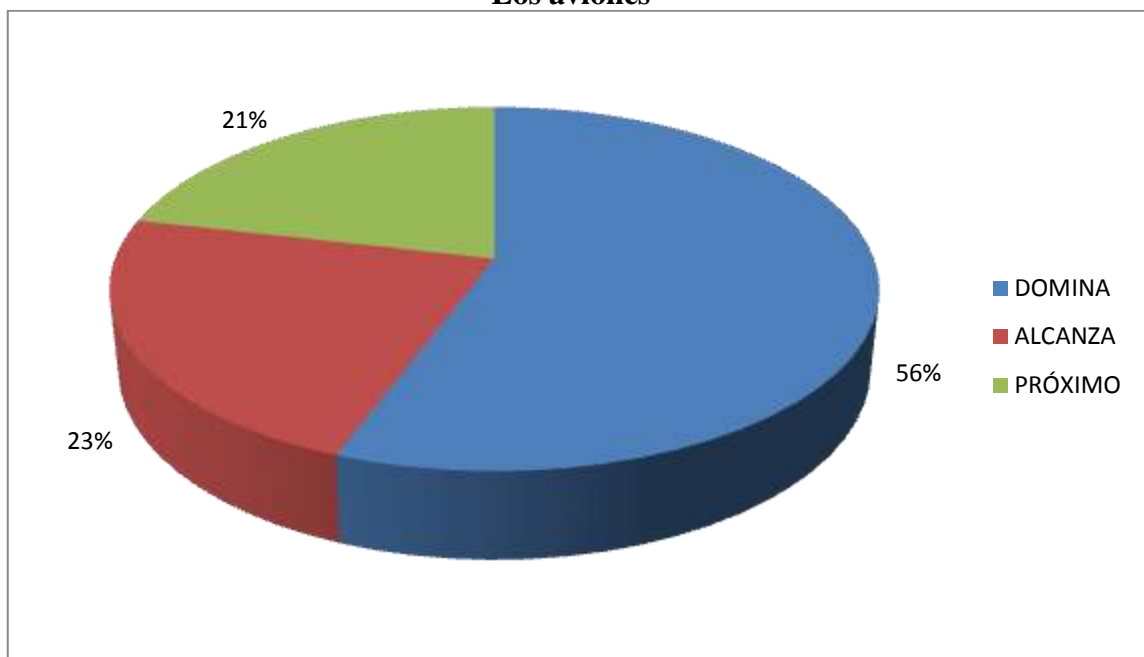
**CUADRO N° 4.4.**  
**Los aviones**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Imagina y construye su juguete	18	6	11
Se divierte y comparte sentimientos con sus compañeros	21	10	4
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>16</b>	<b>15</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>56%</b>	<b>23%</b>	<b>21%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.4.**  
**Los aviones**



**Fuente:** Cuadro N° 4.4.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

##### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 56% dominan el juego de los aviones, el 23% alcanzan y el 21% están próximos.

##### b) Interpretación

Mediante la realización del juego de los aviones, permitió a los niños y niñas demostrar sus habilidades y destrezas motrices, además el movimiento de sus brazos y por su intermedio en el momento de hacer volar expresan alegría y felicidad para generar lazos de afectividad.

## 5. La gallina ciega

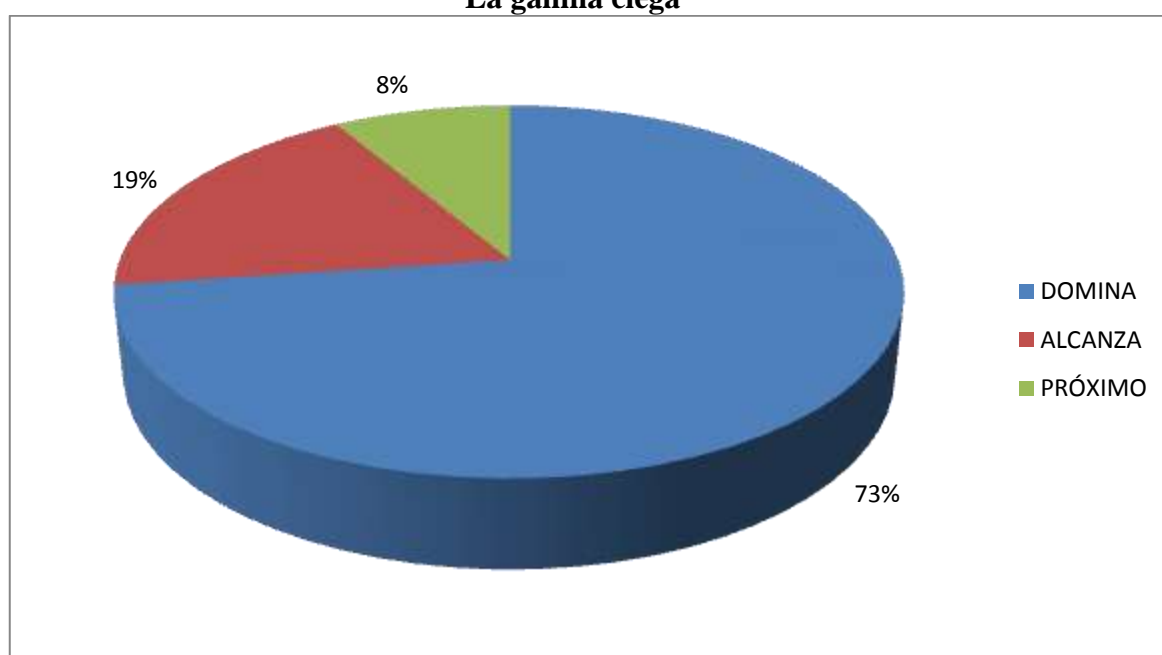
**CUADRO N° 4.5.**  
**La gallina ciega**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Se divierte y respeta a los compañeros	27	5	3
Expresa las emociones durante el juego	24	8	3
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>13</b>	<b>6</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>73%</b>	<b>19%</b>	<b>8%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.5.**  
**La gallina ciega**



**Fuente:** Cuadro N° 4.5.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 73% dominan el juego de la gallina ciega, el 19% alcanzan y el 8% están próximos.

### b) Interpretación

A través del juego de la gallina ciega permitió a los niños y niñas poner mucha atención para cumplir con las reglas del juego para ejecutar con normalidad y afecto la actividad propuesta con la finalidad de mejorar la convivencia escolar a través del respeto y sus emociones durante el juego.

## 6. El lobito

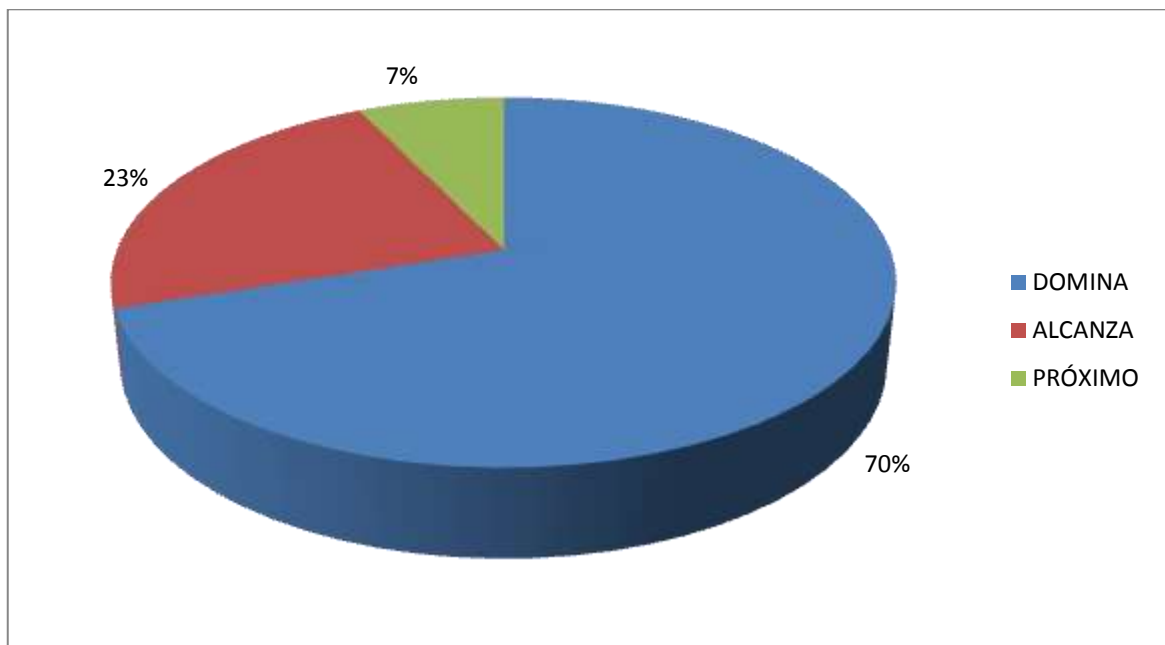
**CUADRO N° 4.6.**  
**El lobito**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Juega y respeta las reglas	24	9	2
Expresa sus sentimientos y emociones.	25	7	3
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>16</b>	<b>5</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>70%</b>	<b>23%</b>	<b>7%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.6.**  
**El lobito**



**Fuente:** Cuadro N° 4.6.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 70% dominan el juego del lobito, el 23% alcanzan y el 7% están próximos.

### b) Interpretación

Los infantes durante la realización del juego del lobito participaron con mucha emotividad, actividad que les permitió fortalecer la interacción social y emocional de los niños y niñas el demostrar sus sentimientos y emociones.

## 7. El sapo amigo

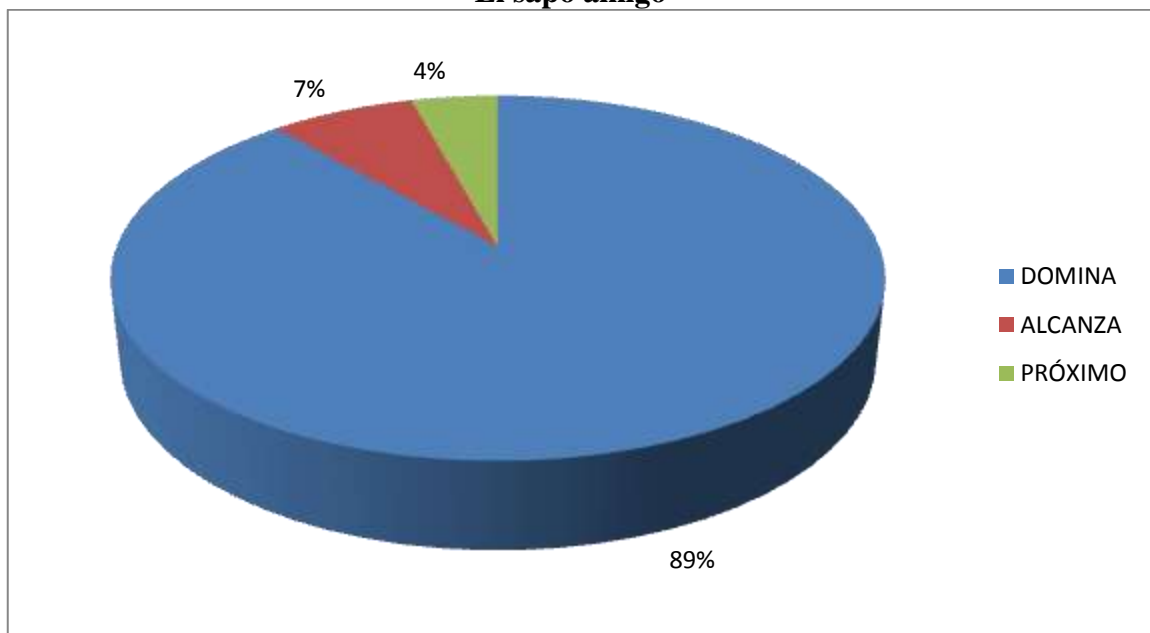
**CUADRO N° 4.7.**  
**El sapo amigo**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Responde a los estímulos sociales del entorno	29	4	2
Participa con alegría en la actividad	33	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>62</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>89%</b>	<b>7%</b>	<b>4%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.7.**  
**El sapo amigo**



**Fuente:** Cuadro N° 4.7.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 89% dominan el juego del sapito amigo, el 7% alcanzan y el 4% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la realización del juego el sapito amigo permitió desarrollar sus destrezas de acertividad y por ende poner en juego sus emociones, integración y participación social a través de lo cual se les motiva para una mejora ambientación y adaptación escolar.

## 8. Tomate

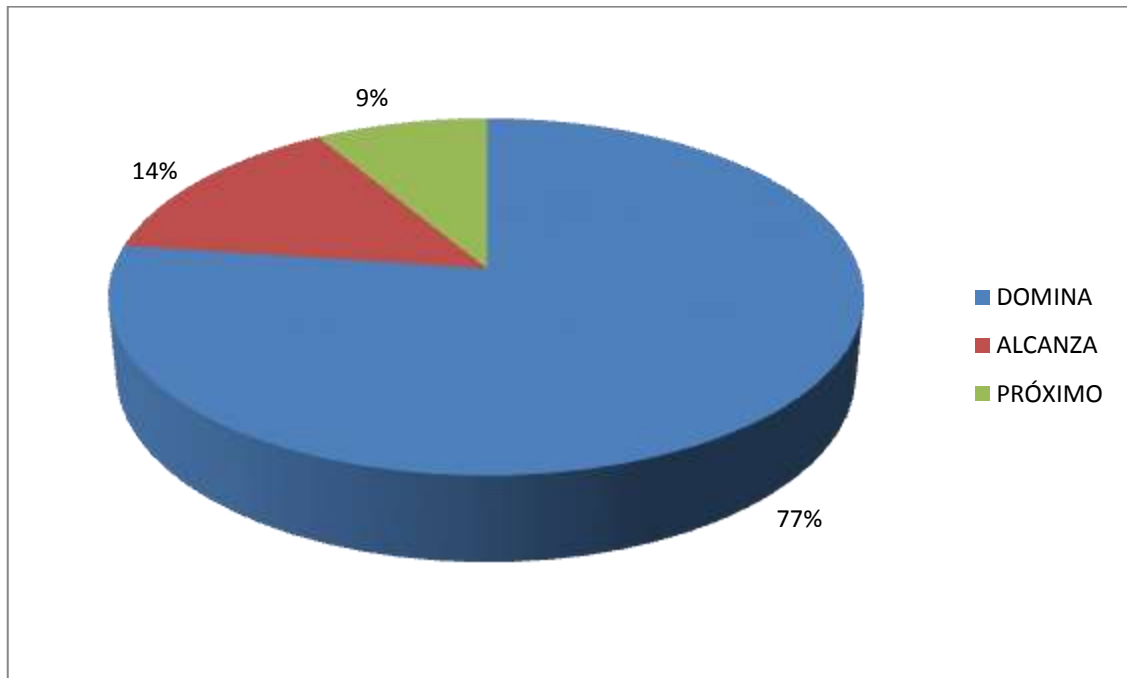
**CUADRO N° 4.8.**  
**Tomate**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Crea lazos de amistad con sus compañeros	30	3	2
Demuestra afecto por sus compañeros durante el juego	24	7	4
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>77%</b>	<b>14%</b>	<b>9%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.8.**  
**Tomate**



**Fuente:** Cuadro N° 4.8

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 77% dominan el juego del tomate, el 14% alcanzan y el 9% están próximos.

### b) Interpretación

Con la realización del juego del baile del tomate se pudo evidenciar una mejor integración de género por cuanto tenían que bailar entre hombres y mujeres, aspecto básico para interactuar y mejorar su convivencia escolar.

## 9. El gato y el ratón

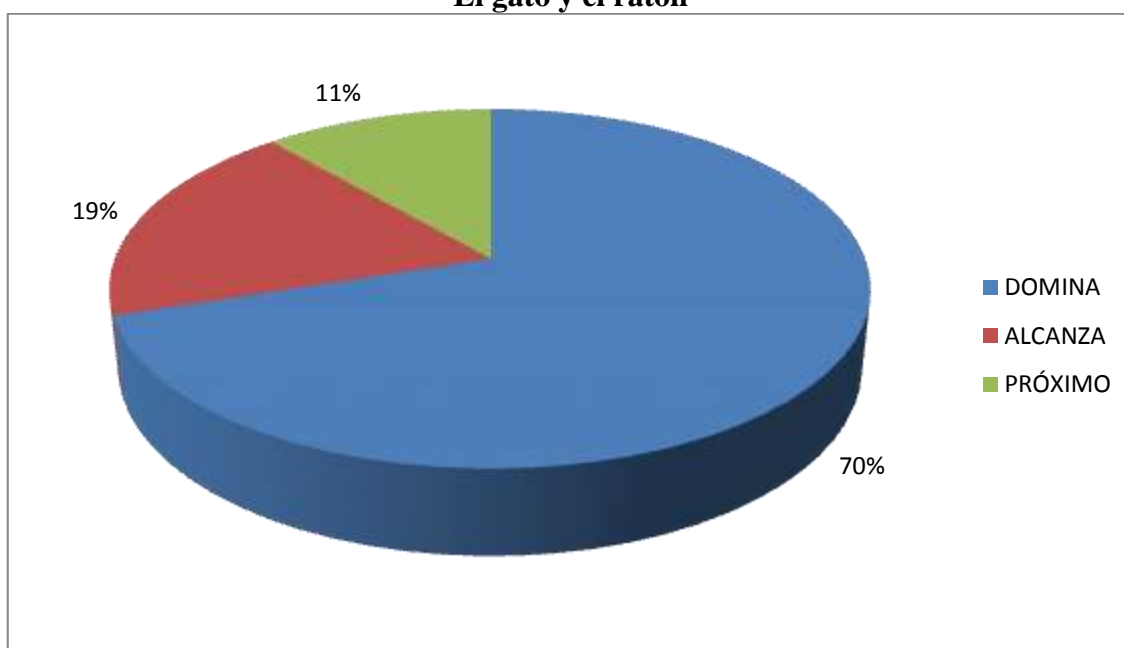
**CUADRO N° 4.9.**  
**El gato y el ratón**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Aprenden a respetar los turnos	25	5	5
Es independiente y se comunica	24	8	3
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>13</b>	<b>8</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>70%</b>	<b>19%</b>	<b>11%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.9.**  
**El gato y el ratón**



**Fuente:** Cuadro N° 4.9

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 70% dominan el juego del gato y el ratón, el 19% alcanzan y el 11% están próximos.

### b) Interpretación

Los infantes al participar en el juego del gato y el ratón participan con emotividad porque están imitando a personajes imaginarios la independencia personal y la comunicación entre niños y niñas, aspecto fundamental para el desarrollo socioemocional.

#### 4.1.1. Síntesis de resultados de la observación realizada a los niños y niñas de los juegos tradicionales

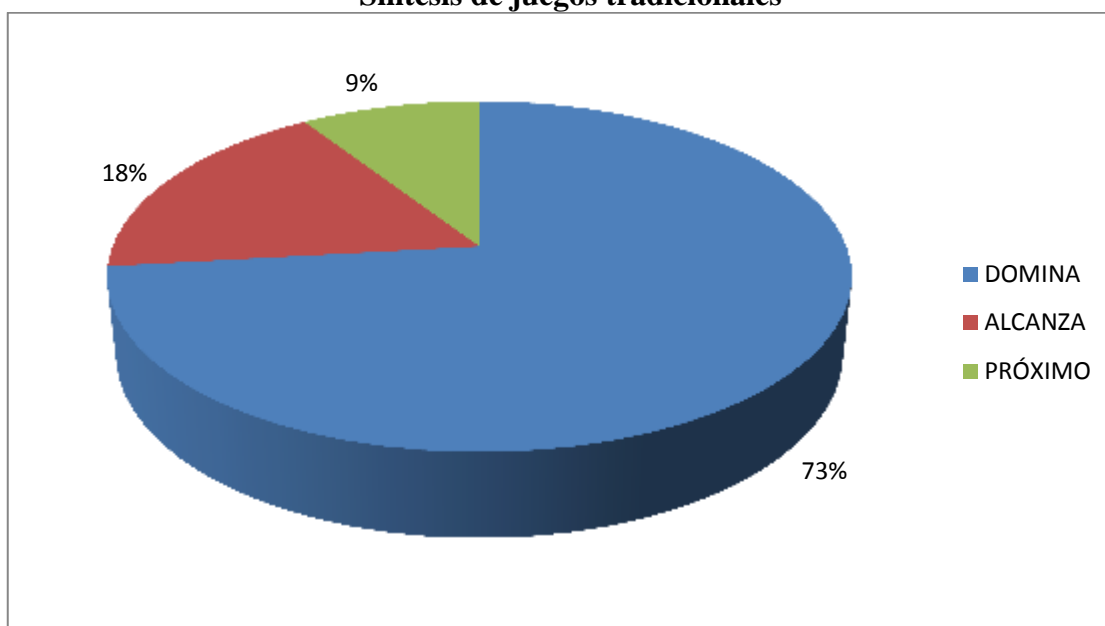
**CUADRO N° 4.10.**  
**Síntesis de resultados juegos tradicionales**

JUEGOS TRADICIONALES	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
LA RAYUELA	Se relaciona con sus compañeros	22	10	3
	Participa en el juego	31	3	1
LOS ENSACADOS	Respeto las reglas del juego	24	8	3
	Participa en la actividad	33	1	1
ESTATUAS	Respeto las reglas del juego	19	12	4
	Se integra al grupo de compañeros	28	4	3
LOS AVIONES	Imagina y construye su juguete	18	6	11
	Se divierte y comparte sentimientos con sus compañeros	21	10	4
LA GALLINA CIEGA	Se divierte y respeta a los compañeros	27	5	3
	Expresa los emociones durante el juego	24	8	3
EL LOBITO	Juega y respeta las reglas	24	9	2
	Expresa sus sentimientos y emociones	25	7	3
EL SAPO AMIGO	Responde a los estímulos sociales del entorno	29	4	2
	Participa con alegría en la actividad	33	1	1
TOMATE	Crea lazos de amistad con sus compañeros	30	3	2
	Demuestra afecto por sus compañeros durante el juego	24	7	4
EL GATO Y EL RATÓN	Aprenden a respetar los turnos	25	5	5
	Es independiente y se comunica	24	8	3
<b>TOTAL</b>		<b>461</b>	<b>111</b>	<b>58</b>
<b>PORCENTAJE</b>		<b>73%</b>	<b>18%</b>	<b>9%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.10.**  
**Síntesis de juegos tradicionales**



**Fuente:** Cuadro N° 4.9

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### **a) Análisis**

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 73% dominan los juegos tradicionales, el 18% alcanzan y el 9% están próximos.

#### **b) Interpretación**

Revisado los resultados generales de la observación realizada a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica respecto a la aplicabilidad de los juegos tradicionales se puede evidenciar que mediante la ejecución de las actividades recreativas y dinámicas no únicamente que se trata de rescatar juegos de nuestros antepasados, sino que principalmente sirven para motivar a los estudiantes, así como generar procesos de integración, participación, comunicación y de fortalecimiento al desarrollo socioemocional.



#### 4.1.2. Comprobación de la hipótesis específica 1

##### a. Modelo lógico

**Hi:** El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**Ho:** El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales no fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

##### b. Modelo estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

##### c. Simbología

$\chi_c^2$  = “Chi” cuadrado calculado

$f_o$  = frecuencia observada

$\chi_t^2$  = “Chi” cuadrado tabulado

$f_e$  = frecuencia esperada

$\Sigma$  = Sumatoria

$\alpha$  = nivel de significación

IC = intervalo de confianza

GL=grados de libertad

##### d. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

IC= 95%

##### e. Zona de rechazo

Columnas 3, Filas 5

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (5-1)

$$GL = (2) (4)$$

GL = 8 grados de libertad

$$\chi^2_t = 15.5073$$

**f. Regla de decisión**

Se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ : Si  $\chi^2_c < \chi^2_t$

**g. Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes**

**CUADRO N° 4.11.**  
**Juegos tradicionales**

OBSERVACIÓN	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO	TOTAL
LA RAYUELA	55.4 53	10 13	4.6 4	70
LOS ENSACADOS	55.4 57	10 9	4.6 4	70
LA GALLINA CIEGA	55.4 51	10 13	4.6 6	70
EL SAPO AMIGO	55.4 62	10 5	4.6 3	70
TOMATE	55.4 54	10 10	4.6 6	70
<b>TOTAL</b>	<b>277</b>	<b>50</b>	<b>23</b>	<b>350</b>

**Fuente:** Datos de la observación a los niños y niñas

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**h. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$E_{ij} = \frac{(n_i)(m_j)}{n}$$

$$E_{11} = \frac{n_1 \cdot m_1}{n} = \frac{(70)(277)}{350} = 55.4$$

$$E_{12} = \frac{n_1 \cdot m_2}{n} = \frac{(70)(50)}{350} = 10$$

$$E_{13} = \frac{n_1 - m_3}{n} = \frac{(70) - (23)}{350} = 4.6$$

**i. Cálculo de  $X^2$**

Datos para encontrar el CHI cuadrado calculado de los estudiantes

**CUADRO N° 4.12.**  
**Tabla de frecuencias**

<b>fo</b>	<b>fe</b>	<b>(fo - fe)</b>	<b>(fo - fe)<sup>2</sup></b>	<b>(fo - fe)<sup>2</sup> / fe</b>
53	55.4	-2.4	5.76	0,10
13	10	3	9	0,9
4	4.6	-0.6	0.36	0,08
57	55.4	1.6	2.56	0,05
9	10	-1	1	0,1,
4	4.6	-0.6	0.36	0,08
51	55.4	-4.4	19.36	0,35
13	10	3	9	0,9
6	4.6	1.4	1.96	0,43
62	55.4	6.6	43.56	0,79
5	10	-5	25	2,5
3	4.6	-1.6	2.56	0,56
54	55.4	-1.4	1.96	0,04
10	10	1	1	0,1
6	4.6	1.4	1.96	0,43
<b>∑</b>				<b>7.31</b>

**Fuente:** Datos del cuadro N° 4.33

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

$$X^2_{cal} = 7.31$$

**j. Cálculo de  $X^2$  tabulado**

$$gl = 8$$

$$\alpha = 0,05$$

Nivel de confianza = 95%

$$X^2_{tab} = 15.5073$$

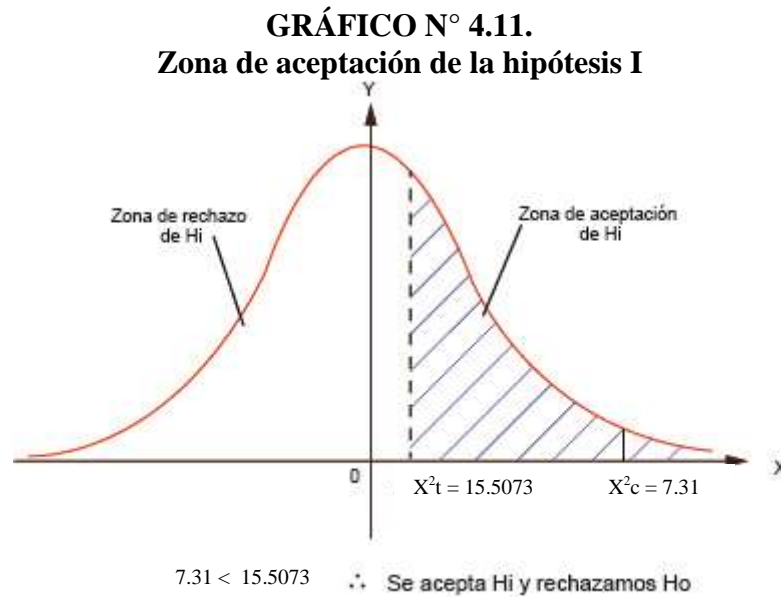
### k. Regla de decisión

$$X^2_{cal} = 7.31$$

$$X^2_{tab} = 15.5073$$

$$X^2_{cal} 7.31 < X^2_{tab} 15.5073$$

$$7.31 < 15.5073$$



**Fuente:** Cuadro N° 4.34

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### l. Decisión

$X^2_c = 7.31$  es menor a  $X^2_t = 15.5073$ , por lo tanto  $X^2_c$  se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 1  $H_1$ , que dice: El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

## 4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS DE ROLES

### 1. La colita es mía

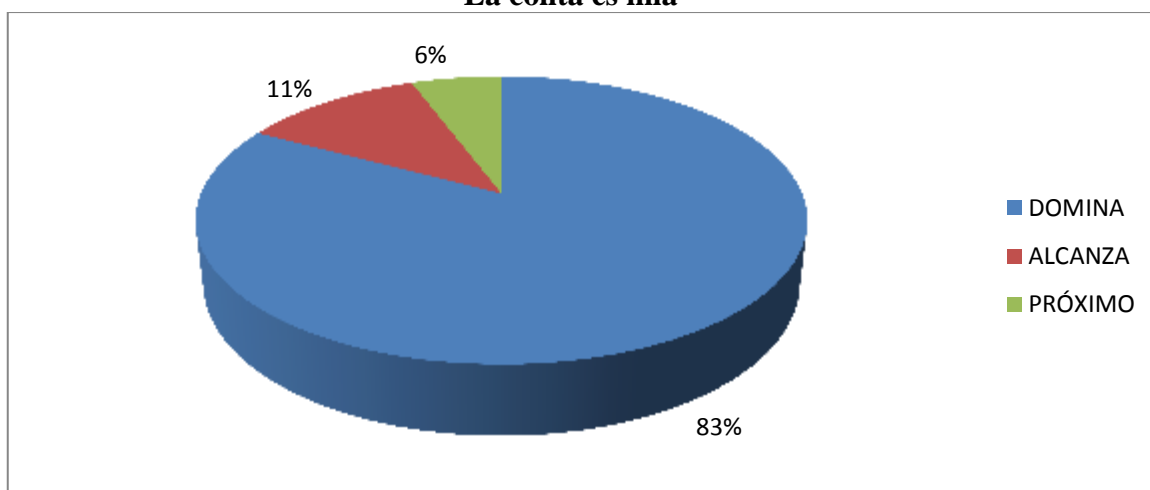
**CUADRO N° 4.13.**  
**La colita es mía**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Participa del juego espontáneamente	27	5	3
Comparte su alegría con los demás compañeros.	31	3	1
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>8</b>	<b>4</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>83%</b>	<b>11%</b>	<b>6%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.12.**  
**La colita es mía**



**Fuente:** Cuadro N° 4.13.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 83% dominan el juego de la colita es mía, el 11% alcanzan y el 6% están próximos.

#### b) Interpretación

Los infantes a través del proceso de participación en los juegos de roles, específicamente en la actividad de la colita es mía implica que los niños y niñas del Primer Grado fueron mejorando periódicamente la interacción entre los estudiantes, factor importante para el desarrollo socioemocional.

## 2. Mi amigo

**CUADRO N° 4.14.**

**Mi amigo**

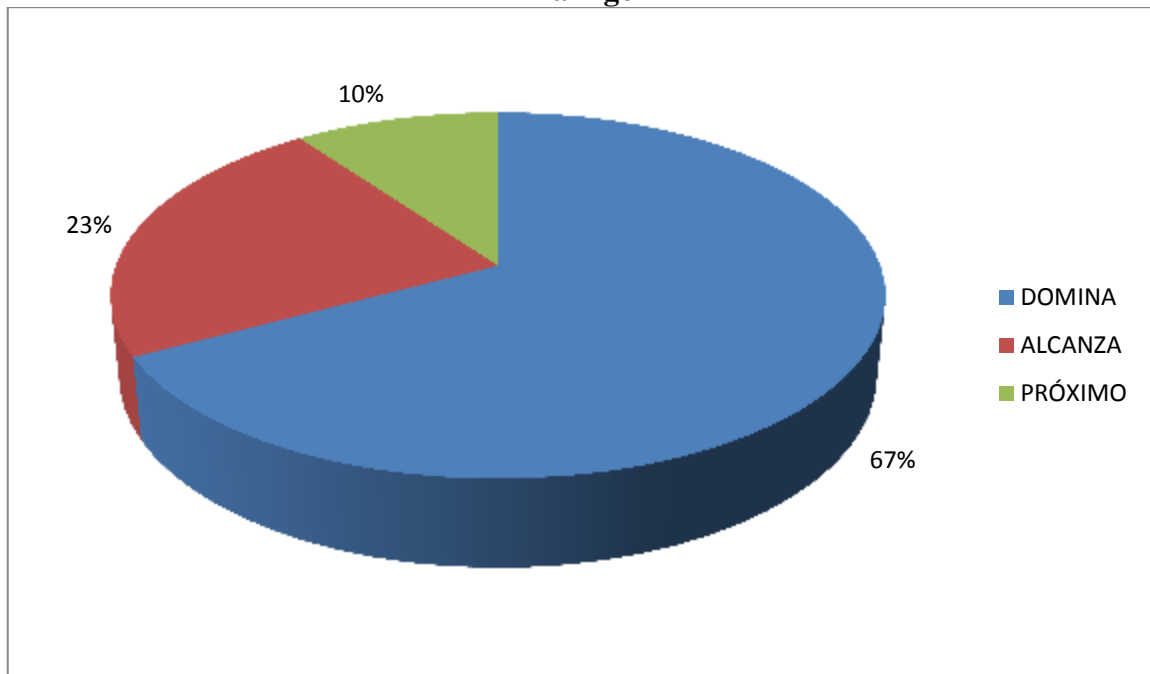
INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
El niño cumple con las consignas de la actividad	20	9	6
Expresa sus emociones y sentimientos.	27	7	1
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>16</b>	<b>7</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>67%</b>	<b>23%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.13.**

**Mi amigo**



**Fuente:** Cuadro N° 4.14.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 67% dominan el juego mi amigo, el 23% alcanzan y el 10% están próximos.

### b) Interpretación

Los niños y niñas mediante la realización del juego mi amigo participaron con mucha emotividad, aspecto fundamental para llegar al desarrollo socioemocional, porque además demuestran afectividad y convivencia social.

### 3. El balón amigo

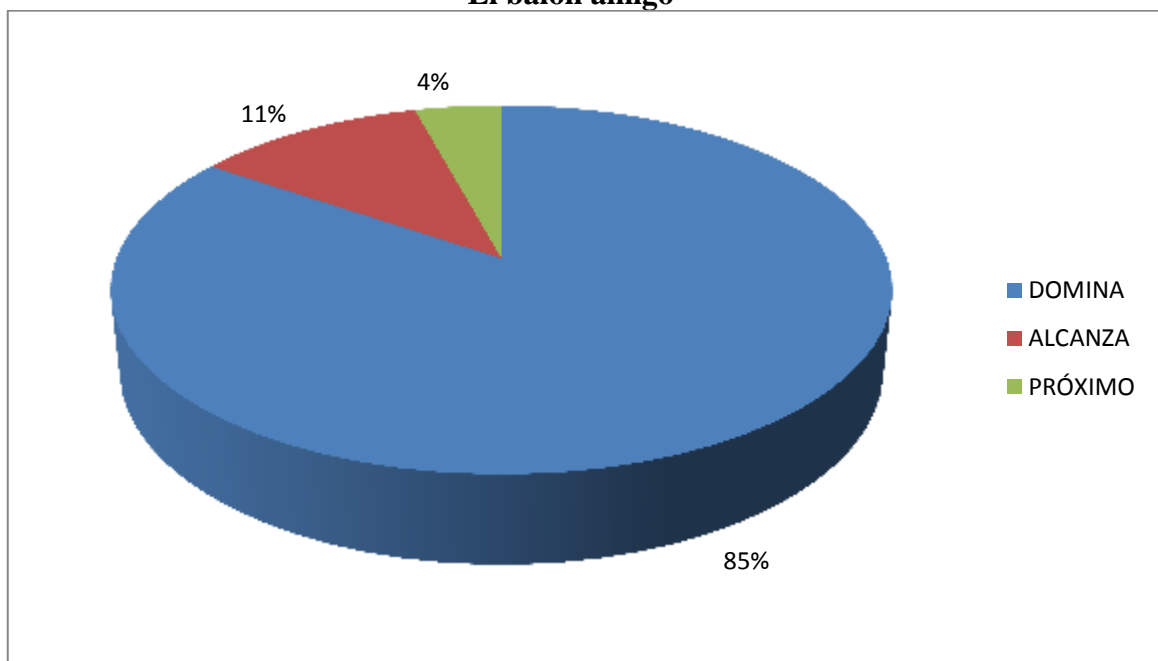
**CUADRO N° 4.15.**  
**El balón amigo**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Se integra en actividades grupales	30	4	1
Respeto a sus compañeros durante el juego	29	4	2
<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>8</b>	<b>3</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>85%</b>	<b>11%</b>	<b>4%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.14.**  
**El balón amigo**



**Fuente:** Cuadro N° 4.15.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 85% dominan el juego del balón amigo, el 11% alcanzan y el 4% están próximos.

#### b) Interpretación

Mediante la realización del juego el balón amigo, se ha podido observar que los niños y niñas participan con mucha alegría en diferentes utilidades con el balón, sobre todo demostraron una mejor integración y participación en grupos organizados.

#### 4. El tren de mis amigos

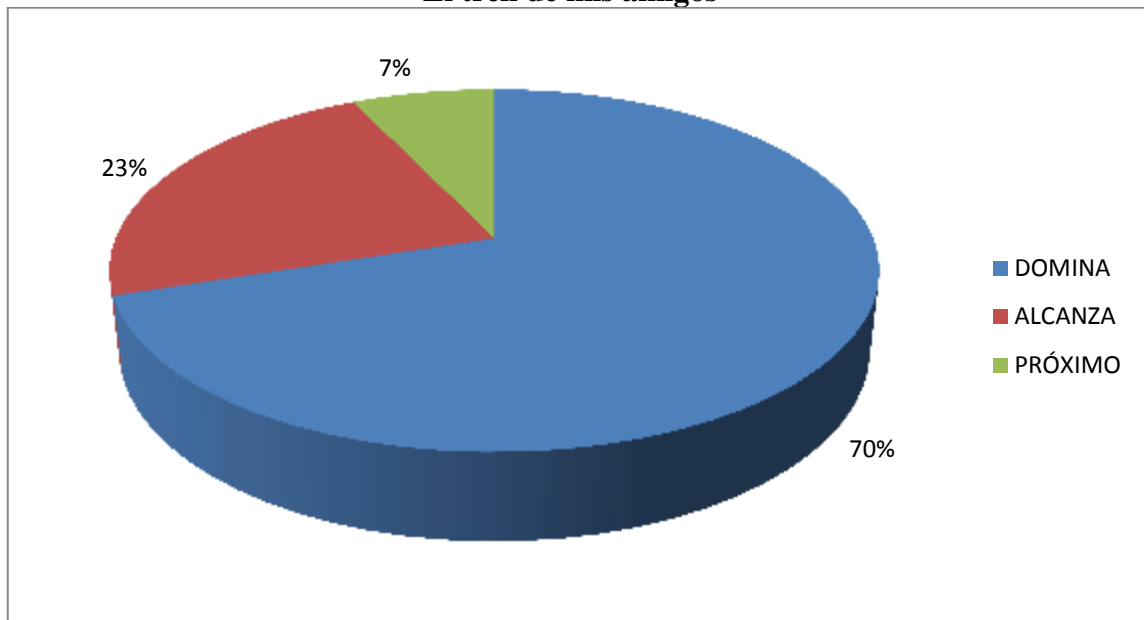
**CUADRO N° 4.16.**  
**El tren de mis amigos**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Se incorporan a la actividad grupal	30	4	1
Propone nuevas formas de juego	19	12	4
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>16</b>	<b>5</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>70%</b>	<b>23%</b>	<b>7%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.15.**  
**El tren de mis amigos**



**Fuente:** Cuadro N° 4.16.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

##### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 70% dominan el juego del tren de mis amigos, el 23% alcanzan y el 7% están próximos.

##### b) Interpretación

Los niños y niñas al participar en el juego el tren de mis amigos, se pudo evidenciar que los niños y niñas actúan con mucha emotividad porque se integran, su expresividad es dramática y actúan con normalidad en grupos, aspecto básico para la socialización y el desarrollo de sus emociones.



## 5. Juego y me divierto

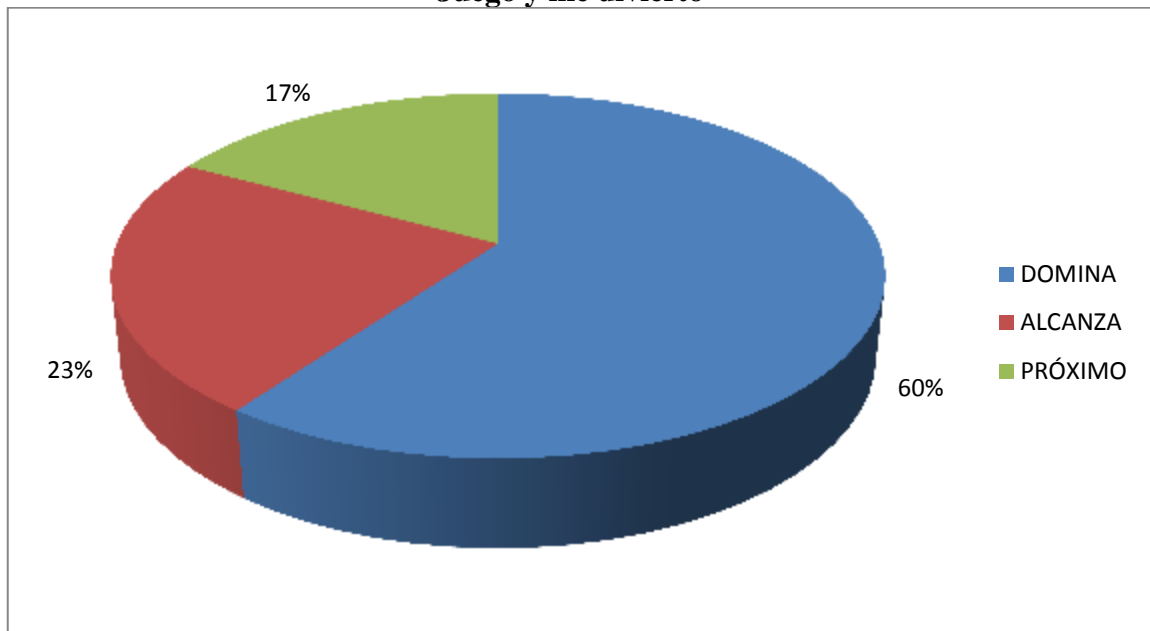
**CUADRO N° 4.17.**  
**Juego y me divierto**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Participa en la dramatización en forma voluntaria	20	8	7
Imita al personaje de la historia	22	8	5
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>16</b>	<b>12</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>60%</b>	<b>23%</b>	<b>17%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.16.**  
**Juego y me divierto**



**Fuente:** Cuadro N° 4.17

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 60% dominan la actividad de juego y me divierto, el 23% alcanzan y el 17% están próximos.

### b) Interpretación

Con la realización de la actividad juego y me divierto se motivan y ponen en juego su imaginación y principalmente es apoyarse de las actividades lúdicas para generar procesos de socialización y del mejoramiento de sus emociones para que actúen en todas las actividades educativas.

## 6. La casita

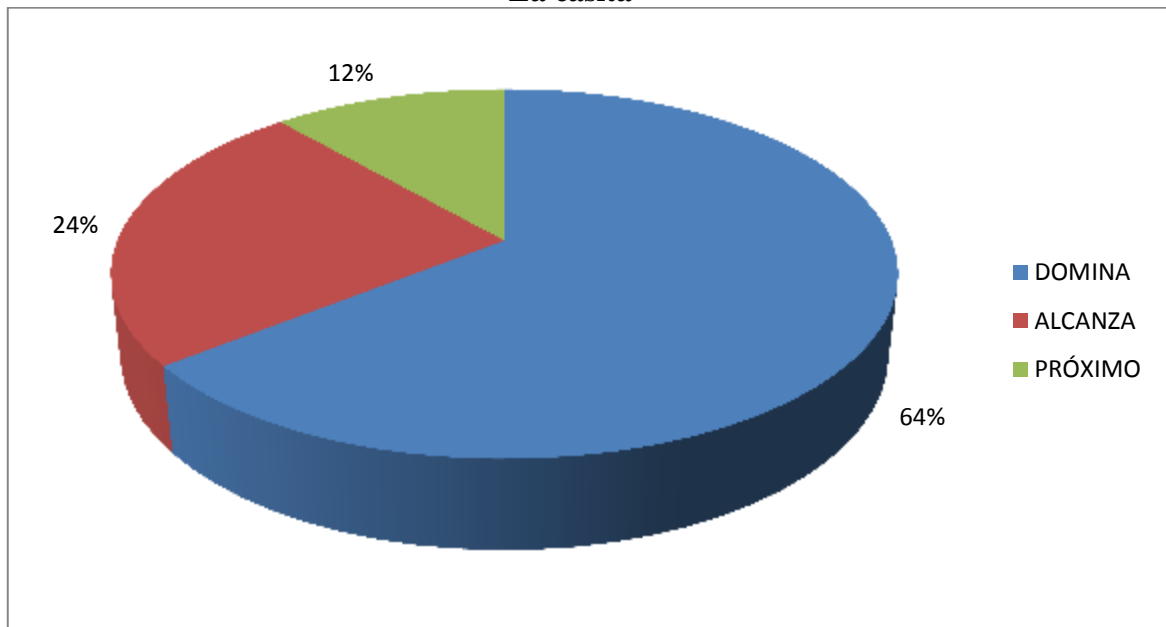
**CUADRO N° 4.18.**  
**La casita**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Expresa diálogos cotidianos libremente	21	9	5
Dramatiza el rol de los miembros de la familia	24	8	3
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>17</b>	<b>8</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>64%</b>	<b>24%</b>	<b>12%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1º Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.17.**  
**La casita**



**Fuente:** Cuadro N° 4.18.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 64% dominan el juego de la casita, el 24% alcanzan y el 12% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la ejecución del juego de la casita, los niños y niñas ponen a relucir su imaginación al imitan las actividades de casa principalmente a su madre en los quehaceres de la cocina, aspecto importante para que dialoguen, se integren socialmente y demuestren una buena afectividad.

## 7. Profesiones

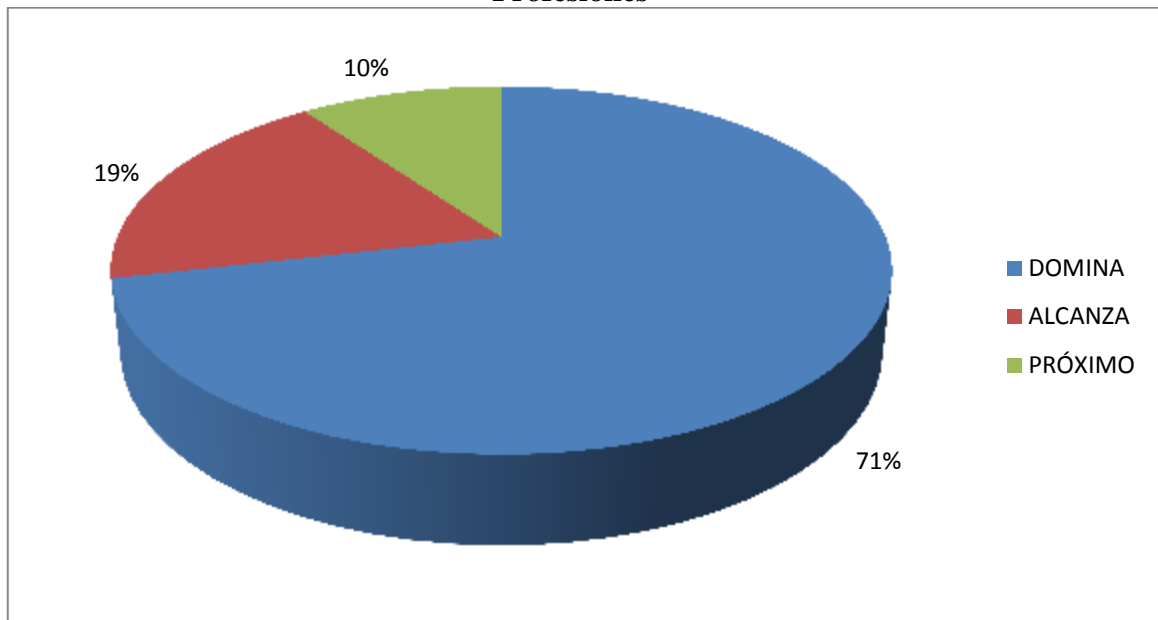
**CUADRO N° 4.19.**  
**Profesiones**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Representa personajes conocidos	23	8	4
Expresa alegría y participa en el juego.	27	5	3
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>13</b>	<b>7</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>71%</b>	<b>19%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.18.**  
**Profesiones**



**Fuente:** Cuadro N° 4.19.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 71% dominan el juego de las profesiones, el 19% alcanzan y el 10% están próximos.

### b) Interpretación

Realizar con los niños y niñas actividades relacionadas con las profesiones, fueron bastante emotivas en virtud de que les gusta vestirse con el traje de determinados personajes o de quienes ellos y ellas admiran, aspecto que les conlleva a generar procesos de emotividad y participación activa.

**4.2.1. Síntesis de resultados de la observación realizada a los niños y niñas de los juegos de roles**

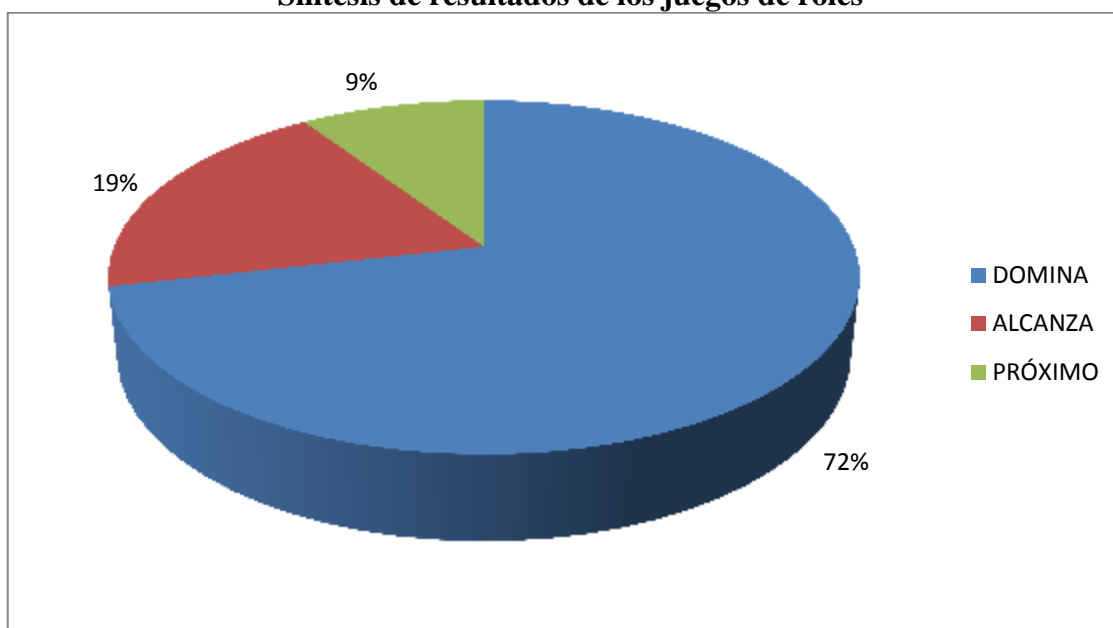
**CUADRO N° 4.20.  
Síntesis de resultados de los juegos de roles**

JUEGOS DE ROLES	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
LA COLITA ES MÍA	Participa del juego espontáneamente	27	5	3
	Comparte su alegría con los demás compañeros	31	3	1
MI AMIGO	El niño cumple con las consignas de la actividad	20	9	6
	Expresa sus emociones y sentimientos	27	7	1
EL BALÓN AMIGO	Se integra en actividades grupales	31	4	1
	Respeto a sus compañeros durante el juego	29	4	2
EL TREN DE MIS AMIGOS	Se incorporan a la actividad grupal	30	4	1
	Propone nuevas formas de juego	19	12	4
JUEGO Y ME DIVIERTO	Participa en la dramatización en forma voluntaria	20	8	7
	Imita al personaje de la historia	22	8	5
LA CASITA	Expresa diálogos cotidianos libremente	21	9	5
	Dramatiza el rol de los miembros de la familia	24	8	3
PROFESIONES	Representa personajes conocidos	23	8	4
	Expresa alegría y participa en el juego	27	5	3
<b>TOTAL</b>		<b>350</b>	<b>94</b>	<b>46</b>
<b>PORCENTAJE</b>		<b>72%</b>	<b>19%</b>	<b>9%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.19.**  
**Síntesis de resultados de los juegos de roles**



**Fuente:** Cuadro N° 4.20

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### **a) Análisis**

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 72% dominan el juego de los roles, el 19% alcanzan y el 9% están próximos.

#### **b) Interpretación**

A través de la realización de los juegos de roles permitió a los niños y niñas interactuar representando ciertas actividades comunes de casa, así como de actividades imaginativas o de lo que ellos y ellas pueden observar, con lo cual a más de que representan a personajes, dialogan, se comunican, pero la clave está en motivarles a que actúen con normalidad para que vayan venciendo el miedo y mejoren su integración social y el desarrollo emocional.

## 4.2.2. Comprobación de la hipótesis específica 2

### a. Modelo lógico

**Hi:** La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**Ho:** La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles no fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

### b. Modelo estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

### c. Simbología

$\chi_c^2$  = “Chi” cuadrado calculado

$f_o$  = frecuencia observada

$\chi_t^2$  = “Chi” cuadrado tabulado

$f_e$  = frecuencia esperada

$\Sigma$  = Sumatoria

$\alpha$  = nivel de significación

IC = intervalo de confianza

GL=grados de libertad

### d. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

IC= 95%

### e. Zona de rechazo

Columnas 3, Filas 5

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (5-1)

$$GL = (2) (4)$$

GL = 8 grados de libertad

$$\chi^2_t = 15.5073$$

**f. Regla de decisión**

Se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ : Si  $\chi^2_c < \chi^2_t$

**g. Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes**

**CUADRO N° 4.21.**  
**Juegos de roles**

OBSERVACIÓN	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO	TOTAL
LA COLITA ES MÍA	52.6 58	12.2 8	5.2 4	70
MI AMIGO	52.6 47	12.2 16	5.2 7	70
EL BALÓN AMIGO	52.6 59	12.2 8	5.2 3	70
EL TREN DE MIS AMIGOS	52.6 49	12.2 16	5.2 5	70
PROFESIONES	52.6 50	12.2 13	5.2 7	70
<b>TOTAL</b>	<b>263</b>	<b>61</b>	<b>26</b>	<b>350</b>

**Fuente:** Datos de la observación antes y después a los niños y niñas

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**h. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$E_{ij} = \frac{(n_i)(m_j)}{n}$$

$$E_{11} = \frac{n_{1-m_1}}{n} = \frac{(70)(263)}{350} = 52.6$$

$$E_{12} = \frac{n_1 - m_2}{n} = \frac{(70) (61)}{350} = 12.2$$

$$E_{13} = \frac{n_1 - m_3}{n} = \frac{(70) (26)}{350} = 5.2$$

### i. Cálculo de $X^2$

Datos para encontrar el CHI cuadrado calculado de los estudiantes

**CUADRO N° 4.22.**  
**Tabla de frecuencias**

<i>fo</i>	<i>Je</i>	<i>(fo - fe)</i>	<i>(fo - fe)<sup>2</sup></i>	<i>(fo - fe)<sup>2</sup> / fe</i>
58	52.6	5.4	29.16	0,55
8	12.2	-4.2	17.64	1,44
4	5.2	-1.2	1.44	0,27
47	52.6	-5.6	31.36	0,59
16	12.2	3.8	14.44	1,18
7	5.2	1.8	3.24	0,62
59	52.6	6.4	40.96	0,78
8	12.2	-4.2	17.64	1,44
3	5.2	-2.2	4.84	0,93
49	52.6	-3.6	12.96	0,25
16	12.2	3.8	14.44	1,18
5	5.2	-0.2	0.04	0,007
50	52.6	-2.6	6.76	0,13
13	12.2	0.8	0.64	0,052
7	5.2	1.8	3.24	0,62
$\Sigma$				<b>10.039</b>

**Fuente:** Datos del cuadro N° 4.35

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

$$X^2_{\text{cal}} = 82.18$$

### j. Cálculo de $X^2$ tabulado

$$gl = 8$$

$$\alpha = 0,05$$



Nivel de confianza = 95%

$$X^2_{\text{tab}} = 15.5073$$

### k. Regla de decisión

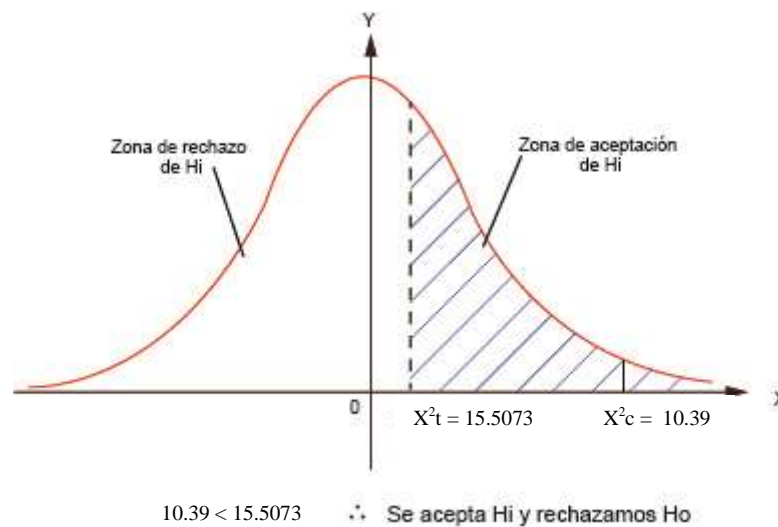
$$X^2_{\text{cal}} = 10.39$$

$$X^2_{\text{tab}} = 15.5073$$

$$X^2_{\text{cal}} 10.39 < X^2_{\text{tab}} 15.5073$$

$$10.39 < 15.5073$$

**GRÁFICO N° 4.20.**  
**Zona de aceptación de la hipótesis II**



**Fuente:** Cuadro N° 4.36

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### l. Decisión

$X^2_c = 10.39$  es menor a  $X^2_t = 15.5073$ , por lo tanto  $X^2_c$  se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 2  $H_1$ , que dice: La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

#### 4.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPECTO A LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA MEDIANTE JUEGOS DE MESA

##### 1. Imágenes iguales

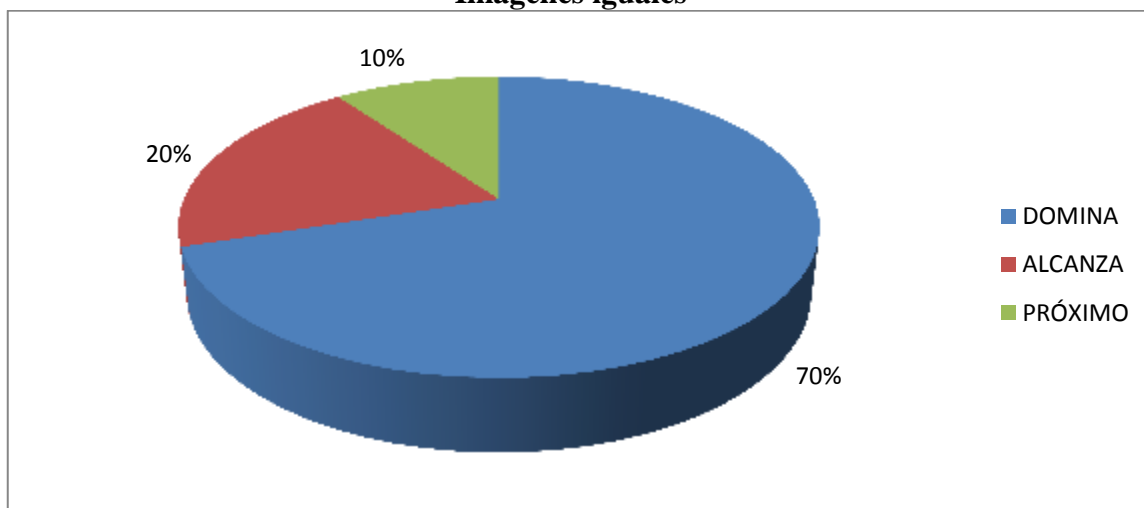
**CUADRO N° 4.23.**  
**Imágenes iguales**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Respetar el turno durante el juego	21	9	5
Se agrupa y participa en el juego	28	5	2
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>	<b>14</b>	<b>7</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>70%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.21.**  
**Imágenes iguales**



**Fuente:** Cuadro N° 4.23.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

##### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 70% dominan el juego de imágenes iguales, el 20% alcanzan y el 10% están próximos.

##### b) Interpretación

Los niños y niñas al participar en actividades relacionadas con los juegos de mesa como es el caso de la identificación de imágenes iguales, los niños y niñas actuaron con alegría, mejoraron la integración entre sus pares, actúan según el turno, aspecto básico para la adaptación escolar.

## 2. Conociendo los colores

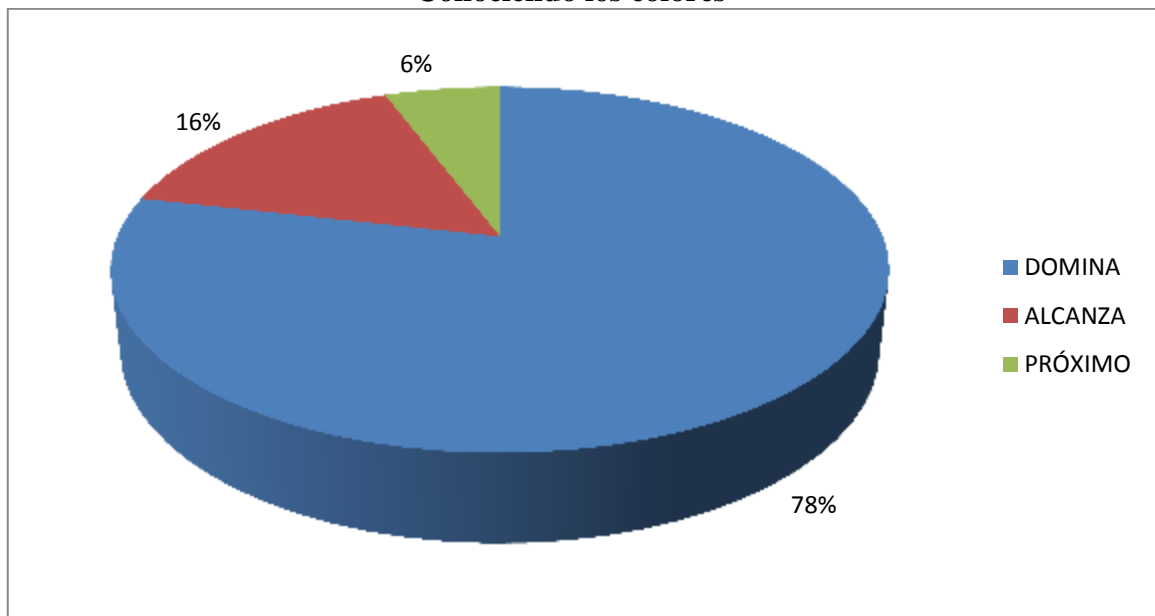
**CUADRO N° 4.24.**  
**Conociendo los colores**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Comparte con sus compañeros	24	7	4
Forma grupos de trabajo	31	4	0
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>11</b>	<b>4</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>78%</b>	<b>16%</b>	<b>6%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.22.**  
**Conociendo los colores**



**Fuente:** Cuadro N° 4.24.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 78% dominan el juego conociendo los colores, el 16% alcanzan y el 6% están próximos.

### b) Interpretación

Los niños y niñas al participar en juegos en donde observan diferentes colores, se hace motivador y por supuesto que al ejecutar actividades determinadas se hace motivante en donde desarrollan sus emociones, alegrías y también se integran y van alcanzando espacios de sociabilidad entre sus compañeros.

### 3. Dominós

**CUADRO N° 4.25.**

**Dominós**

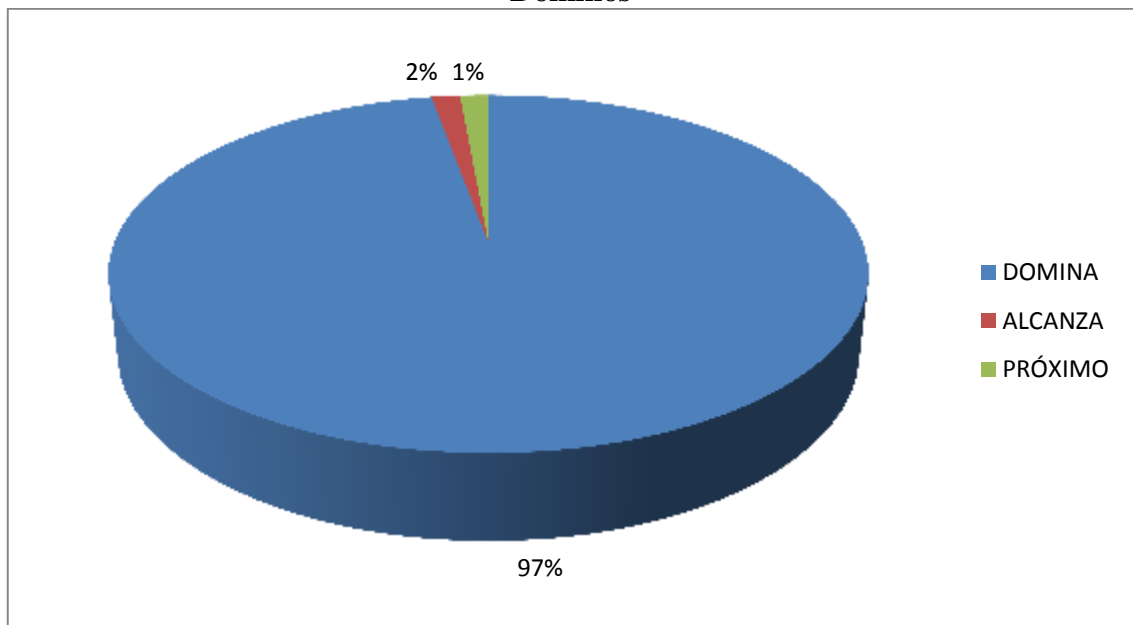
INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Forma parte del grupo	33	1	1
Demuestra interés por jugar dominó	35	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>97%</b>	<b>2%</b>	<b>1%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.23.**

**Dominós**



**Fuente:** Cuadro N° 4.25.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 97% dominan el juego del dominó, el 2% alcanzan y el 1% están próximos.

#### b) Interpretación

Al participar en los juegos del dominó los niños y niñas van aprendiendo a participar en parejas, identifican formas, colores, con lo cual distinguen y ejecutan las acciones solicitadas, con lo cual también demuestran afectividad y sobre todo emotividad para continuar actuando e integrándose hacia una buena ambientación escolar.

#### 4. Iguales y diferentes

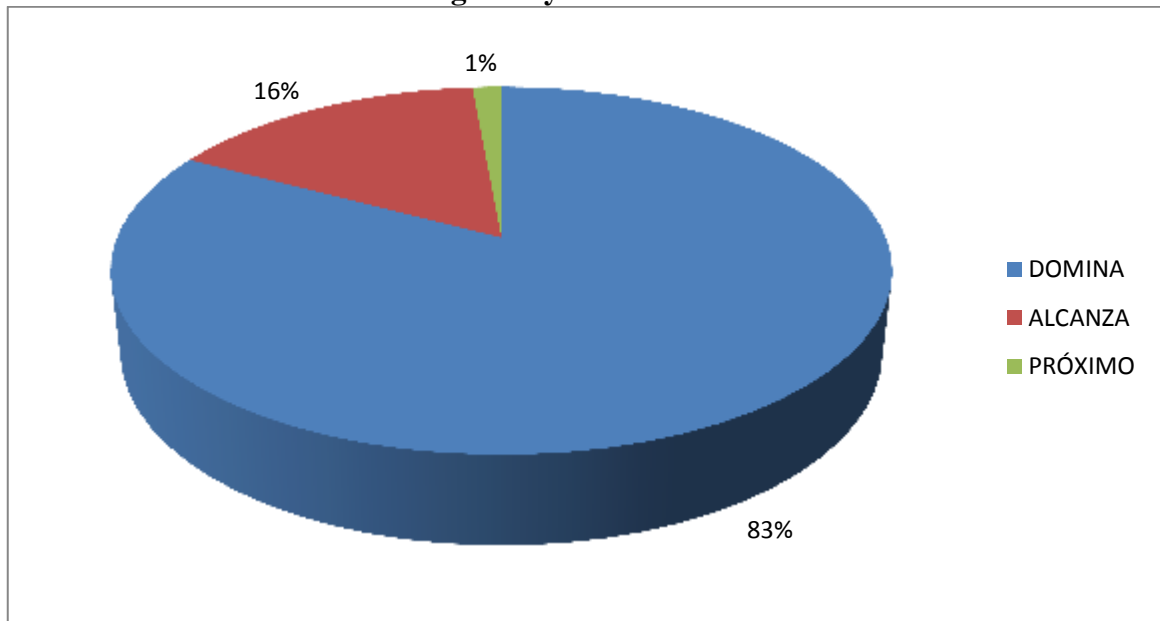
**CUADRO N° 4.26.**  
**Iguales y diferentes**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Juega en varias ocasiones	30	4	1
Forma grupos de participantes para el juego.	28	7	0
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>11</b>	<b>1</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>83%</b>	<b>16%</b>	<b>1%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.24.**  
**Iguales y diferentes**



**Fuente:** Cuadro N° 4.26.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

##### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 83% dominan el juego de iguales y diferentes, el 16% alcanzan y el 1% están próximos.

##### b) Interpretación

Con la realización del juego de iguales y diferentes, los niños y niñas pudieron identificar figuras, formas, colores y tamaños, aspecto que se les hace motivante, con lo cual se aprovecha para ir orientándoles a que se integren, busquen mejores espacios de sociabilidad y por ende el desarrollo emocional.

## 5. Tres en raya

**CUADRO N° 4.27.**

**Tres en raya**

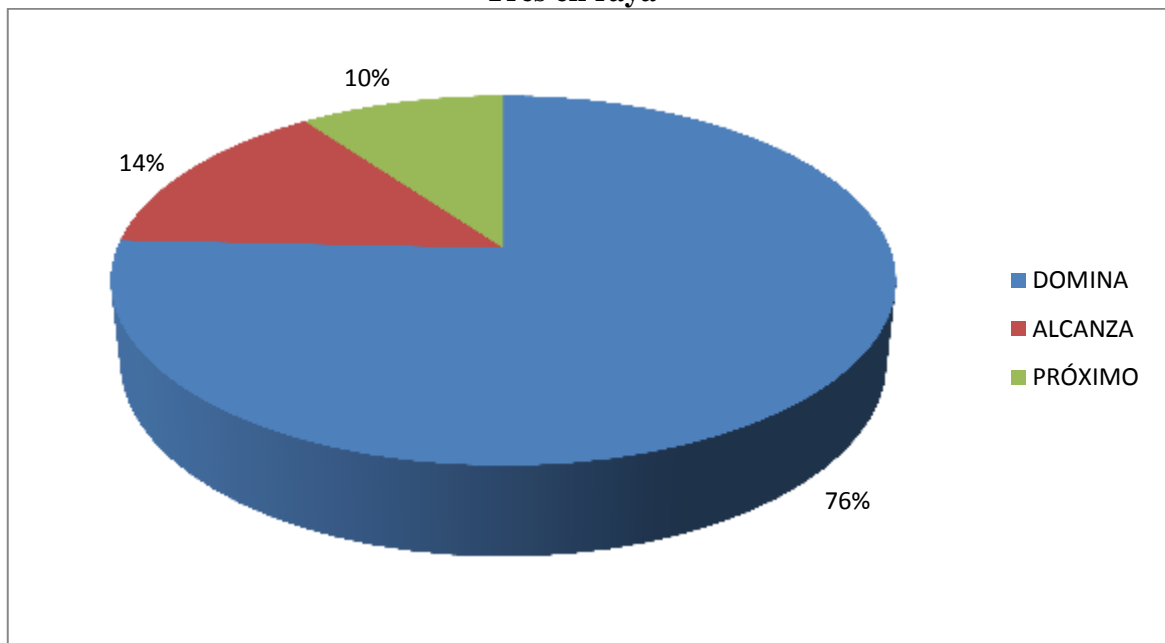
INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Se integra con facilidad en el juego	30	3	2
Expresa sus vivencias y experiencias	23	7	5
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>10</b>	<b>7</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>76%</b>	<b>14%</b>	<b>10%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.25.**

**Tres en raya**



**Fuente:** Cuadro N° 4.27.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 76% dominan el juego de tres en raya, el 14% alcanzan y el 10% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la realización del juego tres en raya los niños y niñas se integran con facilidad para actuar con normalidad dentro y fuera del aula, así también son actividades fundamentales para que expresen sus vivencias y experiencias con lo cual actúan hacia el desarrollo socioemocional.

## 6. Corro y recorro

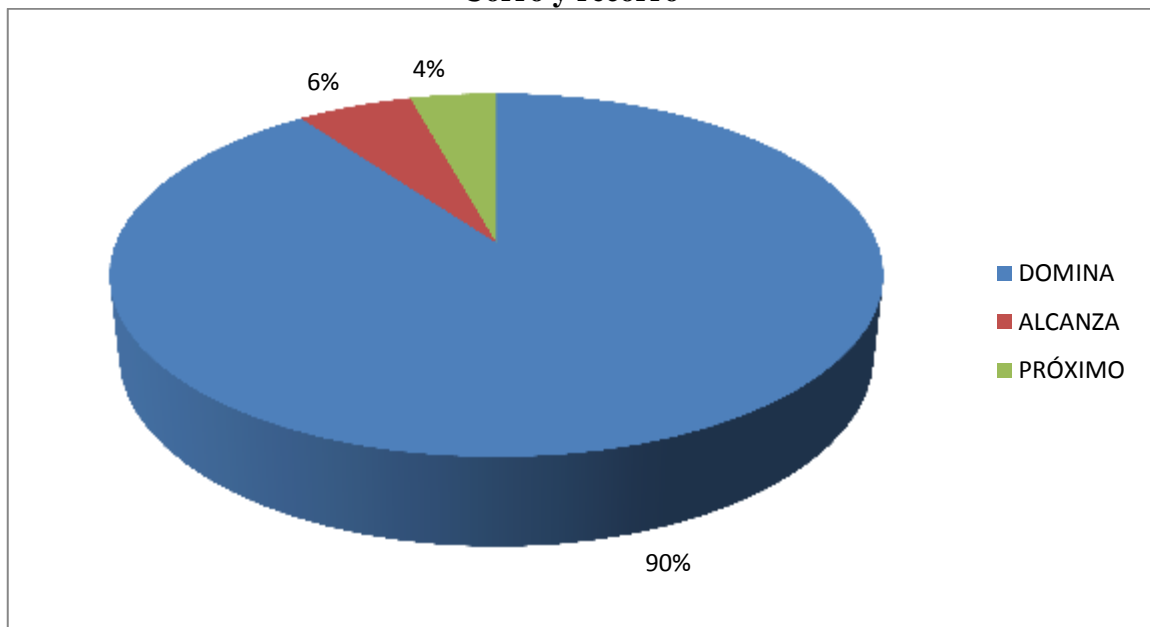
**CUADRO N° 4.28.**  
**Corro y recorro**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Cumplen consignas del juego	28	4	3
Demuestran agrado por el juego	35	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>90%</b>	<b>6%</b>	<b>4%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.26.**  
**Corro y recorro**



**Fuente:** Cuadro N° 4.28.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 90% dominan el juego del corro y recorro, el 6% alcanzan y el 4% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la realización del juego corro y recorro se les encaminó a los niños y niñas a que aprendan a escuchar con atención para que puedan ejecutar ciertas consignas, aspecto que conlleva a demostrar agrado para ejecutar con alegría y emotividad, demostrando también la integración social.

## 7. Bolitas de colores

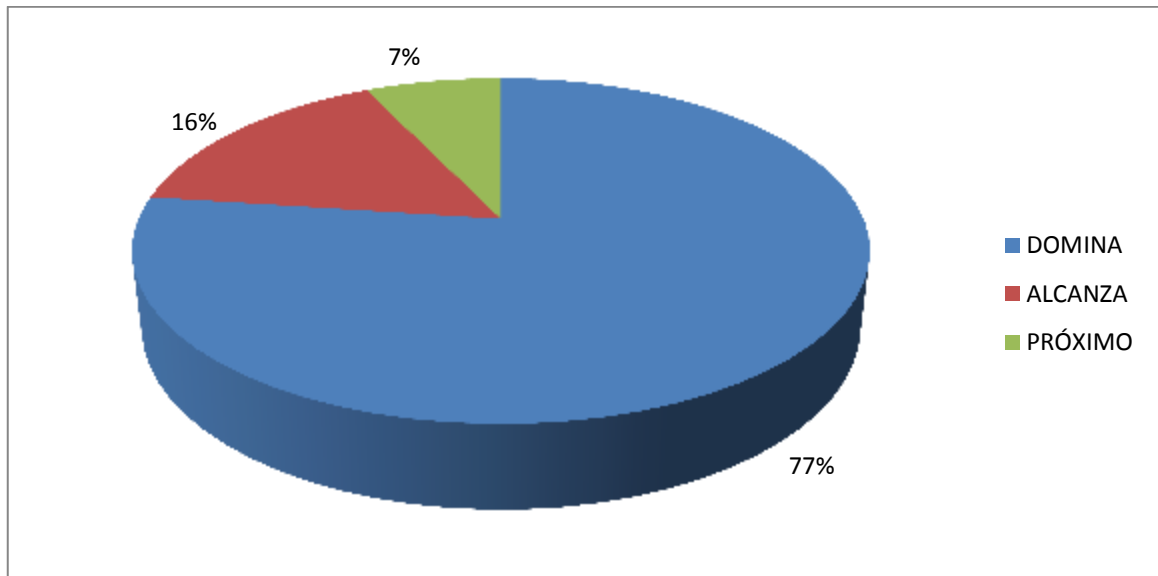
**CUADRO N° 4.29.**  
**Bolitas de colores**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Construye su propio juego con materiales del medio	19	11	5
Clasifica las bolitas según sus colores	35	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>11</b>	<b>5</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>77%</b>	<b>16%</b>	<b>7%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.27.**  
**Bolitas de colores**



**Fuente:** Cuadro N° 4.29.

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 77% dominan el juego de las bolitas de colores, el 16% alcanzan y el 7% están próximos.

### b) Interpretación

Al realizar el juego de mesa a través de las bolitas de colores implica que los niños y niñas al identificar diferentes colores y al manipular material concreto se sienten alegres y motivados para actuar, por lo que se debe ejecutar periódicamente actividades similares para integrarles con los demás educandos y así desarrollar procesos socio emocionales.



## 8. Rompecabezas

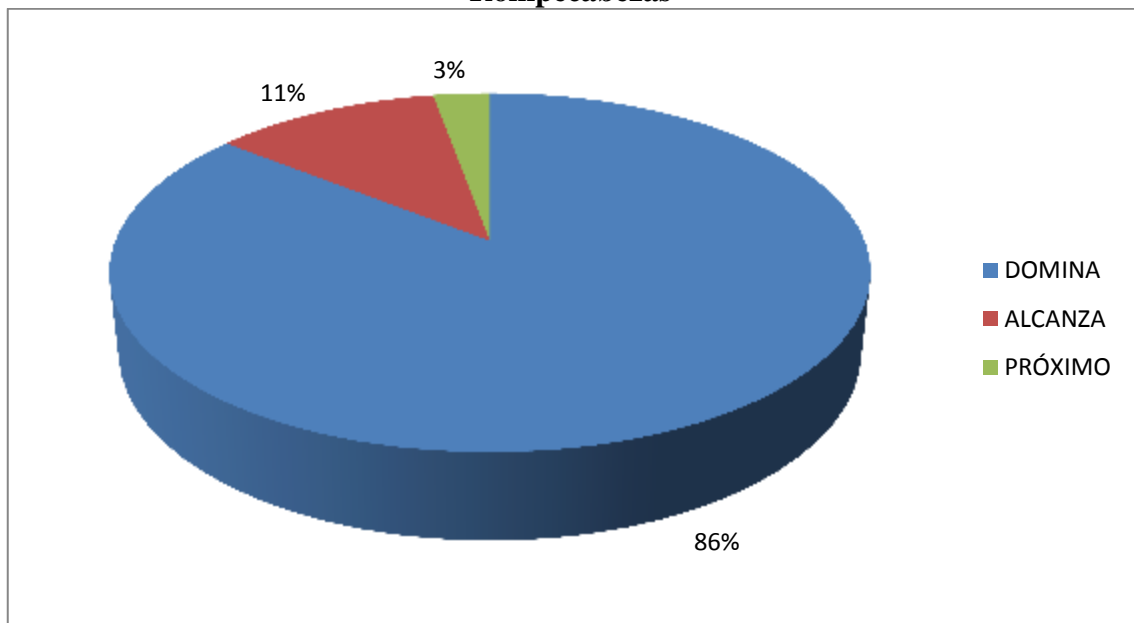
**CUADRO N° 4.30.**  
**Rompecabezas**

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
Comparte el juego con sus compañeros de clase.	25	8	2
Demuestra interés por armar rompecabezas.	35	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>8</b>	<b>2</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>86%</b>	<b>11%</b>	<b>3%</b>

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.28.**  
**Rompecabezas**



**Fuente:** Cuadro N° 4.30

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### a) Análisis

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 86% dominan el juego de los rompecabezas, el 11% alcanzan y el 3% están próximos.

### b) Interpretación

Mediante la realización del juego de los rompecabezas, no únicamente está en armar ubicando las fichas en su respectivo lugar sino que principalmente está que a través de este material concreto pueda identificar fichas por su figura, forma, tamaño y color, así también es generar su automotivación y emotividad para continuar participando.

**4.3.1. Síntesis de resultados de la observación realizada a los niños y niñas de los juegos de mesa**

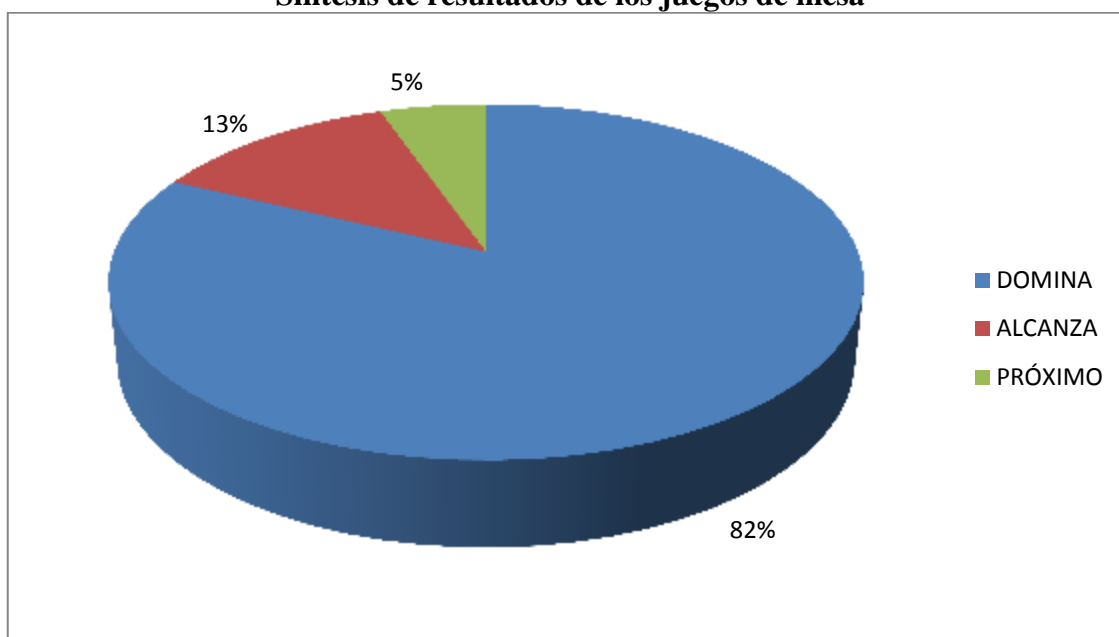
**CUADRO N° 4.31.  
Síntesis de resultados de los juegos de mesa**

JUEGOS DE MESA	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
IMÁGENES IGUALES	Respeto el turno durante el juego	21	9	5
	Se agrupa y participa en el juego	28	5	2
CONOCIENDO LOS COLORES	Comparte con sus compañeros	24	7	4
	Forma grupos de trabajo	31	4	0
DOMINÓS	Forma parte del grupo	33	1	1
	Demuestra interés por jugar dominó	35	0	0
IGUALES Y DIFERENTES	Juega en varias ocasiones	30	4	1
	Forma grupos de participantes para el juego	28	7	0
TRES EN RAYA	Se integra con facilidad en el juego	30	3	2
	Expresa sus vivencias y experiencias	23	7	5
CORRO Y RECORRO	Cumplen consignas del juego	28	4	3
	Demuestran agrado por el juego	35	0	0
BOLITAS DE COLORES	Construye su propio juego con materiales del medio	19	11	5
	Clasifica las bolitas según sus colores	35	0	0
ROMPECABEZAS	Comparte el juego con sus compañeros de clase	25	8	2
	Demuestra interés por armar rompecabezas	35	0	0
<b>TOTAL</b>		460	70	30
<b>PORCENTAJE</b>		82%	13%	5%

**Fuente:** Observación a los niños y niñas del 1<sup>er</sup> Grado de la U.E. La Salle

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**GRÁFICO N° 4.28.**  
**Síntesis de resultados de los juegos de mesa**



**Fuente:** Cuadro N° 4.30

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

#### **a) Análisis**

Según la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de la guía didáctica se identifica que el 82% dominan los juegos de mesa, el 13% alcanzan y el 5% están próximos.

#### **b) Interpretación**

Los infantes al participar en los juegos de mesa se puede evidenciar que realmente toman en sus manos material concreto con diferentes imágenes, formas, tamaños y colores, aspecto importante para motivar su actuación, participación e integración entre sus pares, con lo cual se puede evidenciar que van relacionándose con normalidad entre niños y niñas aspecto básico para alcanzar la sociabilidad y cuando esto exista se hace más fácil para que actúen de forma adecuada y emotiva generando el desarrollo emocional.

### 4.3.2. Comprobación de la hipótesis específica 3

#### a. Modelo lógico

**Hi:** La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**Ho:** La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa no fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

#### b. Modelo estadístico

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

#### c. Simbología

$\chi_c^2$  = “Chi” cuadrado calculado

$f_o$  = frecuencia observada

$\chi_t^2$  = “Chi” cuadrado tabulado

$f_e$  = frecuencia esperada

$\Sigma$  = Sumatoria

$\alpha$  = nivel de significación

IC = intervalo de confianza

GL=grados de libertad

#### d. Nivel de significación

$\alpha = 0.05$

IC= 95%

#### e. Zona de rechazo

Columnas 3, Filas 5

GL= (Columnas-1) (Filas-1)

GL= (3-1) (5-1)

$$GL = (2) (4)$$

GL = 2 grados de libertad

$$\chi_t^2 = 15.5073$$

**f. Regla de decisión**

Se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ : Si  $\chi_c^2 < \chi_t^2$

**g. Cálculo de Chi cuadrado de los estudiantes**

**CUADRO N° 4.32.**  
**Juegos de mesa**

OBSERVACIÓN	DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO	TOTAL
CONOCIENDO LOS COLORES	60.8 55	7 11	2.2 4	70
DOMINÓS	60.8 68	7 1	2.2 1	70
IGUALES Y DIFERENTES	60.8 58	7 11	2.2 1	70
CORRO Y RECORRO	60.8 63	7 4	2.2 3	70
ROMPECABEZAS	60.8 60	7 8	2.2 2	70
<b>TOTAL</b>	<b>304</b>	<b>35</b>	<b>11</b>	<b>350</b>

**Fuente:** Datos de la observación antes y después a los niños y niñas

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

**h. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$E_{ij} = \frac{(n_i)(m_j)}{n}$$

$$E_{11} = \frac{n_{1-m_1}}{n} = \frac{(70)(304)}{350} = 60.8$$

$$E_{12} = \frac{n_{1-m_2}}{n} = \frac{(70)(35)}{350} = 7$$

$$E_{13} = \frac{n_1 - m_3}{n} = \frac{(70) - (11)}{350} = 2.2$$

**i. Cálculo de  $X^2$**

Datos para encontrar el CHI cuadrado calculado de los estudiantes

**CUADRO N° 4.33.**  
**Tabla de frecuencias**

<i>f<sub>o</sub></i>	<i>f<sub>e</sub></i>	<i>(f<sub>o</sub> - f<sub>e</sub>)</i>	<i>(f<sub>o</sub> - f<sub>e</sub>)<sup>2</sup></i>	<i>(f<sub>o</sub> - f<sub>e</sub>)<sup>2</sup> / f<sub>e</sub></i>
55	60.8	-5.8	33.64	0,55
11	7	4	16	2,3
4	2.2	1.8	3.24	1,47
68	60.8	7.2	51.84	0,85
3	7	-4	16	2,28
1	2.2	-1.2	1.44	0,65
58	60.8	-2.8	7.84	0,13
11	7	4	16	2,28
1	2.2	-1.2	1.44	0,65
63	60.8	2.2	4.84	0,08
4	7	-3	9	1,28
3	2.2	0.8	0.64	0,29
60	60.8	-0.8	0.64	0,01
8	7	1	1	0,14
2	2.2	-0.2	0.04	0,01
$\Sigma$				<b>12.97</b>

**Fuente:** Datos del cuadro N° 4.37

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

$$X^2_{cal} = 12.97$$

**j. Cálculo de  $X^2$  tabulado**

$$g1 = 8$$

$$\alpha = 0,05$$

Nivel de confianza = 95%

$$X^2_{tab} = 15.5073$$

### k. Regla de decisión

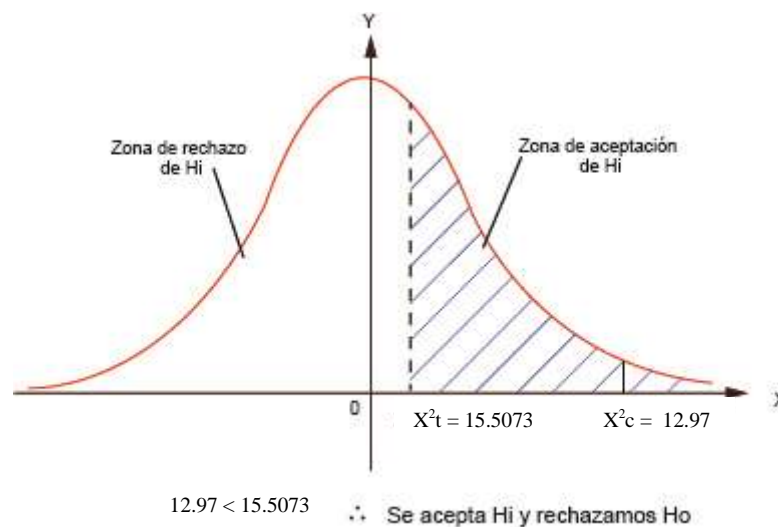
$$X^2_{\text{cal}} = 12.97$$

$$X^2_{\text{tab}} = 15.5073$$

$$X^2_{\text{cal}} 12.97 < X^2_{\text{tab}} 15.5073$$

$$12.97 < 15.5073$$

**GRÁFICO N° 4.29.**  
**Zona de aceptación de la hipótesis III**



**Fuente:** Cuadro N° 4.38

**Elaborado por:** Verónica Paulina Fiallos Samaniego

### l. Decisión

$X^2_c = 12.97$  es menor a  $X^2_t = 15.5073$ , por lo tanto  $X^2_c$  se ubica en la zona de aceptación de la hipótesis específica 3  $H_i$ , que dice: La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

#### 4.4. Comprobación de la hipótesis general

Realizado la comprobación de las 3 hipótesis específicas, permitió verificar la hipótesis general que dice: La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas, permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- La realización de las actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Grado de Educación básica, a través de los juegos tradicionales fue bastante positivo en virtud que los infantes les permitió participar activamente, utilizando todos los espacios físicos, los recursos del entorno y principalmente integrarse socialmente con los demás estudiantes y la maestra, factor fundamental para el desarrollo emocional de los infantes porque se esmeran con alegría y felicidad para transmitir sus emociones.
- La ejecución de las actividades relacionadas con los juegos de roles les encaminó a los niños y niñas a ir identificando las profesiones existentes en su comunidad y en los que trabajan diariamente las personas, además por su intermedio fueron venciendo sus dificultades de aprender sus guiones y actuar frente a un público aspecto que les permite abrir sus espacios de socialización y de expresar sus sentimientos y emociones.
- Finalmente para alcanzar el desarrollo socio emocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica fue importante la realización de los juegos de mesa, porque a través de estas actividades fueron mejorando su atención, concentración y capacidad cognitiva e intelectual para participar de manera individual pero principalmente colectiva demostrando respeto, confianza en sí mismo como en los demás.



## 5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes realizar las actividades lúdicas con los niños y niñas desde el Primer Grado de Educación Básica, haciendo uso de los juegos tradicionales porque les permite a los infantes participar activamente, integrarse socialmente con las maestra y entre niños y niñas factor fundamental para una mejor ambientación escolar e integración social que les conlleva hacia el desarrollo emocional con alegría y felicidad, para ello la maestra debe saber utilizar todos los espacios físicos y los recursos del entorno natural.
- Es importante sugerir a los docentes que realicen los juegos de roles para que los niños y niñas vayan mejorando su capacidad intelectual y de pensamiento con un mayor desenvolvimiento autónomo, en virtud de que les encamina a los infantes a ir identificando los oficios y profesiones existentes en su comunidad, factor fundamental para que puedan imitar las acciones que realizan estos personajes, para ello deben aprender sus guiones para que puedan actuar frente a un público aspecto que les permite abrir sus espacios de socialización y de expresar sus sentimiento y emociones.
- Recomendando a los docentes, que ejecuten los juegos de mesa para alcanzar el desarrollo socio emocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica porque a través de estas actividades van mejorando su atención, concentración y capacidad cognitiva e intelectual como el desenvolvimiento individual y colectivo, demostrando respeto, confianza en sí mismo como en los demás.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alegría, L., & Barragán, L. (2002). Bases psicopedagógicas del proceso docente. Guaranda.
- Ausubel, D. (1999). Aprendizaje significativo.
- Baca Olamendi, L. (2010). Léxico de la política. México: Fundación Heirinch Boll.
- Bastos, E. S., & González, N. (2004). Educación en valores. Quito.
- Beck, J. (1995). Terapia Cognitiva de los Trastornos de Personalidad. Barcelona: Paidós.
- Breitbart, V., & Barr, E. (2010). Iniciación con los niños. Segunda edición. México: Trillas.
- Brites, G. (2004). Manual para la estimulación temprana. Buenos Aires: Bonum.
- Bussot, A. (2009). Investigación educacional. Segunda edición. Venezuela: Universidad de Zulia.
- Cagigal, D. (2003). El juego en el desarrollo evolutivo de los niños. México.
- Caruso, D. (1999). Emotionally intelligent manager. Washington.
- Castillo, J. (2013). Certificación de facilitadores.
- Cultural. (2002). Pedagogía y psicología infantil. España: Ediciones Cultural S.A.
- Danoff, J., & Breitpart, V. (2009). Iniciación con los niños. Trillas: México.
- De Zubiría, M. (2004). Psicología del juego. Bogotá.
- Delgadillo, M., & Moya, L. (2010). Desarrollo del niño y algunos temas relacionados con el preescolar. Bogotá Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Delval, J. (2008). El mundo social en la mente de los niños. Madrid: Alianza.
- Días, J. (2002). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México: Trillas.
- Díaz Barriga, A. (2008). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw Hill.
- Educación, M. d. (2012). Marco legal educativo. Quito: Editogram S.A.
- Egan, G. (1994). El Orientador Experto. México: Iberoamérica.
- Feneti, C. (2004). ¿Qué es el juego? Colombia: Universidad de Antioquia.
- Fernández, R. (2000). Didáctica de la educación. Madrid: Editez.
- Ferreiro, G. (2009). El ABC del aprendizaje cooperativo. México: Trillas.

- Gallardo A., O. (2001). Educación Física y expresión corporal en el jardín de infantes. Bogotá.
- Gallego, & Badillo, R. (1996). El trabajo pedagógico. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Gardner, H. (2003). Inteligencias Múltiples. Paidós.
- Garibay G., L. (2009). Temas esenciales de la educación. Guadalajara: Folia Universitaria UAG.
- Goleman, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Editorial Kairos.
- González, A. (2007). El niño y el mundo: programa de desarrollo humano nivel preescolar. México: Trillas.
- González, A. M. (2012). El niño y su mundo. México: Trillas.
- Hilgard, E., & Gordón, B. (2003). Teoría del aprendizaje. México: Trillas.
- Hurlock, E. (2000). Desarrollo del niño. Caracas: Gráficas Venezuela.
- Jimenez V., C. A. (1998). Desarrollo del ser humano. México.
- Jiménez, C. (2003). La lúdica: Una estrategia que favorece el aprendizaje y la convivencia. Colombia: Fundación Universidad Montserrat.
- Lebrero Baena, M. (2005). Especialización del profesorado de educación infantil. Madrid: UNED.
- Levy, S. (2001). Documento de trabajo social. México: Poverty Alleviation.
- Martínez Estrada, A. (2001). Relaciones humanas. Colombia: Maya Ediciones C. Ltda.
- Matos, R. (2002). Juegos musicales como recursos pedagógicos en el preescolar. Barcelona: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL.
- Midgley, J. (2005). Desarrollo social: La perspectiva del desarrollo de bienestar social. Londres: Sage.
- Montessori, M. (2009). Serie grandes para educadores. Argentina: Trillas.
- Nérci, I. G. (2000). Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ostrovsky, G. (2006). Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento. Buenos Aires-Argentina: Printer Colombiana S.A.
- Papalia, D., & Wendkos, S. (2009). Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. México: Mc. Graw Hill.
- Paz Zuluaga, M. (2006). Sociología de la educación. Quito: Gráficas Ruiz.
- Piaget, J. (2006). El juego y el desarrollo académico. Barcelona: Trillas.

- Restrepo Oquendo, O. (2006). Las estrategias lúdico didácticas como fuente para el mejoramiento de la escritura. Santa Rita.
- Santos Domínguez, M. J. (2012). Desarrollo socio-afectivo e intervención con las familias. Bogotá: GRAFO, S.A.
- Universidad de Guayaquil. (2007). Primera Jiranada Pedagógica Internacional. Guayaquil.
- Vigotsky, L. (1999). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Vygotsky, L. (2000). Psicología evolutiva. Barcelona: Grijalbo.
- Wallon, R. (2005). Revista internacional de la infancia preescolar. Barcelona: Adventure Works.
- Woolfolk, A. (2009). Manual de psicología y desarrollo educativo. México: Prenticehall.

# **ANEXOS**

## **ANEXO I**

### **PROYECTO DE TESIS**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**PROYECTO DE TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN JUEGO, ARTE Y**  
**APRENDIZAJE**

**TEMA:**

Elaboración y Aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto”, con actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-1015.

**AUTORA:**

**VERÓNICA PAULINA FIALLOS SAMANIEGO**

**TUTORA:**

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**2016**

## **1. TEMA**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA “ASÍ ME DIVIERTO”, CON ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA SALLE”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015.

## **2. PROBLEMATIZACIÓN**

### **2.1. Ubicación del sector donde se va realizar la investigación.**

La presente investigación se realizará con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, ubicado en la ciudad de Riobamba, calles Venezuela y Colón. Provincia de Chimborazo.

### **2.2. Situación problemática**

En la India, América Latina y en los países denominados subdesarrollados se evidencia que atraviesan millones de niños y niñas problemas de participación e integración lúdica en espacios del entorno, comunidad y escuela, ya que existe poca diversión y esparcimiento infantil, provocando aquella acumulación de stress.

El stress es un mal que aqueja de manera progresiva problemas psicológicos y emocionales desencadenando consecuencias críticas en el proceso de las destrezas físicas, mentales y principalmente dificultades en el desarrollo socioemocional.

Al hacer referencia en el ámbito social se enfocan los problemas relacionados al desenvolvimiento escolar de los niños y niñas, precisamente por la presencia de una serie de dificultades emocionales que llevan desde sus hogares así como del entorno y la escuela, aspectos que también producen desórdenes psicológicos y afectivos que conllevan a ser impulsivos, desórdenes de conducta, mal comportamiento y falta de concentración que conllevan a originar deficiencia académica y limitaciones en la ambientación socioemocional.

El Ecuador, presenta también problemas en el desenvolvimiento y aplicación de las actividades lúdicas con los niños y niñas de los primeros años de Educación Básica, aspecto que conlleva a demostrar limitaciones en su imaginación, libertad y creatividad; esto se evidencia precisamente cuando ingresan a la escuela y presentan dificultades en la integración y participación de los escolares en las diferentes actividades programadas por la maestra, por otro lado se expresan con timidez y su relación con sus demás compañeros y compañeras son de recelo, miedo e integración espontánea.

En la actualidad en el Ecuador existe una nueva reforma curricular en Educación Física al aumentar a 5 horas semanales, precisamente porque se ha identificado dificultades en el desarrollo socioemocional, participación autónoma e integración estudiantil, por lo que se proyecta ejecutarse una serie de juegos recreativos y tradicionales con la finalidad de alcanzar un adecuado desenvolvimiento corporal, mayor flexibilidad y principalmente alcanzar un buen nivel motivacional y emocional, aspirando que los docentes cumplan a cabalidad en procura de considerarle al proceso lúdico como un medio didáctico para generar aprendizajes significativos y desarrollo socioemocional.

En la Unidad Educativa La Salle de la ciudad de Riobamba se identificó una serie de dificultades socioemocionales en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica, precisamente por la falta de ambientación y adaptación escolar, a ello se suma las limitaciones en la creatividad, autonomía y toma de decisiones en la participación de las actividades lúdicas entre los miembros del grupo, provocando un distanciamiento entre los niños y niñas, por lo que es necesario ejecutar una gran variedad de actividades lúdicas dentro y fuera del aula con la finalidad de integrarles a través del juego.

Al presentarse dificultades de desarrollo socioemocional, por ende se crean problemas de autoestima, porque se restringen, se cohiben, son individualistas y se alejan del grupo presentando complicaciones en el proceso educativo, ante lo cual las maestras deben tomar el juego como una herramienta didáctica enfocado en sus propias experiencias para alcanzar aprendizajes significativos así como la relación social e integración común.

En esta etapa escolar, es en donde se producen cambios evolutivos y psicológicos en el desarrollo de los niños y las niñas, factor fundamental para otorgar la debida

importancia a las actividades lúdicas con la finalidad de estimular y favorecer un progreso óptimo de un adecuado ambiente socioemocional, considerando que la escuela es uno de los contextos en los que se produce el mejoramiento afectivo y de autoestima.

### **2.3. Formulación del problema**

¿De qué manera la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016?.

### **2.4. Problemas derivados**

- ¿Cómo las actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalezcan el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de la Unidad Educativa La Salle?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de la Unidad Educativa La Salle?
- ¿De qué forma las actividades lúdicas como recurso metodológico se debe considerar para la elaboración de la guía didáctica por medio de los juegos de mesa posibilitan el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle?

## **3. JUSTIFICACIÓN**

El Ministro de Educación, el 11 de abril del 2014, en la ciudad de Guayaquil durante el lanzamiento del programa Aprendiendo en Movimiento, manifiesta que en la actualidad existen nuevas formas de aprender, la misma que tiene como objetivo principal incentivar la interacción entre estudiantes y el desarrollo de actividades lúdicas encaminada a brindarles una educación integral, porque su misión es activar a los estudiantes por medio de una selección de juegos y actividades recreativas que aportarán a su desarrollo del conocimiento corporal, habilidades motrices y de interacción.

Por otro lado, en la Actualización Curricular de Educación Física hace referencia al desarrollo lúdico, manifestando que aquello posibilita a los estudiantes desarrollar



destrezas cognitivas, motoras y afectivas, expresar su espontaneidad, fomentar la creatividad y, sobre todo, les permite conocer, respetar y valorarse a sí mismos y a los demás, centrando su accionar en la educación del movimiento como aprendizaje para vivenciar y experimentar nuevas alternativas de movimiento y recreación.

(Cagigal, 2003), por su parte manifiesta que el juego es una de las primeras palabras que el niño aprende, que mejor entiende y que más utiliza permanentemente, de una u otra forma, además el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta que muere.

En definitiva se puede determinar que el juego es una acción o actividad voluntaria de cada persona, sea esto hombre o mujer porque actúan según su interés material, tiempo y espacio, regla establecidas y por su puesto acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.

Las actividades lúdicas son de gran impacto en la recreación infantil porque permite emplear el tiempo libre de una manera planificada para constituirse en una verdadera terapia para el cuerpo y la mente, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida.

Se considera de gran valía el desarrollo de las actividades lúdicas porque ofrece muchas expectativas a los niños y niñas en función de una adecuada aplicación metodológica de sus procesos y fundamentos tendientes al desarrollo de destrezas con criterios de desempeño que se pueden utilizar en varias actividades recreativas, deportivas y socioemocionales.

La proyección pedagógica de una forma concreta y práctica justifica la elaboración y aplicación de la Guía Didáctica con actividades lúdicas en virtud de que es pertinente e innovador, con la finalidad de implementar una propuesta de aprendizaje lúdico – activo que desarrolle los niveles socioemocionales de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular La Salle, de la ciudad de Riobamba.

Este estudio es importante, ya que constituye un aporte técnico didáctico para el proceso de cambios en el proceso educativo en la Unidad Educativa “La Salle” de la ciudad de

Riobamba, en procura de que los docentes lo tomen con mucha seriedad y profesionalismo la utilización de una serie de actividades lúdicas, encaminado al mejoramiento de aprendizajes, pero precisamente lo que se aspira es mejorar los niveles socioemocionales de los niños y niñas, aspecto que de seguro permitirá elevar la calidad y calidez de la educación.

Es factible su aplicabilidad por cuanto, con el asesoramiento de la maestrante más el apoyo directo de autoridades y docentes de la Unidad Educativa La Salle, se puede ejecutar la guía Didáctica Así Me Divierto con actividades lúdicas encaminado a desarrollar adecuados niveles socioemocionales.

Es original el presente trabajo de investigación en virtud de que se centra en la presentación de una serie de actividades lúdicas a aplicarse al universo estudiantil del Primer Grado de Educación Básica enmarcado en mejorar las necesidades sociales para actuar en un estado emocional en todo el proceso educativo.

Los beneficiarios directos de este proyecto de investigación serán los niños y niñas, porque dispondrán de una información específica que les permita comprender la importancia y los beneficios de las actividades lúdicas en la práctica pedagógica para el desarrollo socioemocional.

La presente investigación se ejecutará durante el año lectivo 2015-2016, la misma que contribuirá a mejorar la interrelación estudiantil, mediante procesos lúdicos que conllevan hacia una adecuada comunicación, participación e integración con la finalidad de alcanzar un normal desarrollo social y emocional de los niños y niñas.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. Objetivo general**

Realizar la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” para la aplicación de las actividades lúdicas, con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la

Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015.

#### **4.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales con la finalidad de fortalecer el desenvolvimiento socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- Ejecutar actividades lúdicas a través de los juegos de roles con la finalidad de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- Diseñar una guía didáctica para la aplicación de las actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa con la finalidad de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

### **5. FUNDAMENTACION TEÓRICA**

#### **5.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

De acuerdo a la teoría del juego se considera que “Las actividades lúdicas tienen una relación directa con el área de Educación Física, porque el juego es una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida y a su vez conlleva hacia cambios y transformaciones en procura de alcanzar un proceso integral en función del desarrollo de destrezas y habilidades” (Montessori, 2009)

Haciendo una relación del concepto emitido por parte de María Montessori se puede determinar que el Ecuador a través de los años ha estado preocupado por fortalecer el área de Educación Física a partir de las actividades lúdicas, es así como en 1997 se oficializó el nuevo currículo del Área de Cultura Física para Educación Básica, fundamentado en el desarrollo de destrezas y en la aplicación de ejes transversales, sobre la base de las acciones pedagógicas desarrolladas por el Proyecto de Cultura Física – Convenio Ecuatoriano Alemán.

Con la finalidad de alcanzar el mejoramiento de la calidad de la educación en el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó un estudio a nivel nacional que permitió determinar el grado de aplicación de la Reforma Curricular de la Educación Básica en las aulas, determinando los logros y dificultades tanto técnicas como didácticas.

Posteriormente en el año 2012 se emite la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación Física con la finalidad de promover y coordinar la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación (actividades lúdicas), como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas. Después de realizar la búsqueda pertinente de trabajos de investigación en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo de la ciudad de Riobamba, se encontró un trabajo de investigación similar en una de las variables, pero realmente será diferente porque marcará diferencia en su contexto, ya que la aplicación de la guía específicamente se centrará en la presentación de actividades lúdicas totalmente distinta, lo que implica que servirá de base fundamental para la práctica docente en procura de mejorar las dificultades socioemocionales de los niños y niñas. Los temas que tienen cierta similitud en una de las dos variables son las siguientes:

Universidad Nacional de Chimborazo

Autora: de Patricia Paredes

Tema: Elaboración y aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal en los estudiantes que cursan el Quinto Año de Educación Básica de la escuela “San Vicente Ferrer”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, durante el período enero a junio del 2011”.

Revisado las conclusiones del trabajo de investigación se determina que las actividades lúdicas son consideradas como una herramienta metodológica porque a través del juego se les encamina a mejorar su estado emocional, de alegría y participación activa para llegar a los nuevos aprendizajes.

Universidad Nacional de Chimborazo

Autora: Shucad Ushca Pilar Elizabeth

Tutora: Msc. Tatiana Fonseca

Tema: El juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje significativo de los niños del centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe San José de Gunshi, parroquia Calpi cantón Riobamba, período escolar de septiembre del 2011 a febrero del 2012.

Las conclusiones emitidas del proceso de investigación de este tema, hace referencia específicamente a la importancia que tiene en el proceso enseñanza aprendizaje al considerarle como estrategia metodológica para adentrarse en la orientación y asimilación de nuevos conocimientos de acuerdo al tema de estudio.

Revisado en los archivos de la Biblioteca de la Unidad Educativa La Salle, se evidencia que no existe tema de investigación similar que se haya ejecutado con anterioridad, ni tampoco en la actualidad se está aplicando tema similar con los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de esta institución educativa por otro docente, por lo que se considera que es importante su aplicabilidad y por ende será de gran impacto en el desenvolvimiento educativo de los estudiantes tendientes a mejorar los niveles socioemocionales.

## **5.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **5.2.1. Fundamentación Filosófica**

Dentro del ámbito filosófico es importante el desarrollo personal y crítico ante lo cual debe aprender a distinguir el sentido educativo con la formación integral entendida como propósito institucionalizado en virtud de que la educación se centra en la persona como una totalidad que comprende todos los ámbitos de la existencia humana.

Con este enfoque filosófico se considera que el desarrollo lúdico de los niños y niñas se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo; en especial, se han considerado principios pedagógicos que ubican al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje, para alcanzar procesos cognitivistas y constructivistas.

“Dentro del progreso de la educación del individuo se enmarca el desarrollo lúdico que permite la victoria sobre sí mismo, teniendo como fundamento el bien común en una

tarea de colaboración con todos, así como la perfección de sus habilidades hasta los límites de sus posibilidades con un sentido social, para que su acción trascienda también en la comunidad”. (Nérici, 2000)

Aquello permite motivar a los niños y niñas a que todos son capaces de alcanzar la victoria, pero claro para ello debe existir la persistencia, la motivación y la colaboración de todos, es por ello que se hace fundamental involucrarles a los niños y niñas en actividades lúdicas en procura de que vayan venciendo una serie de adversidades para alcanzar estados emocionales positivos con un alto grado de autoestima y afectividad y así ser útiles en cualquier ámbito social.

### **5.2.2. Fundamentación Epistemológica**

La presente investigación se sustenta en una proyección epistemológica de la Pedagogía Crítica, la cual se centra en el incremento del protagonismo de los estudiantes dentro del proceso educativo por medio de una participación activa. En esta perspectiva se considera que el aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la metodología de estudio para llegar a la metacognición.

Implica entonces que epistemológicamente se fundamenta en el pensamiento y modo de actuar de la persona de manera lógica, crítica y creativa, tendiente a orientarles al proceso de construcción del conocimiento, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en la determinación de habilidades y destrezas.

“El hombre no es un organismo mecánico sino un ente intencional, para el cual la realidad no está fuera de él mismo, sino que parte de un accionar lúdico para alcanzar nuevos conocimientos, es decir está en la capacidad de percibir e interpretar un significado, al interactuar con el ambiente físico y social en el que se mueve” (Alegría & Barragán, 2002).

A los niños y niñas hay que generar iniciativas motivacionales de que cada uno es útil en la vida y que están en la capacidad de generar una serie de conocimientos que les permita interactuar en un ambiente físico y social de manera positiva, para ello se proyecta a interactuar a través de actividades lúdicas en procura de que se interrelacionen en el

ámbito social, propendiendo mejorar sus actuaciones emocionales, para ello deben superar actuaciones interpersonales e intrapersonales para un adecuado desenvolvimiento.

### **5.2.3. Fundamentación Pedagógica**

La fundamentación pedagógica parte de la concepción constructivista, en virtud de que a través del proceso educativo y del desenvolvimiento lúdico se encamina a la formación de los niños y niñas para progresivamente alcanzar aprendizajes significativos y así se comprenda que la pedagogía parte del ejercicio físico y reflexivo sobre las prácticas educativas.

“La pedagogía se instaura en el trabajo sobre cada saber, sobre el estudio de su constitución y fundamentos, de su crítica conceptual, para partir la reconstitución, reelaboración y, por consiguiente, en su frente creativo investigativo” (Gallego & Badillo, 1996).

El aspecto pedagógico debe centrarse en la aplicabilidad de métodos y técnicas activas en procura de orientarles a los niños y niñas hacia aprendizajes significativos, precisamente para ello es importante la ejecución de estrategias lúdicas como un medio didáctico para desarrollar procesos socioemocionales existentes en los niños y niñas, aspecto básico para una adecuada ambientación y asimilación de nuevos conocimientos de manera eficiente.

### **5.2.4. Fundamentación Psicológica**

“El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, que psicológicamente le permite mantener motivado, alegre, activo y con una imaginación creadora en donde pone acción una variedad de ejercicios para el desarrollo de la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (Piaget, 2006).

Las intervenciones de los estudiantes, aunque al principio sean formuladas en términos poco claros, deben ser aceptadas por parte del docente para orientarles y encaminarles a través de estrategias motivacionales, incentivándoles a que son capaces y pueden vencer dificultades para enfrentar alternativas de mejoramiento emocional y afectivo.

“El juego es una parte de la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica también una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, lo importante de la actividad lúdica aporta en el desarrollo motor de su cuerpo” (Vigotsky, 1999).

En realidad los niños y las niñas en su edad infantil son activos y creativos en la realización de diversos juegos, para ello la maestra debe estar siempre motivándoles y encaminándoles a que sea los partícipes directos con la finalidad de no solamente mantenerles entretenidos y alegres sino lo que se aspira es el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

### **5.2.5. Fundamentación Legal**

Es importante realizar un breve enfoque de los elementos legales relacionados a la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y la Ley de Educación Superior, en virtud de que conlleva a determinar una base legal en la que se fundamenta el presente trabajo de investigación para ser ejecutado centrado en procesos reglamentarios. Además es necesario que los ciudadanos conozcan los alcances de la parte legal para que en el desenvolvimiento de todo su accionar no cometan errores, por lo contrario accionen con pasos firmes.

Esta investigación se ampara en el siguiente marco legal:

#### **5.2.5.1. Constitución de la República del Ecuador**

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

**Art. 27.** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y



diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

**Art. 343.** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. (Educación, 2012)

#### **5.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 1. Ámbito.** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

**Art. 2. Literal b. Educación para el cambio.** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**Art. 7. Literal b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

**Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos.** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.(Educación, 2012)

### **5.2.5.3. Código de la Niñez y Adolescencia**

**Art. 15.** Los derechos, garantías y deberes de los menores se expresa así: Los niños, niñas y adolescentes son sujetos de derechos y garantías y, como tales, gozan de todos aquellos que las leyes contemplan en favor de las personas, además de aquellos específicos de su edad.

**Art. 48.** Derecho a la recreación y descanso: Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, a juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

## **5.3. MARCO TEÓRICO**

### **5.3.1. Lúdico**

El término lúdico significa juego, por lo tanto su etimología se remite al vocablo latín “iocus”, que hace referencia a broma, lo que implica que el juego se trata de una actividad realizada por los niños y niñas de manera voluntaria y espontánea y que a su vez involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, que es distracción, diversión y aprendizaje.

Las actividades lúdicas son básicas en el desarrollo y desenvolvimiento de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica por lo que las maestras deben desarrollar una serie de juegos en procura de que los estudiantes actúen con emotividad y alegría en procura de estimular la actividad mental y el sentido práctico de manera secuencial y permanente.

#### **5.3.1.1. Dimensión lúdica en el desarrollo del estudiante**

“La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, dentro de un proceso inherente al desarrollo humano en toda su potencialidad psíquica, social, cultural y biológica” (Jimenez V., 1998).

Implica que todas las personas en diferentes instancias se practica el juego de diferente forma y en cualquier momento pero cuando se trata de los niños y niñas se considera de gran valía en el desarrollo evolutivo así como en el desenvolvimiento social y personal, en virtud de que permite la distracción, motivación y relajamiento. La realización de las actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica permite la integración y participación de manera activa, porque se comunican, interactúan sus experiencias, gritan, expresan sus inquietudes, necesidades, ideas, es decir se están dialogando de manera directa, aspecto fundamental que influye en el desarrollo socio emocional.

#### **5.3.2. Actividades lúdicas**

“Las actividades didáctico lúdicas aportan en el desarrollo psicológico esforzándose en explicar la formación de las estructuras mentales, cuales, como son y cómo se desarrollan, demostrando que la relación entre la persona y el mundo está mediatizada por las representaciones mentales que de él se tengan de forma jerarquizada y varían en el proceso evolutivo del individuo”. (De Zubiría, 2004)

Una estrategia de aprendizaje como el juego es el producto de un conjunto de procedimientos apoyados en varias acciones educativas para poder enseñar, cuyo objetivo es concluir con una acción didáctica para llegar al aprendizaje, además el maestro es quién con sus iniciativas y creatividades va construyendo los nuevos

conocimientos y por ende orientará para que puedan relacionarse en cualquier ámbito social con alternativas motivacionales, afectivas y emocionales.

Determinar estrategias para poder trabajar en un sistema didáctico lúdico, utilizando las diferentes herramientas recreativas y de los juegos permite mejorar las estructuras mentales de los niños y niñas en procura de fortalecer sus aptitudes para que puedan desarrollarse frente al medio en el que se desenvuelven. Además permite identificar los principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación didáctica, la ejecución y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir cada uno de los procedimientos establecidos por el docente para ejecutar los diferentes planes de trabajo didáctico.

### **5.3.2.1. Las actividades lúdicas como estrategias didácticas**

“La implementación de adecuadas estrategias y el uso material didáctico son un dispositivo instrumental que contienen un mensaje educativo altamente eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Castillo, 2013)

Implica que para iniciar el proceso educativo debe estar en primer plano el material didáctico en virtud de que es el vínculo entre la palabra y la realidad en procura de realizar una buena enseñanza y llegar al único fin que es el aprendizaje, estos son de gran ayuda sobre todo cuando se trata de enseñar a niños y niñas mediante el juego como una estrategia didáctica.

Los materiales lúdico-didácticos deben concebirse como un material integrado que, a partir de un texto escrito, proponga un proceso de actividades a realizar por el estudiante utilizando diversas fuentes de información.

“La gran ventaja de utilizar recursos didácticos es que conllevan al estudiante a obtener un aprendizaje significativo por medio de la motivación, aquí es de vital importancia tener en cuenta los conocimientos previos del alumno y este aprendizaje por lo general ayuda a que el alumno vaya construyendo sus propios esquemas de conocimiento” (Ausubel, 1999).

Cuando los estudiantes participan activamente tanto en el juego como el proceso enseñanza aprendizaje y con la utilización de varios recursos didácticos se conlleva a alcanzar aprendizajes significativos ya que por siempre va a perdurar en su mente y podrá compartir con sus compañeros acerca de sus experiencias y conocimientos.

### **5.3.2.2. El juego**

“El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de su vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir” (González, 2012).

El juego es una actividad propia de los niños y niñas porque les permite entretenerse, así como activar sus emociones y espíritu de alegría como de participación de manera integral con los demás, pero el docente es quien debe planificar diversos juegos en virtud de que siempre debe estar pensando en procesos didácticos y pedagógicos con la finalidad de encaminarles hacia nuevos aprendizajes.

Para los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica el juego brinda placer de los sentidos en virtud de que al jugar aprende a identificar múltiples características de los objetos del entorno, alimentos, además toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta con ellos diversos movimientos libres, relaciona los sonidos del mundo externo con aquellos que él emite.

### **5.3.2.3. Importancia del juego en el desarrollo evolutivo de los niños y niñas**

“Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo” (González, 2012).

Las experiencias de aprendizaje que requieren los niños y las niñas del Primer Año de Educación Básica deben estar basadas en juegos de diversa naturaleza, con el propósito de conseguir un aprendizaje significativo en función del desenvolvimiento y actitud lúdica relacionado con sus capacidades, rutinas, costumbres y conocimientos previos.

El maestro debe tener planificado para su trabajo diario una sección de juegos, en los que el educador participa como un miembro más del grupo y con los cuales el niño, al mismo tiempo que se divierte, entabla relaciones, aprende a competir no negativamente, sino consigo mismo; a ser el perdedor o el ganador sin sentirse mal por ello o sin necesitar culpar a otro por su fracaso; a controlar y relajar su cuerpo; a utilizar su imaginación y su creatividad, y a tener sentido del humor.

Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sinnúmero de habilidades y destrezas; asimismo, puede interpretar y manejar situaciones nuevas que conlleva hacia una adaptación más fácil a la realidad de su entorno y del nuevo ambiente escolar. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende las costumbres sociales y emocionales.

Mediante el juego el niño o niña en su fantasía imita a ciertos personajes sin limitarse a serios peligros, pero aquello le encamina a ir tomando experiencias y aprendizajes para no volver a cometer errores con lo cual ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que necesita para enfrentarse a su ambiente.

En este sentido muchas de las veces los padres o maestros se transforman en sobreprotectores y con el supuesto deseo de educar muchas veces se reprimen los juegos infantiles por considerarlos molestos o por flojera de acompañar a los niños en este proceso importante para su desarrollo. Ante ello en muchos de los casos buscan lo más fácil y le ofrecen ciertos medios como la televisión para tenerlos toda una tarde sentados o con juguetes que los mantengan tranquilos sin ruido ni mucho movimiento.

#### **5.3.2.4. Características del juego**

“El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, pero en el proceso educativo sirve de herramienta pedagógica encaminado a la asimilación y fortalecimiento de nuevos contenidos” (Días, 2002).

Se considera que el juego produce placer, emotividad y alegría que promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión, lo que implica que el juego se articula libremente, de acuerdo a la iniciativa y creatividad de los niños y niñas, para ello son quienes van planteándose las reglas del juego durante su transcurso en forma deliberada y que a su vez son rigurosamente aceptadas.

Al determinar el juego como un factor importante en el desarrollo de los niños y niñas, así como fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje se considera como básico las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre con iniciativas y creativities.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Permite al niño o niña afirmarse y adaptarse a su nuevo entorno.
- Se desarrolla con orden de acuerdo a las reglas establecidas por ellos mismos.
- Favorece el proceso socializador para integrarse y participar en cualquier ámbito.
- Para ejecutar el juego no precisamente es un ambiente exclusivo, por lo contrario se realiza en cualquier ambiente.
- Es un espacio liberador de energías.
- El juego no aburre, les divierte por largas horas.
- Es una fantasía hecha realidad.
- Es una realización de la realidad y de imaginación.
- Se expresa en un tiempo y un espacio de acuerdo a la decisión de los participantes.
- Puede ser individual o grupal.
- Es evolutivo de acuerdo al nivel de desarrollo de los niños y niñas.
- Es un factor importante que conlleva al diálogo y la comunicación permanente.
- Ayuda a la educación de los niños y niñas porque pedagógicamente se les encamina hacia nuevos aprendizajes.

En conclusión se considera que el juego o denominada también actividad lúdica es parte fundamental de del desarrollo evolutivo de los niños y niñas, así como del convivir de la sociedad en general, porque permite la recreación, socialización y asimilación de nuevos conocimientos que reafirman el desarrollo de todas sus capacidades.

#### **5.3.2.5. El juego en la educación**

“Los espacios físicos escolares son el escenario para emocionantes experiencias de juego para los niños y niñas. Ese les ofrece la oportunidad de refrescarse y de probar nuevas habilidades que hayan adquirido: saltar, brincar, saltar en un pie, balancearse y correr” (Danoff & Breitpart, 2009).

La maestra del Primer Año de Educación Básica está en la capacidad de ejecutar una serie de juegos con los niños y niñas, para ello debe seleccionar un espacio amplio, seguro y en lo posible al aire libre, con la finalidad de brindarles la oportunidad para practicar diversas habilidades físicas y desarrollar más adelante la imagen de sí mismos como personas capaces, en virtud de que pueden mantener control sobre sus cuerpos, haciendo que sus brazos y piernas hagan lo que ellos desean, así también se les orienta a que los niños y niñas adquieran un sentimiento de dominio y logro.

Los niños que no son tan activos adentro, pueden sentirse menos limitados afuera y manifestar gran espontaneidad y actividad en el juego, en su nuevo ambiente, por lo que es importante también tener presente las individualidades de cada estudiante, por lo que la maestra deberá planear los juegos al aire libre, de sala o mesa en procura de permitirles a que se desarrollen con mayor eficacia, tomando en cuenta las necesidades de los niños y niñas. En el caso de un niño que muestra menos interés adentro que afuera, el maestro puede fomentar en ese niño las habilidades físicas que ha demostrado. Puede animar a que le enseñe a otro lo que él puede hacer.

#### **5.3.2.6. El juego en la etapa escolar**

“El aprendizaje en la nueva escuela ha dejado de tener como objetivo exclusivo inculcar cuantitativamente conocimientos académicos, para propiciar en su lugar un desarrollo global y armónico que básicamente tenga en cuenta las necesidades reales del niño en las distintas etapas”. (Cultural, 2002)

En la edad preescolar el pensamiento es inseparable de la acción. En consecuencia, se hace hincapié en la necesidad de aplicar métodos activos a través de los cuales se adquieran los hábitos y destrezas que se intentan fomentar.

El desarrollo de las actividades incorporadas a estos métodos ha de tener lugar en un clima de libertad y estimulación afectiva, precisamente mediante el juego, el mismo que en unos casos es dirigido y en otras ocasiones es espontáneo. Por medio del juego se va potenciando las facultades personales de los niños, en unos casos se les introduce en las primeras experiencias de aprendizaje y en otros casos se va relacionando nuevos conocimientos relacionados con la adquisición de valores y hábitos sociales.



Para alcanzar los aprendizajes de los niños y niñas en la edad preescolar es importante tomar en consideración algunos aspectos que están relacionados con el juego, las mismas que a continuación se detallan:

- Juegos y ejercicios favorecedores del desarrollo físico.
- Actividades y juego que impliquen la coordinación y la colaboración del grupo.
- Actividades que sin dejar de ser sencillas, obliguen a reflexionar sobre un problema, y precisarlo, para finalmente resolverlo.
- Actividades de aprendizaje que al mismo tiempo den satisfacción a la necesidad de jugar.
- Actividades de adquisición de hábitos que permitan a los niños acostumbrarse a responsabilizarse y cuidar de sus cosas y de las de sus compañeros.

#### **5.3.2.7. El juego como estrategia metodológica**

“Al priorizar el juego como una herramienta didáctica educativa implica reflexionar acerca de los alcances de tal afirmación. Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos. Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, además una experiencia de cooperación y compañerismo a través del compartir” (Restrepo Oquendo, 2006).

En el proceso educativo el docente utiliza una serie de estrategias didácticas para llegar al aprendizaje de los niños y niñas y precisamente el juego es considerado como una herramienta pedagógica para que actúen, participen, experimenten y aprendan haciendo, además el juego permite partir la asimilación de los nuevos conocimientos, partiendo de sus intereses y necesidades, además es de gran importancia tener en cuenta el contexto donde se desarrolla el niño para llenar más fácil sus expectativas y respetar el aprendizaje a partir de sus propias individualidades.

Las actividades lúdicas no únicamente se ejecutan dentro y fuera del aula, sino también cuando a los niños y niñas se les brindan una serie de materiales concretos como fichas de armar, masa para modelar, muñecos de acción, etc., implica entonces que les conlleva a descubrir nuevas oportunidades de juegos, limitaciones, potencialidades, o a

su vez ellos y ellas son creativas ya que se inventan nuevas alternativas para jugar, sin que se cansen por lo contrario buscan a que sea más divertido, aquí es en donde se aprovecha de estas alternativas para generar aprendizajes de acuerdo al área y tema en estudio.

Finalmente, una educación integral propende buscar los medios didácticos más eficaces para desarrollar en los alumnos la autonomía y la afirmación personal, el sentido de grupo y de cooperación con otros, así como la capacidad para asumir y resolver una serie de problemas encaminado a llegar hacia los nuevos aprendizajes, parte de ello está específicamente la aplicabilidades de juegos de salón o al aire libre con la finalidad de involucrarles en todo el proceso educativo y principalmente se les orienta a vencer sus dificultades sociales como emocionales.

#### **5.3.2.8. El juego como estrategia de aprendizaje**

“El juego, como elemento primordial en las estrategias facilita el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de sus aprendizajes en base a metodologías, técnicas y valores” (Gallardo A., 2001).

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje en la actualidad se considera al juego como una herramienta pedagógica muy importante, en virtud de que los niños y niñas se integran y participan con mucha emotividad, aspecto que permite adentrarse a generar nuevos conocimientos que inducen llegar a los aprendizajes requeridos, por ende los docentes con sus iniciativas y creatividades deben propender a desarrollar diversas actividades prácticas como un medio metodológico.

#### **5.3.3. Desarrollo socioemocional**

##### **5.3.3.1. Concepto**

“La inteligencia emocional permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que

soporta en la casa y el trabajo para adoptar una actitud empática social, que permitirá mayores posibilidades de desarrollo personal” (Goleman, 1998).

Dentro del desarrollo evolutivo de los niños y niñas se debe tomar en consideración los sentimientos y emociones en virtud de que juegan un importante rol en los procesos de pensamiento racional, a ello se incluye factores como la habilidad de auto motivación, la perseverancia, el control de los impulsos, la regulación del humor, la empatía y la esperanza.

“Normalmente, las emociones no son bien vistas en el lugar de trabajo. Es muy común que digan controla tus emociones, o debes mantener la cabeza fría, y aún más, no permitamos que las emociones nos controlen, se debe pensar racionalmente. Estas frases reflejan una mala comprensión de lo que son las emociones” (Caruso, 1999).

Realmente en el ámbito general no se tiene una claridad bien definida por la sociedad respecto a las emociones, es por ello que expresan una serie de frases que probablemente tengan relación o no pero expresan de acuerdo a sus criterios, ante lo cual tratar acerca de las emociones implica pensar en el desarrollo personal demostrando empatía hacia los demás en base a una adecuada motivación y automotivación como el control de sus impulsos en procura de demostrar su personalidad con un adecuado desenvolvimiento frente a la sociedad.

Menciona también que los cinco principios de la inteligencia emocional son: (Caruso, 1999)

- a. **Las emociones son una forma de información:** Generalmente proveen información sobre relaciones y personas en base a ciertos anuncios o síntomas que presenta cada una de las personas.
- b. **Tratar de ignorar las emociones raramente funciona:** Cuando la gente trata de suprimir las emociones en nombre de la eficiencia, suele recordar menos información aspecto que puede llevar a futuro a serias complicaciones que afectan su normal desenvolvimiento.

- c. **La gente no es muy hábil para esconder sus emociones:** El ser humano generalmente demuestra sus emociones a través de una serie de expresiones que se hace visible de las dificultades o aspectos positivos, en tanto que las organizaciones sólo permiten la expresión de ciertas emociones como el enojo; otras, como el disfrute, pero que son raramente expresadas.
  
- d. **Una toma de decisiones efectiva debe tomar en cuenta las emociones:** No se debe dejar de lado las emociones, por lo contrario hay que incorporarlas en todas sus decisiones. Las emociones son parte del convivir diario ya que conlleva a las personas a ser humanitarias solidarias y a compartir sus tristezas o alegrías.
  
- e. **Los patrones lógicos suponen la expresión de emociones:** En el accionar diario de las personas se les conoce el desenvolvimiento y comportamiento sin tomar en cuenta ciertos patrones lógicos, pero para identificar las dificultades que están atravesando los niños y niñas es importante tomar en consideración aquellos patrones lógicos con el propósito de conocer sus emociones positivas o negativas que propician la negatividad para ayudarles a encontrar las emociones positivas, entonces aquí es en donde se abaliza que realmente las emociones influyen en el pensamiento.

### **5.3.3.2. Las destrezas sociales en el desarrollo emocional**

“Implican ser un experto para inducir respuestas deseadas en los otros, tomando como base para el desarrollo de las habilidades interpersonales. Cuando se entiende al otro, su manera de pensar, sus motivaciones y sus sentimientos pueden elegir el modo más adecuado de relacionarse, fundamentalmente utilizando la comunicación” (Vigotsky, 1999).

Es necesario que el maestro trate de identificar las competencias generales de la inteligencia emocional, para así definir lineamientos estratégicos de trabajo en el aula en procura de alcanzar óptimos aprendizajes, pero en la presente investigación permite buscar las alternativas y estrategias más adecuadas para fortalecer la integración social de los niños y niñas tendientes a mejorar los niveles emocionales en todo su actuación y desenvolvimiento dentro y fuera del aula.

Las destrezas sociales comprenden las siguientes sub-competencias:

- **Influencia:** Idearse en estrategias adecuadas y tácticas de persuasión para influenciar sobre los demás, esto es orientarles a que comprendan sus errores o debilidades.
- **Comunicación:** Dentro de este aspecto es importante el saber escuchar abiertamente al resto y elaborar así como saber hablar con el propósito de alcanzar mensajes convincentes.
- **Manejo de conflictos:** En el ámbito social existen una serie de conflictos pero la base fundamental está en saber dialogar, negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo.
- **Liderazgo:** Es la capacidad de inspirar y guiar a los individuos y al grupo en su conjunto en procura de alcanzar el objetivo propuesto.
- **Catalizador del cambio:** Todo accionar que sea positivo implica que debe propender hacia los cambios en procura de alcanzar situaciones nuevas.
- **Constructor de lazos:** Uno de los aspectos fundamentales de los procesos emocionales es precisamente el de alimentar y reforzar las relaciones interpersonales dentro del grupo.
- **Colaboración y cooperación:** En el trabajo grupal es importante tomar en consideración de que el trabajo no es personal sino de todos por lo que deben interesarse por trabajar en conjunto para alcanzar metas compartidas.
- **Capacidades de equipo:** Deben estar convencidos de que todos tienen la capacidad de crear sinergia para la persecución de metas colectivas.

### 5.3.3.3. Las emociones en el comportamiento individual

En el desarrollo emocional es importante tomar en cuenta los estímulos y adaptación del sujeto frente a la actuación y desenvolvimiento familiar, escolar y social, para ello se debe tomar muy en cuenta el comportamiento del individuo a través de cambios orgánicos y manifestaciones motoras como fisiológicas, que surgirían como reacción a situaciones concretas externas o internas de modo brusco y agudo, donde el estímulo puede ser perceptivo, real o imaginario, simbólico o desconocido.

En base a esto, se pueden distinguir diferentes aspectos en cierto modo independientes como el estímulo, la reacción psicofisiológica, el componente cognitivo y el contexto, que conlleva a los niños y niñas a ser impulsivos y ansiosos, a menudo desorganizados y problemáticos. Este tipo de niños presenta un elevado riesgo de problemas de fracaso escolar, alcoholismo y delincuencia, pero no tanto porque su potencial intelectual sea bajo sino porque su control sobre su vida emocional se halla severamente restringido.

Las emociones son importantes para el ejercicio de la razón. Entre el sentir y el pensar, la emoción guía sus decisiones, trabajando con la mente racional y capacitando o incapacitando al pensamiento mismo. Del mismo modo, el cerebro pensante desempeña un papel fundamental en nuestras emociones, exceptuando aquellos momentos en los que las emociones se desbordan y el cerebro emocional asume por completo el control de la situación.

#### **5.3.3.4. Los sentimientos en el desarrollo emocional**

Las personas con inteligencia emocional reconocen sus propias emociones, son capaces de identificar los sentimientos ajenos con precisión. Sin embargo, las emociones expresadas y las verdaderas emociones difieren entre sí. Para identificar el verdadero estado emocional de una persona es importante tener en cuenta los siguientes elementos:

- Expresión facial.
- Expresión corporal.
- Voz (tono, ritmo, etc.).

Para leer las emociones ajenas, es preciso unir todos los datos. Primero, debemos estar conscientes de nuestras propias emociones. Luego, procesaremos lo que dicen los demás: palabras utilizadas, tono de voz. Tomen en cuenta la información no verbal: postura, gestos, expresiones faciales. Traten de notar cualquier discrepancia entre las palabras, el tono y la expresión, pero no saquen conclusiones apresuradamente.

“La autoconciencia para reconocer sus emociones permite reconocer sus defectos, sentimientos que afectan su desempeño para reconocer sus valores y metas. Para ello es necesario la auto evaluación precisa, ésta se da cuando miden si su forma de ser cotidiana encaja con su sistema de valores. Si hay disonancia las personas tienden a sentirse mal. Si están alineados se sentirán con energía plena” (Gardner, 2003).

La autoconciencia y autorregulación permite a los niños y niñas meditar y reaccionar con un adecuado autocontrol el mismo que consiste en dominar sus impulsos y sentimientos de forma positiva, propendiendo terminar las actividades encomendadas de forma eficiente y correcta.

### **5.3.3.5. La naturaleza de la inteligencia emocional**

“Las características de la llamada inteligencia emocional son la capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular sus propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con sus facultades racionales y la capacidad de empatizar y confiar en los demás” (Beck, 1995).

El desarrollo emocional tiene como sustento básico las Inteligencias Múltiples establecidas por Gardner, lo cual permite orientar a los niños y niñas a que tengan su capacidad de controlar sus impulsos, confiar en sí mismos de las acciones que realiza, confiar en los demás pero claro para ello es importante la ayuda de los padres y maestros para motivarles en la ejecución de sus facultades y capacidades de manera positiva.

### **5.3.3.6. El desarrollo socioemocional en el contexto familiar**

“La personalidad se desarrolla a raíz del proceso de socialización, en la que el niño asimila las actitudes, valores y costumbres de la sociedad. Los padres son los encargados de contribuir en esta labor, a través de su amor y cuidados; y, sabiendo que son la figura de identificación para sus hijos” (Egan, 1994).

La vida familiar es la primera escuela de aprendizaje emocional, partiendo del hecho de que los padres son el principal modelo de imitación de los hijos, lo ideal es que se inicie con la demostración y ejercitación de su propia inteligencia emocional para que a la vez, los hijos adquieran dichos hábitos en su relación intrafamiliar: Se enseña con el ejemplo. Trate a sus hijos como le gustaría que les trataran a los demás.

Para el cumplimiento de este enunciado se recomienda tomar en consideración los siguientes principios que tienen relación con el proceso emocional entre padres e hijos:

- Sea consciente de sus propios sentimientos y actuaciones con sus hijos.
- Muestre empatía y comprenda los intereses y necesidades de sus hijos
- Haga frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta de sus hijos con la finalidad de regular oportunamente.
- Plántese conjuntamente con sus hijos objetivos positivos y trace proyectos de vida con alternativas reales para alcanzarlos
- Utilice las dotes familiares y sociales positivas a la hora de manejar sus relaciones con sus hijos.

#### **5.3.3.7. El desarrollo emocional en la escuela**

“Si se detiene a analizar el tipo de educación implantada en años atrás, se puede observar cómo los profesores preferían a los niños conformistas, que conseguían buenas notas y exigían poco; y, de hecho, respondiendo a las ideas que se implantaba en nuestra educación y sociedad” (Bastos & González, 2004).

Si se toma en consideración los criterios del pasado, en donde se hacía énfasis a la imposición de los docentes implica que en la actualidad los esquemas mentales y sistemas educativos han ido cambiando de manera progresiva, precisamente ya no se considera de que el mejor estudiante es el que más a memorizado al pie de la letra sino que dentro del campo emocional requieren de palabras motivadoras con la finalidad de elevar su autoestima para que puedan desarrollar la asimilación de los nuevos conocimientos de manera consciente, activa y participativa, es en donde experimentarán sus propias iniciativas y creatividades para ir construyendo sus aprendizajes, por otro



lado se les está orientando a mejorar sus relaciones sociales de manera adecuada, con lo que seguros se está que alcanzarán un buen nivel en el desarrollo emocional.

Para alcanzar el normal desenvolvimiento social, afectivo y emocional de los estudiantes es importante el trabajo empático y en equipo con la finalidad de alcanzar un buen nivel de participación y de integración social en procura de que desarrollen las actividades encomendadas y por ende de manera progresiva puedan ir resolviendo diversos conflictos, la creatividad, el liderazgo emocional, el servicio productivo.

Los objetivos que se persiguen con el desarrollo emocional en la escuela, serán los siguientes:

- Detectar los problemas o limitaciones que afecta su estado emocional.
- Conocer las emociones personales para reconocer las existentes en los demás.
- Clasificar sentimientos y estados de ánimo.
- Aprender a ser tolerantes frente a las frustraciones diarias.
- Adoptar una actitud positiva ante la vida.
- Prevenir conflictos interpersonales
- Mejorar las actitudes de vida escolar, familiar y comunitaria
- Aprender a servir a los demás con calidad y calidez.

Para conseguir los objetivos planteados es importante la coordinación de acciones directas y prácticas entre los docentes y padres de familia, con la finalidad de orientarles a los niños y niñas para que vayan aprendiendo en función a la aplicabilidad de valores, se encaminen a entender los factores emocionales positivos y negativos tendientes a ser tolerantes, positivos, anímicos para que puedan vencer ciertas dificultades o frustraciones que afecten su estado anímico.

## **6. HIPÓTESIS**

### **6.1. Hipótesis general**

La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas, permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de

Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-2016.

## **6.2. Hipótesis específicas**

- El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
- La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

### 7.1. Operacionalización de la hipótesis específica 1

El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos tradicionales</b>	Son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación que permiten rescatar tradiciones y costumbres de nuestros antepasados para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales	Juegos  Educación  Tradiciones costumbres  Destrezas  Habilidades	Participa con alegría en los juegos tradicionales Demuestra integración social mediante el juego  Escucha y dialoga con sus compañeros Expresa autoestima y emotividad en sus actuaciones  Mantiene el equilibrio de su cuerpo en el juego de la rayuela Juega con emotividad a los trompos, ensacados, pepos, pan quemado, escondidas, etc.  Comprende las reglas del juego Realiza actividades de motricidad fina y gruesa  Coordina su movimientos corporales Relaciona las actividades en el espacio y el tiempo	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Desarrollo socioemocional</b>	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva a través de los juegos Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente con la sociedad  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Empatía	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

Elaborado por: Verónica Fiallos

## 7.2. Operacionalización de la hipótesis específica 2

La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos de roles</b>	Es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones en procura del desarrollo integral y de su personalidad.	Interpretativo-narrativo  Rol de personajes  Interpretan diálogos  Describen acciones Desarrollo integral emocional y	Actúa emotivamente en el juego de roles Interpreta con naturalidad las actividades del doctor, maestro, enfermera  Relaciona los juegos con las acciones diarias Demuestra el rol de ciertos personajes con hechos sociales  Representa a un personaje con emotividad Demuestra creatividad en la ejecución de diálogos  Comprende el mensaje para representar a un personaje  Resuelve conflictos entre compañeros Participa en la movilidad corporal y el desenvolvimiento social	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Desarrollo socioemocional</b>	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva a través de los juegos Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente con la sociedad  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Empatía	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

Elaborado por: Verónica Fiallos

### 7.3. Operacionalización de la hipótesis específica 3

La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

VARIABLES	CONCEPTOS	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>Juegos de mesa</b>	Se practica sobre una mesa con la participación de uno o varias personas situadas a su alrededor. Pone en juego el uso del razonamiento táctico o estratégico, coordinación, destreza manual, memoria, capacidad deductiva, psicología, destreza negociadora, o simplemente está basado en el puro azar.	Participación  Razonamiento táctico  Destreza  Memoria	Se divierte mientras juega Se integra adecuadamente al grupo a través del juego  Comprende y aplica el juego correctamente Participa en los juegos de dados, fichas, cartas, damas, dominó.  Demuestra su capacidad en la ejecución de los juegos Pone en práctica su destreza motriz en el desarrollo de los juegos Expresa madurez psicológica en las ganancias y pérdidas  Capta y ejecuta la actividad solicitada Toma en consideración el proceso del juego	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Desarrollo socioemocional	Es la capacidad de un niño para comprender los sentimientos de los demás, controlar sus propios sentimientos y comportamientos para formar relaciones positivas y seguras en función a su entorno y ambiente social.	Capacidad  Emociones  Sentimientos  Comportamientos  Relaciones positivas	Desarrolla su capacidad emotiva a través de los juegos Comprende los aspectos positivos mediante la interacción estudiantil  Siente felicidad y alegría al compartir con sus amigos Motiva a sus compañeros para jugar e integrarse  Es afectivo con los demás en la participación lúdica Se integra emotivamente con la sociedad  Expresa actitudes de respeto a los demás Demuestra criterios de solidaridad  Participa en los juegos de manera autónoma Empatía	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

## 8. METODOLOGÍA

### 8.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

- a) **Descriptiva-Explicativa.** Es de tipo descriptiva y explicativa en base a los datos obtenidos de la observación a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, lo que permitirá realizar la descripción de los hechos y fenómenos para identificar las causas del problema y a su vez explicar los aspectos puntuales que se deben realizar para aportar en el mejoramiento de la educación y por ende en el desarrollo socioemocional.
- b) **De campo.** Se aplicará el proceso de investigación directamente en el lugar de los hechos y fenómenos, en este caso se realizará la observación a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, en la Unidad Educativa La Salle de la ciudad de Riobamba.
- c) **Investigación Bibliográfica.** La investigación tendrá una fundamentación teórica centrado en las dos variables, esto son las actividades lúdicas y el desarrollo socioemocional sustentándose en una bibliografía especializada para fundamentar todo el proceso científico y teórico pertinente, para ello se utilizará libros de diversos autores y también las páginas web.

### 8.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

- a) **Cuasi – experimental.** La presente investigación no se centra en un proceso de experimentación por lo contrario se centrará en la aplicación de la Guía Didáctica Así me Divierto, estructurado con una serie de actividades lúdicas en procura de identificar la importancia en el desarrollo socioemocional, para final determinar sus conclusiones y recomendaciones.
- b) **Diseño Correlacional.** En su ejecución se relacionará las dos variables, esto es la independiente que son las actividades lúdicas y la dependiente que es el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, la misma que permitirá determinar su importancia para

motivar a los estudiantes a mejorar las relaciones sociales y su normal desenvolvimiento emocional.

### 8.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

- a) **Población.** De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionará una población de 35 niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, la misma que se detalla en el siguiente cuadro:

**Población**

<b>Extractos</b>	<b>Muestra</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Estudiantes paralelo “A”</b>	35	50%
<b>Estudiantes paralelo “B”</b>	35	50%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Archivos de la institución educativa  
**Elaborado por:** Verónica Fiallos

- b) **Muestra.** Para el proceso de investigación se tomó en calidad de muestra específicamente el paralelo “A” que corresponde a los 35 estudiantes.

### 8.4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

- a) **Hipotético – Deductivo.** Se trabajará con el método hipotético-deductivo porque permitirá partir de la observación para el planteamiento del problema, para luego definir una hipótesis basado en un razonamiento deductivo. Además se utilizó estos métodos para analizar hechos generales para llegar a hechos particulares en la aplicación las actividades lúdicas para llegar al desarrollo socioemocional
- b) **Método Analítico.** Este método será de mucha utilidad en el proceso de investigación en virtud de que ayudará en el análisis de los datos obtenidos de la observación realizada a los niños y niñas respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo socioemocional para finalmente definir las conclusiones y recomendaciones.

## **8.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

**8.5.1. Técnica.** La técnica que se utilizará en el presente trabajo de investigación será:

- a) **Observación.** Esta técnica permitirá observar de manera directa a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica, antes y después de la aplicación de la Guía Didáctica Así me Divierto la misma que está estructurado con actividades lúdicas tendientes al desarrollo socio-afectivo.

**8.5.2. Instrumentos.** El instrumento que se utilizará para la recolección de la información es el siguiente:

- a) **Guía de observación.** Se estructurará en base a indicadores relacionados a la variable independiente y dependiente así como a las 3 hipótesis específicas con la finalidad de validar la importancia de la Guía Didáctica con actividades lúdicas.

## **8.6. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS**

Se utilizará los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicado a los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle, antes y después de la ejecución de la Guía Didáctica con actividades lúdicas, luego se encausará la información a través del siguiente proceso:

- Tabulación de los datos de la observación realizada.
- Procesamiento de la información mediante cuadros y gráficos estadísticos en la hoja de cálculo Excel.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Comprobación de las hipótesis específicas.
- Determinación de conclusiones y recomendaciones.



## 9. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Diseño del Proyecto	■	■	■	■	■	■	■	■																					
2	Presentación y aprobación del proyecto									■	■																			
3	Primera tutoría con el asesor										■																			
4	Elaboración del Capítulo I											■	■																	
5	Segunda tutoría con el asesor												■																	
6	Elaboración del Capítulo II												■	■	■	■														
7	Tercera tutoría con el asesor													■																
8	Elaboración del Capítulo III														■															
9	Diseño de instrumentos de investigación															■														
10	Aplicación de instrumentos																■													
11	Cuarta tutoría con el asesor																	■												
12	Procesamiento de datos																		■											
13	Elaboración de conclusiones y recomendaciones																			■										
14	Quinta tutoría con el asesor																				■									
15	Redacción final																					■	■							
16	Presentación del informe																						■							
17	Aprobación																							■	■					
18	Sustentación																									■				

Elaborado por: Verónica Fiallos

## ANEXO II

### MATRIZ LÓGICA

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿De qué manera la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016?	Realizar la elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” para la aplicación de las actividades lúdicas, con la finalidad de alcanzar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-1015.	La elaboración y aplicación de una Guía Didáctica “Así me Divierto” con actividades lúdicas, permite el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “La Salle”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2015-1016.
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
¿Cómo las actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalezcan el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas de la Unidad Educativa La Salle?	Desarrollar actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales con la finalidad de fortalecer el desenvolvimiento socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.	El desarrollo de actividades lúdicas mediante los juegos tradicionales fortalece el desarrollo socioemocional de los niños y las niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
¿De qué manera las actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de la Unidad Educativa La Salle?	Ejecutar actividades lúdicas a través de los juegos de roles con la finalidad de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.	La ejecución de actividades lúdicas a través de los juegos de roles fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.
¿De qué forma las actividades lúdicas como recurso metodológico se debe considerar para la elaboración de la guía didáctica por medio de los juegos de mesa posibilitan el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle?	Diseñar una guía didáctica para la aplicación de las actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa con la finalidad de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.	La realización de actividades lúdicas por medio de los juegos de mesa fortalecen el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

**Elaborado por:** Verónica Fiallos

## ANEXO III

### FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS



#### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

#### VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

#### INSTITUTO DE POSGRADO

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN: JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

**Objetivo:** Realizar un proceso de observación mediante el seguimiento de los indicadores establecidos con la finalidad de identificar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo emocional de los niños y niñas del Primer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa La Salle.

#### JUEGOS TRADICIONALES

JUEGOS TRADICIONALES	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
LA RAYUELA	Se relaciona con sus compañeros			
	Participa en el juego			
LOS ENSACADOS	Respeto las reglas del juego			
	Participa en la actividad			
ESTATUAS	Respeto las reglas del juego			
	Se integra al grupo de compañeros			
LOS AVIONES	Imagina y construye su juguete			
	Se divierte y comparte sentimientos con sus compañeros			
LA GALLINA CIEGA	Se divierte y respeta a los compañeros			
	Expresa los emociones durante el juego			
EL LOBITO	Juega y respeta las reglas			
	Expresa sus sentimientos y emociones			
EL SAPO AMIGO	Responde a los estímulos sociales del entorno			
	Participa con alegría en la actividad			
	Crea lazos de amistad con sus			

TOMATE	compañeros			
	Demuestra afecto por sus compañeros durante el juego			
EL GATO Y EL RATÓN	Aprenden a respetar los turnos			
	Es independiente y se comunica			
<b>TOTAL</b>				
<b>PORCENTAJE</b>				

### JUEGOS DE ROLES

JUEGOS DE ROLES	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
LA COLITA ES MÍA	Participa del juego espontáneamente			
	Comparte su alegría con los demás compañeros			
MI AMIGO	El niño cumple con las consignas de la actividad			
	Expresa sus emociones y sentimientos			
EL BALÓN AMIGO	Se integra en actividades grupales			
	Respeto a sus compañeros durante el juego			
EL TREN DE MIS AMIGOS	Se incorporan a la actividad grupal			
	Propone nuevas formas de juego			
JUEGO Y ME DIVIERTO	Participa en la dramatización en forma voluntaria			
	Imita al personaje de la historia			
LA CASITA	Expresa diálogos cotidianos libremente			
	Dramatiza el rol de los miembros de la familia			
PROFESIONES	Representa personajes conocidos			
	Expresa alegría y participa en el juego			
<b>TOTAL</b>				
<b>PORCENTAJE</b>				

## JUEGOS DE MESA

JUEGOS DE MESA	INDICADORES	FRECUENCIAS		
		DOMINA	ALCANZA	PRÓXIMO
IMÁGENES IGUALES	Respeto el turno durante el juego			
	Se agrupa y participa en el juego			
CONOCIENDO LOS COLORES	Comparte con sus compañeros			
	Forma grupos de trabajo			
DOMINÓS	Forma parte del grupo			
	Demuestra interés por jugar dominó			
IGUALES Y DIFERENTES	Juega en varias ocasiones			
	Forma grupos de participantes para el juego			
TRES EN RAYA	Se integra con facilidad en el juego			
	Expresa sus vivencias y experiencias			
CORRO Y RECORRO	Cumplen consignas del juego			
	Demuestran agrado por el juego			
BOLITAS DE COLORES	Construye su propio juego con materiales del medio			
	Clasifica las bolitas según sus colores			
ROMPECABEZAS	Comparte el juego con sus compañeros de clase			
	Demuestra interés por armar rompecabezas			
<b>TOTAL</b>				
<b>PORCENTAJE</b>				