



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

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADEMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE GRADUACION

TÍTULO

“LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016.”

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial

AUTORA

GLORIA NOEMÍ TISALEMA CHOLOTA

TUTORA

Mgs. Luz Elisa Moreno

Riobamba - Ecuador

2017

CERTIFICADO DE TUTORIA

Yo, Mgs. Luz Elisa Moreno tutora del presente trabajo de investigación previo a la obtención de grado de Licenciada en Educación Parvularia e Inicial, realizada por la estudiante Gloria Noemi Tisalema Ch. Egresada en la carrera de Educación Parvularia e Inicial de la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías, con el tema : **“LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016.”**, ha sido revisado y analizado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por la cual se encuentra apto para la presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, marzo de 2017.


Mgs. Luz Elisa Moreno
TUTORA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: “LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016.” Presentada por Gloria Noemi Tisalema Ch. y dirigida por la Mgs. Luz Elisa Moreno. Una vez escuchada la Defensa Oral y revisada el Informe Final del Proyecto de Investigación escrito con fines de graduación en la cual consta el cumplimiento de las observaciones realizadas remite la presente para uso y custodia de la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

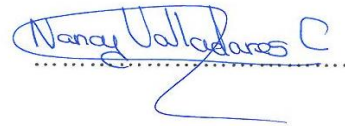
Mgs. Zoila Román
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



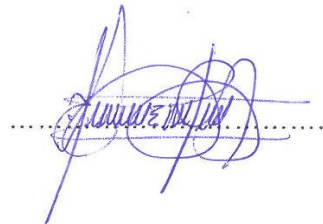
Mgs. Dolores Gavilanes
MIEMBROS DEL TRIBUNAL



Mgs. Nancy Valladares
MIEMBROS DEL TRIBUNAL



Mgs. Luz Elisa Moreno
TUTOR DE TESIS

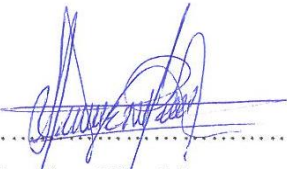


NOTA:.....9-86.....

DERECHOS DE AUTORIA

El trabajo de investigación presentado previo a la obtención el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial; el mismo que es original y basada de acuerdo a los parámetros establecidos por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016.” Como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad y fruto de mi trabajo de Grado.



Mgs/ Luz Elisa Moreno
TUTORA



Gloria Noemi Tisalema Ch.

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación lo dedico con todo mi amor a.

Dios por haberme dado fortaleza para cumplir mis sueños, de igual manera a mis padres, a mi esposo que siempre me han apoyado para seguir adelante a pesar de las adversidades que suscitaban para lograr culminar la carrera. A mis hijos Oliver, Diana y Jordán que son la razón de mi vida porque cada mañana agradezco por tenerlo con migo.

Gloria Noemi Tisalema Ch.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme abierto las puertas para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mis tutoras la Mgs. Luz Elisa Moreno por brindar su capacidad y conocimiento, y haber tenido la paciencia suficiente para guiarme toda la elaboración de mi tesis.

A todos quienes fueron mis compañeros durante los niveles de clase de la Universidad, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

A mis padres por inculcarme buenos valores para seguir adelante y no rendirme, a mi esposo y a mis hijos por estar conmigo en los buenos y malos momentos.

Gloria Noemi Tisalema Ch.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Contenido	Pág.
PORTADA	i
CERTIFICADO DE TUTORIA	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iii
DERECHOS DE AUTORIA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
RESUMEN	xii
SUMMARY	xii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1 El problema de investigación	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.3 Formulación del problema	2
1.4 Objetivos	2
1.4.1 Objetivo General	2
1.4.2 Objetivos Específicos	3
1.5 Justificación	3
CAPÍTULO II	5
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes de las investigaciones	5
2.2 Fundamentación teórica	6
2.2.1 La lúdica	6
2.2.1.2 Categorías de la lúdica	8
2.2.1.3 La lúdica creatividad y desarrollo humano	18

2.2.2	Desarrollo	19
2.2.3	Afectividad	20
2.2.3.1	La afectividad en los niños	21
2.2.3.2	Tipos de apego en los niños	21
2.2.3.3	La afectividad en la familia y escuela.	22
2.2.3.4	La Afectividad Positiva	22
2.2.4	Desarrollo socio –afectivo	24
2.2.4.1	Importancia del desarrollo socio afectivo	25
2.2.4.2	Características de la Afectividad	26
2.2.4.3	Fundamentos de la personalidad, en el desarrollo afectivo	28
2.2.4.4.	Las competencias socio-afectivas de los maestros	28
2.2.4.5	El derecho de todos al bienestar socio afectivo	30
2.2.4.6	Pautas de crianza y desarrollo socio afectivo en la niñez	30
2.2.5	Logros de los niños de 4-5 años de edad	30
2.2.5.1	Habilidades de los niños de 4-5 años	31
2.2.5.2	Tipos de juegos acorde a la edad de 4-5 años	32
2.3	Definición de términos básicos	30
2.4	Variables	36
2.4.1	Variable Independiente	36
2.4.2	Variable Dependiente	36
2.4.3	Operacionalización de las variables	37
CAPÍTULO III		39
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1	Diseño de la investigación	39
3.2	Tipo de investigación	39
3.4	Población y muestra	40
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.6	Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	41

CAPÍTULO IV	42
4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS DE LA FICHA	42
4.1 Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación	50
CAPÍTULO V	50
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
5.1 Conclusiones	49
5.2 Recomendaciones	50
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	55

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	Pág.
Cuadro N°4. 1. Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.	43
Cuadro N°4. 2. Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad	44
Cuadro N°4. 3. Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.	45
Cuadro N°4. 4. Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.	46
Cuadro N°4. 5. El niño tiene un nivel de autoestima estable.	47
Cuadro N°4. 6. El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno.	48
Cuadro N°4. 7. Interactúa con los demás en espacios recreativos	49
Cuadro N°4. 8. Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	Pág.
Gráfico N°4. 1. Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.	43
Gráfico N°4. 2. Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad.	44
Gráfico N°4. 3. Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.	45
Gráfico N°4. 4. Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.	46
Gráfico N°4. 5. El niño tiene un nivel de autoestima estable	47
Gráfico N°4. 6. El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno	48
Gráfico N°4. 7. Interactúa con los demás en espacios recreativos.	49
Gráfico N°4. 8. Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre	50



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

RESUMEN

El presente trabajo de investigación surge con el objetivo de determinar cómo la lúdica está asociada al Desarrollo Socio – Afectivo en los niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Huayna Capac” de la ciudad de Ambato, de la parroquia Santa Rosa, comunidad Cuatro Esquinas durante el período 2015-2016”, se plantearon objetivos específicos, el estudio se sustentado de un amplio marco teórico. El diseño de la investigación fue no experimental en vista que no se manipuló las variables en estudio, el tipo de investigación descriptiva y de campo, porque se realizó en el lugar de los hechos en contacto directo con los sujetos de estudio, donde se describía el problema de los niños con su entorno, el nivel de investigación explorativa porque se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, dirigido a una población de 35 estudiantes de inicial; para analizar los resultados se aplicó la técnica de la observación mediante la ficha de observación, una vez recolectada la información se procedió a la tabular los datos y se representó gráficamente con su respectivo análisis e interpretación. Finalmente se concluyó que la lúdica permite mejorar el desarrollo socio afectivo en los niños donde el docente juega un papel importante en la enseñanza-aprendizaje, el cual debe realizar actividades lúdicas como una forma de contribuir al desarrollo integral de los niños, donde ellos pueden incorporarse sin dificultad a la sociedad, necesitan ampliar la comunicación con los demás y puedan socializar y optimizar su afectividad, por tal motivo la colaboración debe ser tanto de docentes y padres de familia, ya que es indispensable ayudar al niño, además la lúdica permite mejorar el aprendizaje de los niños, a través de juegos acorde a la edad de 4-5 años donde ellos puedan hacerlo sin dificultad, despierta mayor interés y esto les permita ser comunicativos y expresivos y se convierta en una herramienta de trabajo para los docentes, donde brinden al niño oportunidades de crecer en un ambiente de calidad y calidez.

Abstract

This research work was carried out with the objective to determine how playful activities affect the social and affective development of children of the second level of kindergarten at the “Huayna Capac” school in Ambato city, Santa Rosa County, Cuatro Esquinas Community during the school period 2015—2016. The study was supported by the theoretical framework. The research design was non-experimental because variables were not manipulated. The type of research was descriptive and field where the children and their environment were described. The level of the research was explorative because it was about a non-well-known subject. The population was 35 students in second level of kindergarten. In order to analyze the results, observation forms were used and after collecting the data they were tabulated and shown in graphs with their respective interpretation. The results showed that playful activities do allow children to improve their social and affective development. The teacher plays a very important role in the teaching process by carrying out playful activities as a way to improve the children social and emotional development allowing them to incorporate to society with no difficulty. Children are able to have a better communication with others, make friends easily and show their affection in better way. Besides playful activities allow to improve their learning process. Games prepared for 4-5 agers boost their interest and help them be more communicative and expressive and they are great tools for teachers who want to give the children opportunities to grow in a comfortable environment.

Reviewed by: Escudero, Isabel

Language Center Teacher



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación hace referencia al desarrollo socio -afectivo del niño de educación inicial 2 a través de la Lúdica, el desarrollo socio-afectivo, como la capacidad para identificar, entender y manejar el afecto, de un modo que facilite las relaciones armónicas con los demás, la consecución de metas y objetivos, la superación de obstáculos. La educación en forma general pretende favorecer el desarrollo de valores en los estudiantes, quienes deben comprometerse en el futuro a transformar la realidad de su entorno con ingenio y dedicación, para lo cual la presente investigación acude a técnicas de grupo que se utiliza para integrar y realizar labores específicas dentro del trabajo con niños.

Se conoce como lúdica al desarrollo de actividades donde surge la creatividad y la personalidad del individuo, designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios.

El estudio realizado sobre la lúdica y el desarrollo socio-afectivo consta de los siguientes capítulos:

CAPITULO I: Marco Referencial, donde se explica el planteamiento del problema en el cual se identifican las causas que originan el problema. A continuación la formulación del problema al estudio de la lúdica para el desarrollo socio-afectivo en los niños de Inicial 2 mediante preguntas directrices, objetivos y la justificación.

CAPITULO II: Marco Teórico, se desarrolla los antecedentes de la investigación, la fundamentación teórica en donde se trata todas las temáticas que tienen relación con las variables en estudio y conceptos importantes utilizados en la investigación.

CAPITULO III: Marco Metodológico, constando el diseño, tipo y niveles de la investigación. Además la población y muestra con la que se trabajó, técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

CAPITULO IV: corresponde al **Análisis e Interpretación de datos** de resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a los niños y encuestas realizadas a los docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Huayna Capac”.

CAPITULO V: pertenece a las **Conclusiones y Recomendaciones**, analizadas en la lúdica para el desarrollo socio-afectivo de los niños de Educación Inicial 2 de la unidad Educativa “Huayna Capac”. Finalmente la bibliografía y anexos que fue el apoyo para el desarrollo del trabajo investigativo.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial se habla de la lúdica, la misma que nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores pedagógico como de investigaciones en varios países y de criterios que se ha observado y analizado en artículos de revistas, páginas virtuales, que han difundido sobre la lúdica que es tema de interés de la presente investigación. A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto surge la siguiente: Que la lúdica como instrumento para la enseñanza agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela, donde deben ser aplicados ya que éste ayuda a tener mejor relación social entre los niños. Hoy en día es muy conocido los problemas de bullying que existe en las escuelas y esto se debe a la falta espacios de recreación donde todos participen amenamente y se cree la afectividad.

En nuestro país la educación ha tomado un giro significativo para los niños de inicial de 3-5 años, quienes no reciben una atención y aprendizaje apropiado, mediante (lúdica) juegos que les permitan aprender, donde la ayuda de padres, docentes y el entono (cuadrilogía) son muy importantes para que tengan una educación de calidad y pueda desarrollar su nivel socio afectivo, pero es importante siempre reforzar sobre todo en los niños que presentan mayor

dificultad en cuanto a su afectividad, por cuanto existen niños con problemas externos (hogar) que también es una causa para que los niños no sean participativos y son cohibidos, no les gusta socializar con los compañeros y tampoco jugar.

En la Unidad Educativa “Huayna Capac” presenta problemas en cuanto a la parte lúdica ya que no ayuda al desarrollo socio-afectivo y no permite al niño crecer en un ambiente con reglas que debe cumplir, pero también que pueda crecer en un espacio con normas que deben ser respetadas para llevar una vida bajo los lineamientos que la sociedad exige. Además, que exista el respeto tanto para padres, hijos y docentes. Además la Unidad Educativa, no cuenta con espacios apropiados donde los niños puedan desarrollarse en la parte lúdica, perjudicando la creatividad y por ende las habilidades motrices no desarrollan y también en la parte socio-afectivo ya que no tienen contacto con los niños para poder socializar y mejorar la comunicación con los compañeros.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CÓMO SE ASOCIA CON LA LÚDICA PARA EL DESARROLLO SOCIO – AFECTIVO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “HUAYNA CAPAC” DE LA CIUDAD DE AMBATO, DE LA PARROQUIA SANTA ROSA, COMUNIDAD CUATRO ESQUINAS DURANTE EL PERÍODO 2015-2016?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar cómo la lúdica está asociada en el desarrollo socio – afectivo en los niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Huayna Capac” de la ciudad de Ambato, de la parroquia Santa Rosa, comunidad Cuatro Esquinas durante el período 2015-2016.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar el desarrollo de la lúdica en los niños de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa “Huayna Capac” de la ciudad de Ambato.
- Analizar los logros del desarrollo socio-afectivo de los niños y si son participativos en la parte lúdica.
- Indagar los tipos de lúdicas y como estos ayudan en el desarrollo socio afectivo de los niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Huayna Capac” de la ciudad de Ambato, de la parroquia Santa Rosa, comunidad Cuatro Esquinas durante el período 2015-2016.

1.5 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación es importante porque se realizó con la necesidad de conocer como incide la lúdica en el desarrollo socio-afectivo en los niños/as de la Unidad Educativa “Huayna Capac” ya que los juegos son parte recreativa de los niños y es importante que esta actividad se practique constantemente.

Es de utilidad porque tanto los padres de familia como los docentes de la Unidad Educativa “Huayna Capac”, deben estar informados y estar conscientes del daño que se hace a los niños/as cuando no existe un adecuado desarrollo socio-afectivo, ya que no puede desarrollar habilidades y tampoco pueden expresar sus emociones ya que por su estima baja en mucho de los casos les cohibe causando un daño emocional.

Es factible ya que existen problemas de comportamiento en la Unidad Educativa y es importante buscar soluciones, además que se cuenta con el apoyo de las docentes y autoridades pertinentes, también información que se recolectará de textos, folletos, libros y de páginas web.

Los beneficiarios directos serán los 35 niños de la Unidad Educativa “Huayna Capac”, e indirectamente los docentes y padres de familia, ya que todos forman parte del desarrollo de los niños y es importante que todos trabajen en equipo.

CAPÍTULO II

3. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LAS INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON RESPECTO AL PROBLEMA.

De acuerdo a lo investigado se pudo encontrar las siguientes Tesis:

TEMA: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015” donde la autora Mita López Carmen Patricia concluye que: una vez realizada la investigación se recomienda a los docentes hacer uso correcto de las estrategias lúdicas para alcanzar el desarrollo de la inteligencia emocional, como una forma de contribuir a la formación integral de los niños, donde ellos puedan incorporarse sin dificultad a la sociedad y poder superar obstáculos. De acuerdo a la observación que se realizó a los niños de 3-4 años, se pudo comprobar las falencias que existen en cuanto al desarrollo de la inteligencia emocional, donde surge una problemática en el cual los niños necesitan mejorar sus habilidades motrices donde puedan desarrollar su inteligencia, por ello la colaboración tanto de docentes y padres de familia es indispensable para ayudar al niño y este pueda aprender. Se propuso actividades que permitan fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional, a través de estrategias lúdicas y que se convierta en una herramienta de trabajo para los docentes, donde brinden al niño una mejor enseñanza – aprendizaje.

TEMA: “ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA EL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, “RIO SANTIAGO” DE LA COMUNIDAD GUARGUALLÁ GRANDE, PARROQUIA CEBADAS, CANTÓN GUAMOTE, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014 – 2015”, donde las autoras MARÍA EUGENIA Allaica

Herrera y Olga Rocío Nauya Soria concluyen que: El nivel socio afectivo de los niños de educación inicial 2 en el Centro de Educación General Básica “Rio Santiago” de la comunidad Guarguallá grande, parroquia Cebadas, cantón Guamote, Provincia de Chimborazo no es el apropiado ya que según las fichas de observación se presentan problemas en cuanto a socialización, no tienen bien definidos sus sentimientos y esto no les permite demostrar sus emociones ante otras personas. Las técnicas de Estimulación Temprana que utilizan las docentes para el desarrollo socio afectivo de los niños son: Canciones y juegos, estas actividades los realizan con el objetivo de mejorar la relación y la empatía entre los niños, los recursos que utilizan son materiales del medio y pinturas. La estimulación temprana influye positivamente en el desarrollo socio afectivo de los niños por que permite que ellos puedan socializarse sin dificultad, a mejorar sus relaciones interpersonales, a ser mas comunicativos en donde ellos puedan desarrollar sus sentidos sin dificultad.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 La Lúdica

Se conoce como lúdica al desarrollo de actividades donde surge la creatividad y la personalidad del individuo, designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios. (Daza Cuello, Madeleyne, 2010)

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la

realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer. (Tagle, Ernesto Yturralde, 2010)

2.2.1.1 Tipos de Lúdicas

La recreación puede ser activa o pasiva la recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

a- Juegos: Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los pre deportivos, los intelectuales y los sociales.

b- Expresión Cultural y Social: Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.

c- Vida al aire libre: Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques

naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos. (Daza Cuello, Madeleyne, 2010)

2.2.1.2 Categorías de la lúdica

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés . (Guillermo Zúñiga Benavides, 1998)

A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica emergieron el siguiente pre categorías:

A. La lúdica como instrumento para la enseñanza: En este pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrículado que les ofrece la sociedad llena de normas que los moldean tanto como las comunidades lo desean.

De acuerdo con lo anterior Guillermo Zúñiga propone repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos

actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo. (Guillermo Zúñiga Benavides, 1998)

Consideran la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

La consideran igualmente que atraviesa toda la existencia humana cotidiana, que se necesita la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición de ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una

predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Piensen “La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única.

Por otro lado la lúdica la entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. (Guillermo Zúñiga Benavides, 1998)

B. La lúdica como expresión de la cultura: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

En el reconocimiento que se da a la lúdica dentro de los espacios de tiempo libre y como experiencia social y cultural el trabajo del profesor Fernando Romero permite una mirada de la actividad lúdica como experiencia cultural pero que atribuye al juego su máxima expresión.

El juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora “una experiencia en el continuo espacio – tiempo, una forma básica de vida”. En éste el niño reúne objetos, fenómenos exteriores, los cuales son puestos al servicio de la interioridad, marcados con nuevos significados. Por ello creemos que una lectura externa, un “discenso funcional estructuralista” no cubre la totalidad de esta experiencia. Sólo el establecimiento de estas relaciones, y de los sentidos en el grupo más cerca de la actividad lúdica.

Además de reconocer el componente del placer en el acto ritual de las relaciones entre los hombres que abandona el valor instructivo y se impone la espontaneidad del juego.

“Lo anterior nos permite sugerir que el juego no es una máquina de reproducción de sentidos o regulaciones sociales, sino una máquina de producción de sentidos y flujos en los cuales la cultura se reactualiza, es decir, es leída como un presente que es exteriorizado. Esta idea de texto, ya había sido expuesta por Vygostki. Para el autor, el juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales”

En la revista chilena de literatura se presenta una concepción de lo lúdico que plantea una cercanía directa con el juego y la relación de este con la cultura apoyado en algunos conceptos de Huizinga; asimismo hace énfasis del juego con relación al origen de la civilización, identificándolo con el rito, la ceremonia y la fiesta, una manifestación clara que la cultura se expresa a través del juego. (Romero Loaiza, Fernando , 1992)

Huizinga relaciona al juego con los orígenes de la civilización. Lo identifica con el rito, la ceremonia y la fiesta, actividades en las que el hombre primitivo expresa poéticamente su experiencia de lo sagrado. La dimensión religiosa de la cultura, por lo tanto, se encuentra íntimamente vinculada con el juego, como se desprende de las siguientes palabras de este autor:

Además concibe la lúdica como un espacio real que fortalece al sujeto, mayor que el espacio de lo objetivo y lo cotidiano, cuando afirma que la vivencia de lo lúdico, de acuerdo con esta concepción moderna, puede ser existencialmente lo bastante poderosa como para producir en el sujeto una inversión radical de sus criterios de verdad y realidad, hasta el punto de llevarlo a considerar más real el espacio lúdico que el objetivo y cotidiano.

Por otro lado el Magíster Carlos Alberto Jiménez en varios de sus trabajos hace aportes referentes a la lúdica en donde hace una referencia al juego como ayuda didáctica, pero hace una crítica cuando manifiesta que este ha sido utilizado para manipular y controlar los niños y niñas, alejándose del concepto del juego como experiencia cultural y de vida. Adicionalmente considera que el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este, considera Jiménez es libremente escogido. (Huizinga, 2005)

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías Piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo.

También manifiesta que el juego en el ambiente escolar debe ser equilibrado donde las exigencias del juego deben marcar estado neutral entre la ansiedad y el aburrimiento.

En síntesis, el juego ideal para el aprendizaje, es aquél cuyas exigencias son mayores a las habituales. Si el juego exige demasiado poco, el niño se aburre. Si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso. el estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que se produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, es decir, en una zona de estado de flujo, en la que en el cerebro la emocionalidad y excitación del circuito nervioso esté en sintonía con la exigencia del juego; similar a lo que ocurre en los

juegos computarizados y de nintendo en los cuales el niño se siente ocupado en una actividad que lo atrapa y retiene toda su atención sin esfuerzo y por consiguiente en este estado el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

En el texto la lúdica como experiencia cultural, la actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

En este texto la dimensión lúdica va enfocada a entender el juego como un medio a través del cual el niño puede acceder a un conocimiento del mundo, no como una mera forma de entretenimiento sino como una forma de descubrir a través del juego, aprendiendo mediante la experiencia empírica del mundo y su realidad.

En el texto hacen referencia a autores como Vygostki, según este autor, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras, se tiene un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, el cual aprende a través de la vivencia misma, es decir en la vida cotidiana. (Jimenez, Carlos Alberto, 2016)

C. La lúdica como herramienta o juego: En esta precategory se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

La Lúdica por el desarrollo humano, de Pedro Fullea de Cuba, concibe la lúdica como categoría mayor, que se asume en todo caso como expresión de la cultura, y considera que una de esas

manifestaciones es el juego, como también el arte, la fiesta; en todo caso es una manifestación creativa del sujeto. (Jiménez Vélez, Carlos Alberto)

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. LUDICA POR EL DESARROLLO HUMANO Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos. (Bandera Pedro Fullea , 2003)

Igualmente para Fullea existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- “La necesidad lúdica es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo. (Bandera Pedro Fullea , 2003)
- La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad. (Bandera Pedro Fullea , 2003)
- El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad” (Bandera Pedro Fullea , 2003)

Fullea, considera que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastorna la conducta y lo arroja al abismo de la droga y el alcoholismo;

propone entonces una verdadera recreación que potencie la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan al sujeto para la construcción de su proyecto de vida.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica trae como consecuencia trastornos en la conducta, que fomentan el alcoholismo, la drogadicción y la delincuencia en general, lo que atenta contra la buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe brindar alternativas para una sana recreación con actividades de contenido educativo, en el tiempo libre. (Bandera Pedro Fullea , 2003)

Frente a esta afirmación se interpreta que el autor en su libro, hace referencia al juego en todas sus formas generales en especial a los juegos sociales y a éste como expresión cultural, y que en ningún momento considero la lúdica como juego, ni tema de análisis en el libro, como lo plantea en el párrafo anterior cuando plantea la lúdica como algo inderivable y sin ninguna posibilidad de análisis. (Bandera Pedro Fullea , 2003)

Sobre esta consideración, los criterios de expresión del hombre sean considerado dentro de su desarrollo humano o parte de su dimensión lúdica en diferentes escenarios y en consideración el desarrollo de sus propios valores; una investigación realizada en Venezuela cuya inquietud se centraba en analizar el recreo en instituciones públicas, busco evidenciar los valores en sus experiencias lúdicas tenidas en este espacio y el recreo como lugar de expresión de la dimensión lúdica. (Bandera Pedro Fullea , 2003)

La lúdica como sinónimo de juego es considerada por varios ejercicios académicos que suelen referenciar su relación, está dada por que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, ésta se rastrea sobre algunas consideraciones dadas por Vigotski frente al papel del juego en el niño. (Vigotski, 2012)

D. La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana:

Esta definición sigue retomando varios de los tópicos o referencias dadas en general tanto en las investigaciones como por los diferentes autores, resaltando esa concepción de lúdica como forma de estar en la vida en términos de disfrute, goce y felicidad esta consideración da una concepción distinta a las referidas al juego y a la lúdica como actividad y la centra más a un

mirada sobre el sujeto; sobre esta postura existen también muchos otros autores y trabajos que comparten esta noción de lo lúdico; como es el caso de una investigación adelantada en el departamento de Leticia la cual hace varias referencias al respecto: (Díaz Mejía, Héctor Ángel, 2013)

El trabajo investigativo en Leticia propone una indagación sobre las Características y manifestaciones de la función lúdica en niños de 12 – 14 años en contextos escolares de Leticia con un corte de tipo etnográfico que les permita conocer las manifestaciones Lúdicas de los niños entre estas edades; con el propósito de comprender el sentido y significado de la Lúdica en el ser humano; desde allí acuden a algunas referencias sobre la función lúdica que sigue teniendo relación de esta noción de lo lúdico centrada en el sujeto (Díaz Mejía, Héctor Ángel, 2013)

“Héctor Ángel Díaz Mejía en su libro "El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto", afirma que: "En los contextos escolares existen una concepción predominantemente instrumental de la Lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas" (Díaz Mejía, Héctor Ángel, 2013)

En un artículo publicado en la revista digital de deportes argentina el doctor Jesús Paredes hace una afirmación acerca de que La actividad lúdica es cultura de lo humano; planteando desde el inicio de una frase los siguientes criterios: (Paredes, Jesus Dr., 2003)

"Las más altas proezas de la Humanidad no han sido las guerras y las conquistas, en las que se llegó a despreciar la vida del otro. Las cumbres de la historia han sido, en definitiva, las creaciones lúdicas del hombre. Una capacidad lúdica abierta que repertorio está en todo acto creativo humano" (Cagigal, 1981)

En esta relación entre lúdica y proyecto de vida asumen como necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica; atendiendo a su originalidad, tanto desde un punto de vista filogenético como desde su ontogénesis, el juego es un fenómeno holístico, y, por tanto, favorecedor de las dimensiones de lo humano. (Cagigal, 1981)

La actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad. Contribuye en la construcción cultural humana. (Cagigal, 1981)

En la condición lúdica se esconden los factores humanizadores que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor. La contribución del proyecto de vida engloba el trabajo para el desarrollo de los diferentes talentos personales, al potenciar las distintas inteligencias y así lograr el desarrollo global u holístico del ser humano. Las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser. (Paredes, Jesus Dr., 2003)

Alcanzar el proyecto de vida debe ser una meta para el ser humano. Alcanzar la meta es conseguir las dimensiones de lo humano, dichas dimensiones, a la vez, potenciarían los valores que están en las bases de las relaciones humanas, valores morales, éticos, sociales, en fin, valores humanos. (Paredes, Jesus Dr., 2003)

Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, un crecimiento equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día,

del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social. (Paredes, Jesus Dr., 2003)

Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida. (Paredes, Jesus Dr., 2003)

El trabajo intenta asumir nuevas concepciones diferentes a las instrumentales que en muchos casos se hacen dentro de los escenarios educativos, asumiendo una concepción de lo lúdico que tenga coherencia con sus propósitos;

La Lúdica la podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter Lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración". (Paredes, Jesus Dr., 2003)

2.2.1.3 La lúdica creatividad y desarrollo humano

Para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje es necesario entender, la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto transicional de Winnicott es fundamental. Es necesario recordar que el bebé utiliza este tipo de objetos (frazadas, objetos blandos, juguetes), para liberar todas las tensiones, conflictos originados por las ausencias breves del contacto de unidad (bebé-madre), antes del período del destete.

El juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa (demandas institucionales, instintivas y culturales). En cuanto al primero, el niño liga su acción lúdica a situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas (biológicas, psíquicas, sociales) producto de su dependencia. En

consecuencia podríamos afirmar retomando a Vigotsky que “Para resolver esta tensión, el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es totalmente ajeno a los animales. (Vigotsky. L.S., 1989)

En los niños, a partir de los dos años, se producen en los juegos cotidianos o protagonizados, los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura -moralidad entre otras. Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño, no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construyen y se apropian de las reglas de la cultura, es decir, el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro. (Vigotsky. L.S., 1989)

En los juegos cotidianos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

2.2.2 Desarrollo

El desarrollo es una condición social, en la cual las necesidades auténticas de su población se satisfacen con el uso racional y sostenible de recursos y sistemas naturales. La utilización de los recursos estaría basada en una tecnología que respeta los aspectos culturales y los derechos humanos. Todos los grupos sociales tendrían acceso a las organizaciones y a servicios básicos como educación, vivienda, salud, nutrición y que sus culturas y tradiciones sean respetadas.

Asimismo, vemos que los conceptos de desarrollo suelen incluir cierta ideología correspondiente al paradigma o marco de pensamiento en el que se encuentra ubicado el autor. Por ejemplo, un concepto de desarrollo ligado a la sociedad moderna y al sistema de producción capitalista, contiene la intención de maximización del beneficio y el estímulo para lograr avances tecnológicos.

2.2.3 Afectividad

Para Flores, R. (2008), en su trabajo de Desarrollo afectivo en el niño de edad pre-escolar, dice: “Experiencia emocional altamente generalizada que no puede ser identificada como una emoción particular. Los estudios demuestran que la falta de afecto en el niño y la niña es un retraso considerable, tanto en su desarrollo físico como mental”. (Flores, Remedio, 2008)

Para Figueroa, M. (2005), en el trabajo Moral Ecológica e Inteligencia Emocional, dice: “En cuanto al desarrollo afectivo se ha designado un apartado específico al tratarse de niños entre dos y cuatro años de edad. Se debe empezar explicando que las emociones son las reacciones internas del ser humano que se manifiestan por algún agente o evento externo; es un sentimiento o también se lo denomina afecto. (Figueroa, Marcelo, 2005)

En su trabajo de Desarrollo afectivo en el niño de edad pre-escolar, se refiere que la familia es el primer microsistema en el que los niños y niñas experimentan el crecimiento el crecimiento de sus capacidades sociales, emocionales, intelectuales y morales. Generalmente la educación queda limitada a la escuela y por tanto, las prácticas educativas escolares. (Flores, Remedio, 2008)

La cita menciona que la educación de los niños se les prepara para que cuando sean adultos tengan la capacidad y la actitud para poder vivir en la sociedad y de manera civilizada. Sin embargo si entendemos a la educación como la apropiación cultural, parece claro que se extiende bastante más allá de la escuela. Así la familia, los medios de comunicación, los amigos,

las instituciones culturales, entre otros, ejercen una notable influencia educativa, y el afecto adquirido a través del tiempo percute dentro de la sociedad. (Flores, Remedio, 2008)

Los niños/as tienen dos mundos distintos como es la familia y la escuela, la mayoría de padres de familia considera a la escuela como una fuente de conocimientos, más no de sentimientos, existen algunos docentes que también creen que es así, pero, la realidad el sentimiento está en los dos lugares, es responsabilidad de dar afecto tanto la familia con los integrantes de una institución educativa, eso permitirá al niño/a desarrollarse íntegramente en todas sus capacidades. (Flores, Remedio, 2008)

2.2.3.1 La afectividad en los niños

La expresión afectivo hace referencia a la necesidad que tenemos los humanos de establecer vínculos con otras personas que nos ayuden en la supervivencia y nos proporcionen estabilidad emocional y seguridad. Al nacer desprotegidos, necesitamos a los adultos para cubrir las necesidades básicas, como el abrigo, la comida, la bebida y el descanso. Por ello, la naturaleza nos dota del “instinto maternal”, a partir del cual se creará el primer vínculo afectivo: el apego. (Figueroa, Marcelo, 2005)

2.2.3.2 Tipos de apego en los niños

Existen diferentes estilos de apego seguro, ansioso, dependiendo de cuál se adopte y de su calidad, el grado de seguridad del niño variará, tanto con respecto a él mismo (en términos de autoestima) como con los demás (en términos de confianza). Gracias al apego, el niño aprenderá a querer, a besar, a acariciar, a reconocer sus sentimientos y los de los demás, a expresarlos, a superar los fracasos sin que ello afecte a su estabilidad emocional; en resumen: a vivir de forma positiva.

Seguro: El niño no se muestra especialmente alterado por la separación de la persona objeto de apego y, al volverse a reunir, se siente bien junto a ella.

Ansioso: Después de la separación, el niño muestra reacciones de rechazo y aproximación hacia la persona objeto de apego.

Evitativo: El niño, tras la separación del objeto de apego, evita a dicha persona y parece sentirse mejor con otras menos próximas. (Silva García, Julia Psicóloga)

2.2.3.3 La afectividad en la familia y escuela.

Según Flores, R. (2008), en su trabajo de Desarrollo afectivo en el niño de edad pre-escolar, se refiere que la familia es el primer microsistema en el que los niños y niñas experimentan el crecimiento el crecimiento de sus capacidades sociales, emocionales, intelectuales y morales. Generalmente la educación queda limitada a la escuela y por tanto, las prácticas educativas escolares. (Flores, Remedio, 2008)

2.2.3.4 La Afectividad Positiva

Para Méndez, (2011), en el trabajo Afectividad en la educación manifiesta que el estilo de afectividad es el más adecuado para el desarrollo de la afectividad positiva e implica:

- **Dar autonomía** al niño poco a poco. No hay que sobre protegerlo, que entonces podría establecer una actitud ante el mundo insegura y temerosa, con lo que en el futuro tenderá a ser introvertido, con una autoestima más baja y tal vez extremadamente dependiente de otras personas. (Mendez, F, 2011)

Tampoco es recomendable darle demasiada autonomía antes de tiempo, porque podría sentirse abandonado, y esto facilitará su falta de confianza en los demás y hará que tienda a mantenerse distante en las relaciones.

- **Enseñarle a reconocer** sus emociones y sentimientos. Para ello es importante ser paciente y tratar de no anticiparnos a lo que él pueda estar sintiendo. (Mendez, F, 2011)

Si antes de que el niño muestre cual quiera emoción, como alegría o dolor, nos anticipamos y ponemos remedio, estaremos limitando su capacidad de aprender a diferenciar la gama de emociones y sentimientos. Es preciso mantenerla calma y, antes de actuar, esperar a que sea él quien exprese sus deseos.

- **Enseñarle a manifestar** las emociones y sentimientos de manera adecuada. En la primera infancia, el niño aprenderá a mostrar la afectividad a través de las caricias, el contacto visual, la cercanía, la adaptación del lenguaje y la modulación de la voz.

Según vaya creciendo, estas pautas disminuirán y la comunicación verbal tomará el protagonismo.

Para Méndez, (2011), los padres deben ir modificando y adaptando todas las formas de expresión de afecto a la edad del niño, pero no dejar de utilizar aquellas que fueron fundamentales en la primera infancia puesto que son importantes para que él sepa también comunicarse de manera no verbal. (Mendez, F, 2011)

Enseñarle a controlar la expresión de afectos y mostrarle estrategias eficaces para el logro de sus deseos.

Según Merino, (2003), los padres deben reforzar aquellas conductas que sean adecuadas, a través de mensajes verbales como “muy bien, hijo” y expresiones no verbales de afecto como besos, abrazos o caricias. (MERINO, Diego, 2003)

Si el niño adopta una conducta inadecuada y los padres desean modificar la o eliminarla, deben tratar de no acceder a sus peticiones ni focalizar su atención en él, pues entonces reforzarán que en el futuro siga utilizando la estrategia inadecuada que, seguramente, no le funcionará con otras personas, lo que le hará sentirse mal. Los padres tienen que mantenerse tranquilos y esperar a que el niño se relaje para explicarle cómo podría haberlo logrado, de modo que vaya

incorporando nuevas estrategias sin necesidad de que su autoestima baje. No debemos olvidar expresarle afecto para que, a pesar de que no haya sabido actuar de manera eficaz, el niño siga sintiendo estabilidad emocional. (MERINO, Diego, 2003)

Enseñarle a superar la frustración. Si los padres no consideran oportuno ceder a las peticiones de su hijo, no tienen que sentirse culpables, ni tener miedo a “crearle un trauma”. Muy al contrario, le estarán dando la oportunidad de aprender a superar los fracasos.

Para Méndez, (2011), a lo largo de su vida, tendrá que enfrentarse a numerosas frustraciones y, si desde niño incorpora estrategias para superarlas, lo hará sin que ello afecte a su estabilidad emocional. Pero tampoco hay que ser demasiado duro. Si el niño nunca recibe nada de lo que solicita, aunque la estrategia sea adecuada, reforzará su desconfianza y se sentirá culpable o indefenso ante sus fracasos. (Mendez, F, 2011)

2.2.4 Desarrollo socio -afectivo

En desarrollo Intelectual en la Etapa de los primeros pasos, mencionando brevemente los aspectos globales del desarrollo integral de un niño, en general, se centra una explicación más detallada del desarrollo social de todo ser humano. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

Este es el tema que involucra la evolución del infante en la sociedad en base a las condiciones en las que vive, y cómo esa interacción se transmite en las emociones hacia sí mismo y hacia su entorno. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

Dentro de este tópico se encuentra la evolución de la personalidad en el infante, donde se debe destacar aspectos básicos como la reciprocidad social antes estímulos como tono de voz o sonrisas”. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

Según la cita, el desarrollo afectivo del niño depende del contexto en el que se desenvuelve, el niño condiciona el efecto las reacciones que causan a su entorno a lo largo de su vida en forma de reciprocidad, y las aplica de acuerdo al caso y a la personalidad en proceso. Es clave

mencionar que durante esta etapa temprana de la vida de un niño, los fundamentos de su personalidad buscan causar un efecto positivo dentro de su desarrollo social-afectivo. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

La personalidad se va formando de acuerdo a la afectividad adquirida durante todas las etapas del niño/a, desde su nacimiento, siendo el hogar las primeras clases de afectividad, llegando hasta la escuela y en el proceso de enseñanza-aprendizaje lograr el desarrollo integral social y afectivo. (Paris, María, 2005)

Se refiere a la afectividad es la susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en el mundo real o en su propio yo. La afectividad y la emotividad se manifiestan espontáneamente en los niños y niñas en su proceso de relación y descubrimiento del mundo, pero que pueden llegar a silenciarse, encubrirse, distorsionarse o descontrolarse sin el cultivo amoroso de los adultos que le rodean. (Paris, María, 2005)

A continuación según Merino, detalla tres aspectos para el buen desarrollo de los niños y niñas.

- Los valores básicos de convivencia social que fortalecen su identidad, su auto reconocimiento como seres sociales y su proceso inicial de socialización.
- La Autoestima como la base para la construcción de su personalidad individual y social y como una condición básica para el aprendizaje y en consecuencia para su desarrollo.
- Los derechos que le permitan autoestimarse como personas y desarrollar fortalezas espirituales para defenderlos cuando no son respetados. (MERINO, Diego, 2003)

2.2.4.1 Importancia del desarrollo socio afectivo

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

- Intelectuales, determinan la percepción y comprensión de aspectos y elementos del aprendizaje.

- Emocionales, determinan el interés por la tarea y metas y objetivos a lograr.
- Sociales, determinan el marco motivador para efectuar el esfuerzo en la tarea.

Por otra parte esta las dimensiones de la personalidad, desarrollada por aspectos socio-afectivos como: autoconfianza, autoestima, seguridad, autonomía e iniciativa, todo esto en marcado en un buen rendimiento escolar. (GOLEMAN, Daniel, 2010)

2.2.4.1 Características de la Afectividad

Las características afectivas que desarrolla un individuo.

Amplitud.- Los procesos afectivos comprometen a toda la personalidad del individuo. (MERINO, Diego, 2003)

Intencionalidad.- Porque se dirige hacia un fin sea positivo o negativo. → Nivel.- Unos son más bajos y otros elevados. → Temporalidad.- Está sujeto al tiempo; inicio y un final.

Intensidad.- Los afectos experimentan distinto grado o fuerza: risa, sonrisa, carcajada, entre otras. Amplitud.- Los procesos afectivos comprometen a toda la personalidad del individuo

Intimidad.- Expresa subjetividad como una situación profunda y personal. (MORRIS Charles G, 2005)

Nivel.- Unos son más bajos y otros elevados (MERINO, Diego, 2003)

Polaridad.- Consiste en la contraposición de direcciones que pueden seguir de lo positivo a lo negativo del agrado al desagrado de lo justo a lo injusto, de la atracción a la repulsión.

Profundidad.- Grado de significación o importancia que le asigna el sujeto al objeto.

Temporalidad.- Está sujeto al tiempo; inicio y un final. (MERINO, Diego, 2003)

El Afecto Es un proceso de interacción social entre dos o más organismos, se puede inferir que el afecto es algo que puede darse a otro. Decimos que "damos afecto" o que "recibimos afecto". Así, parece que el afecto debe ser algo que se puede proporcionar y recibir. El afecto es algo que fluye y se traslada de una persona a otra. (MORRIS Charles G, 2005)

El afecto está íntimamente ligado a las emociones, ya que pueden utilizarse términos semejantes para expresar una emoción o un afecto. Así decimos: "me siento muy seguro" (emoción) o bien "me da mucha seguridad" (afecto). Parece, pues, que designamos el afecto recibido por la emoción particular que nos produce. (MORRIS Charles G, 2005)

2.2.4.2 Importancia de la afectividad en los niños

El vínculo afectivo que tienen los niños es una pieza clave a la hora de su desarrollo. Es decir, que el cariño que ese niño reciba, cómo y de quién, condicionará su madurez psicológica en el campo afectivo. (Mendez, F, 2011)

Al desarrollo físico del niño generalmente ha tenido mucha importancia aunque no se niega que el desarrollo físico y motor, el lenguaje y el cognitivo son de gran importancia, también se considera el aspecto afectivo del niño, como beneficiador para los avances en los demás ámbitos del aprendizaje. (Mendez, F, 2011)

Conocer los aspectos más relacionados con el tema afectivo es de gran ayuda para padres y educadores en el sentido de favorecer la adaptación y el progreso escolar y preparar al niño para aceptarse así mismo, autoestimarse e ir adquiriendo seguridad para conseguir resultados exitosos a lo largo de su vida. (Mendez, F, 2011)

Establecer una relación afectiva positiva aporta beneficios tanto para la persona que educa como al niño, por esta razón no solo debemos llenar a los niños solo de conocimientos sino también de valores, acompañándolos en todas sus etapas siendo un elemento activo dentro de estas, guiando el proceso educativo de la mano con la vida afectiva del infante.

2.2.4.3 Fundamentos de la personalidad, en el desarrollo afectivo

Desarrollo Intelectual en la Etapa de los Primeros Pasos, mencionando brevemente los aspectos globales del desarrollo integral de un niño, en general, se centra una explicación más detallada del desarrollo social de todo ser humano. Este es el tema que involucra la evolución del infante en la sociedad en base a las condiciones en las que vive, y cómo esa interacción se transmite en las emociones hacia sí mismo y hacia su entorno. Dentro de este tópico se encuentra la evolución de la personalidad en el infante, donde se debe destacar aspectos básicos como la reciprocidad social antes estímulos como tono de voz o sonrisas”. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

Según la cita, el desarrollo afectivo del niño depende del contexto en el que se desenvuelve, el niño condiciona el efecto las reacciones que causan a su entorno a lo largo de su vida en forma de reciprocidad, y las aplica de acuerdo al caso y a la personalidad en proceso. Es clave mencionar que durante esta etapa temprana de la vida de un niño, los fundamentos de su personalidad buscan causar un efecto positivo dentro de su desarrollo social-afectivo. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)

La personalidad se va formando de acuerdo a la afectividad adquirida durante todas las etapas del niño/a, desde su nacimiento, siendo el hogar las primeras clases de afectividad, llegando hasta la escuela y en el proceso de enseñanza-aprendizaje lograr el desarrollo integral social y afectivo.

2.2.4.4. Las competencias socio-afectivas de los maestros

“Me lo contaron y lo olvidé; lo vi, y lo entendí; lo hice, y lo aprendí” (CONFUCIO). Una Educación de calidad debería responder a la formación práctica, racional y emocional, que forme personas capaces de comprender el mundo, de proyectar, de aceptar lo sorprendente, de tener habilidades de comunicación, de adaptarse a lo nuevo y ser capaces de aprender a lo largo de toda la vida. Sin embargo, la formación inicial de los maestros sigue estando muy organizada en torno a la transmisión de contenidos académicos, estando los aspectos emocionales muy en segundo plano. (Braslavsky, 2006)

Asertividad y habilidades sociales. En el contexto educativo se producen múltiples interacciones personales.

Las habilidades sociales suponen la capacidad para establecer relaciones, para favorecer la convivencia, para que los otros respondan de forma adecuada y para saber comunicarse de manera asertiva. Es decir, saber expresar nuestros deseos y opiniones y defender nuestros derechos, al mismo tiempo que respetamos a los demás. (Braslavvsky, 2006)

Muchas conductas problemáticas que se dan en el ámbito escolar podrían prevenirse o resolverse mediante el aprendizaje de habilidades sociales y de una comunicación asertiva: el abandono o la falta de rendimiento, los comportamientos hostiles y de acoso, la inseguridad, la dificultad para hablar o para expresar lo que se siente o desea, la baja tolerancia a las críticas, la desmotivación, la inseguridad, los problemas de aprendizaje por dificultades de relación interpersonal o baja autoestima, etc. Por el contrario, sabemos que el rendimiento académico, la salud emocional y la popularidad entre iguales guardan mucha relación con tener habilidades sociales. Todas estas competencias pueden desarrollarse a través de la educación emocional. (Bisquerra, 2000)

2.2.4.5 El derecho de todos al bienestar socio afectivo

El bienestar socio-afectivo es un derecho que las personas deben ejercer, por lo que representa una responsabilidad de la sociedad, Estado e instituciones. A continuación se observará lo que es el bienestar socio-afectivo y los derechos que contribuyen a favorecerlo.

¿Qué es el bienestar socio afectivo?

Estado en el que se encuentran quienes, además de estar sanos físicamente, tiene un buen estado de ánimo y establecen buenas relaciones con los demás. El deseo de alcanzar el mayor bienestar para los niños es algo que se da por hecho, sin embargo la definición de lo que supone actuar «en su superior interés» queda al arbitrio de la interpretación adulta y está influida por las

convenciones sociales que determinan el lugar y el papel adecuado para los niños en la sociedad. El bienestar en la infancia debe ser más que una ilusión lejana, o una concesión graciosa de los adultos, puesto que constituye un derecho de los niños como seres humanos.

2.2.4.6 Pautas de crianza y desarrollo socio afectivo en la niñez

La familia influye en el desarrollo socio afectivo del niño, ya que los modelos, valores, normas, roles y habilidades se aprenden durante el período de la infancia, la cual está relacionada con el manejo y resolución de conflictos, las habilidades sociales y adaptativas, con las conductas prosociales y con la regulación emocional, entre otras. Aunque son multidimensionales los factores que afectan el desarrollo de los niños y niñas, es importante identificar la influencia de la familia y de los estilos y pautas de crianza en el desarrollo socioafectivo, además de identificar factores de riesgo y problemas de salud mental en la infancia, tales como: la depresión infantil, agresividad, baja autoestima, problemas en conductas adaptativas, entre otras.

La crianza como las actitudes y comportamientos de los padres y también realizaron investigaciones para establecer los factores que afectan la participación de los padres, identificando el bienestar subjetivo, las actitudes y las expectativas sobre el desarrollo del niño. (Solís-Camara et al., 2007)

Los cambios en la familia, en las interacciones y en las pautas de crianza pueden afectar los estilos parentales y el desarrollo socio afectivo en la infancia. Así, para Cabrera, Guevara & Barrera la red familiar se reorganiza y las relaciones se redefinen permanentemente; en las interacciones negativas en la familia pueden crearse desajustes psicológicos en los hijos, lo cual dependerá del grado de satisfacción que se tenga por ser padre. De igual manera, los conflictos que enfrentan los padres diariamente y el estrés experimentado, debido a funciones relacionadas con la crianza, pueden influir sobre las características de los hijos y su ajuste emocional. (Cabrera, Guevara & Barrera , 2006)

2.2.5 Logros de los niños de 4-5 años de edad

Logros de movimiento

- Se para en un pie durante diez segundos o más
- Brinca, da volteretas
- Se columpia, trepa
- Puede saltar en un pie

Logros en destrezas con las manos y los dedos

- Copia triángulos y otros patrones geométricos
- Dibuja a las personas con cuerpo
- Escribe algunas letras
- Se viste y desviste sin ayuda
- Utiliza tenedor, cuchara y (algunas veces) cuchillo de mesa
- Suele encargarse de sus propias necesidades fisiológicas en el inodoro

Logros del lenguaje

- Recuerda parte de una historia
- Habla con oraciones de más de cinco palabras
- Usa el tiempo futuro
- Narra cuentos más largos
- Dice nombres y direcciones

Logros cognitivos

- Puede contar diez o más objetos
- Dice correctamente el nombre de por lo menos cuatro colores
- Comprende mejor el concepto del tiempo
- Tiene conocimiento de lo que se usa cada día en casa (dinero, alimentos, electrodomésticos)

Logros sociales y emocionales

- Quiere complacer a los amigos
- Quiere ser como sus amigos

- Es más probable que acepte reglas
- Le gusta cantar, bailar y actuar
- Muestra más independencia y hasta puede visitar solo a algún vecino inmediato
- Está consciente de su sexualidad
- Puede distinguir la fantasía de la realidad
- Algunas veces es exigente, otras es sumamente colaborador (HEALTHY CHILDREN Logros del desarrollo: Niños de 4 a 5 años de edad, 2010)

3.2.5.1 Habilidades de los niños de 4-5 años.

Los niños podrían ganar cinco libras de peso y crecer cuatro pulgadas durante este año. La visión continuará mejorando, así que su coordinación motora también. Al final de este año, la mayoría de los niños podrían:

Habilidades motoras gruesas

- Controlar el movimiento más fácilmente; comenzar, parar, girar y evitar los obstáculos mientras están corriendo
- Rodar, hacer volteretas, saltar y trotar
- Vestirse con muy poca ayuda (cremalleras, broches y botones podrían ser todavía un poco difícil de usar)
- Lanzar y rebotar una pelota
- Saltar sobre objetos y trepar escaleras en el parque
- Pedalear y manejar un triciclo o una bicicleta

Habilidades motoras finas

- Dibujar o copiar formas básicas y cruces (este es un logro o pilar del desarrollo conocido como “ser capaz de cruzar la línea media”)
- Escribir algunas letras
- Comenzar a utilizar las tijeras con un propósito

- Hacer una torre de al menos 10 bloques de alto
- Hacer collares utilizando cuentas o cereales en forma de O
- Hacer objetos reconocibles con plastilina

2.2.5.2 Tipos de juegos acorde a la edad de 4-5 años

Expresarse libremente, correr, saltar, moverse, jugar, son elementos fundamentales que deben estar presentes desde la niñez. Ya que le permiten a los niños variadas capacidades de movimientos, lograr coordinación, descubrir, explorar, interactuar, ya sea con el mundo que los rodea, como el ambiente, como también con las personas y seres que en el habitan.

Por lo que podemos decir que gracias a eso, logran grandes aprendizajes, los cuales les ayudaran en su desenvolvimiento como persona frente a la sociedad. El juego como tal es de gran importancia, en los niños y niñas, y es nuestro deber como futuras educadoras, darle esta importancia dentro del aula. Mediante el los párvulos, pueden combinar sus capacidades físicas, con sus capacidades psicológicas o mentales. Así además, es una actividad libre, personal y creadora, que también puede ser guiada es por esto que:

Las siguientes entradas, son una recopilación, de 50 juegos para realizar con niños y niñas de diversas edades, que nos servirán como guía, para la realización de juegos con los párvulos.

Este listado se divide en una clasificación de 5 tipos de juegos:

- Juegos de interacción (participación)
- Juegos de coordinación
- Juegos de percepción (espaciales y temporales)
- Juegos socio dramáticos (representación)
- Juegos de rondas, relatos y canciones lúdicas (Soto, Carolina, 2015)

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Afectivo.- Se denomina afectivo a todo aquello que relaciona con los afectos a los sentimientos.

Aprendizaje.- El aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial.

Aptitud.- En psicología, la palabra aptitud refiere a las condiciones psicológicas de una persona que se vinculan con sus capacidades y posibilidades en el ámbito del aprendizaje.

Capacidad.- Se denomina capacidad al conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación.

Cognitivo.- acción y efecto de conocer.

Competente.- ser idóneo que tenga habilidades técnicas y humanas.

Comprensión lectora.- es la capacidad para entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto mismo.

Desarrollo Socio-afectivo.- Involucra la evolución del infante en la sociedad en base a las condiciones en las que vive, y cómo esa interacción se transmite en las emociones hacia sí mismo y hacia su entorno.

Desarrollo.- Es un proceso de evolución, cambio y crecimiento relacionada con un objeto, una persona o una situación determinada.

Destreza.- La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida.

Educación de calidad.- es un proceso de formación del individuo para la vida.

Educación.- La educación puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Evaluación.- El concepto de evaluación se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar, un verbo cuya etimología se remonta al francés évaluer y que permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto.

Inteligencia.- El concepto de inteligencia hace referencia a quien sabe elegir: la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema.

Lúdica.- Fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Memoria.- La memoria (vocablo que deriva del latín memoria) es una facultad que le permite al ser humano retener y recordar hechos pasados.

Método.- se refiere al medio utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

Niño.- es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad, por lo tanto es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

Pensamiento crítico.- es un proceso que se propone analizar, entender o evaluar la manera en la que se organizan los conocimientos que pretenden interpretar y representar el mundo, en particular las opiniones o afirmaciones que en la vida cotidiana suelen aceptarse como verdaderas.

Proceso educativo.- es el proceso social que se desarrolla como sistema para influir en la formación de todos los miembros de una sociedad.

Socio.- Forma parte del campo semántico de una gran variedad de términos: social, sociología, sociedad, asociación o socialismo.

2.4 VARIABLES

2.4.1 Variable Independiente

La lúdica

2.4.2 Variable Dependiente

Desarrollo Socio – afectivo

2.5.3 Operacionalización de las variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: La lúdica

DEFINICIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Se conoce como lúdica al desarrollo de actividades donde surge la creatividad y la personalidad del individuo, designa todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Una actividad lúdica es realizada en el tiempo libre de los individuos, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria y preocupaciones, para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento, así como otros beneficios. (Daza Cuello, Madeleyne, 2010)</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Personalidad</p> <p>Actividades</p> <p>Creatividad</p>	<p>Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.</p> <p>Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad.</p> <p>Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.</p> <p>Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Ficha de Observación.</p>

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo socio - afectivo

DEFINICIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Involucra la evolución del infante en la sociedad en base a las condiciones en las que vive, y cómo esa interacción se transmite en las emociones hacia sí mismo y hacia su entorno. (Papalia, D. & Wendkos, 2006)</p>	<p>Evolución</p> <p>Sociedad</p> <p>Interacción</p> <p>Emociones</p>	<p>Tiene un nivel de autoestima estable.</p> <p>Se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno.</p> <p>Interactúa con los demás en espacios recreativos.</p> <p>Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTOS</p> <p>Ficha de Observación.</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

No experimental.- En vista que no se manipula las variables en estudio, la investigación es no experimental ya que no se manipula la variable independiente y se limitó a observar tal y como ocurre el problema en los niños.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva.- Es un nivel de descripción de medición precisa requiere de conocimientos suficientes, tienes intereses de acción social comparada entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras clasifica el comportamiento según ciertos criterios, características a una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente.

Bibliografía documental.- Tiene el propósito de detectar ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones, criterios de diversos autores sobre la música infantil y su importancia en el desarrollo de la expresión oral, basándose en documentos como fuentes primarias o en libros revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias.

De campo.- Es un estudio sistemático de los hechos en el lugar donde se producen, en esta modalidad la investigadora toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos planteados.

Transversal.- Es un estudio estadístico el mismo que ayudo a conocer los resultados obtenidos mediante la ficha de observación el cual arrojo resultados cuantificables.

3.3 NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Explorativa.- Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento, dado que se carece de información suficiente y de conocimiento previos del objeto de estudio, o al planteamiento de una hipótesis: cuando se desconoce al objeto de estudio resulta difícil formular hipótesis acerca del mismo.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

CONTENIDO	NÚMERO	PORCENTAJES
Niños	35	100 %
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Elaborado: Gloria Tisalema

3.4.2 Muestra

No se extrae muestra ya que se trabajara con toda la población.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1 Técnicas

Observación.- Es una técnica que consiste en poner atención a través de los órganos sensoriales en un aspecto de la realidad de los niños y niñas y en recoger datos para su posterior análisis e interpretación sobre la base del marco teórico, es planificada.

3.5.2 Instrumentos

Ficha de Observación.- En un banco de preguntas que se hace para determinar mediante la observación el comportamiento de los niños y poder analizar e interpretar su comportamiento.

3.6 TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Una vez obtenido los datos se procederá a tabular la información y se lo representara mediante cuadros estadísticos con su respectiva interpretación.

1. Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos
2. Instancia de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso.
3. Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías.
4. Construir matrices y formatos donde se vayan organizando la información obtenida, según las variables, categorías e indicadores.

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

4.1. Análisis e interpretación de datos que se realizó a los niños de la Unidad Educativa “Huayna Capac”

1. Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.

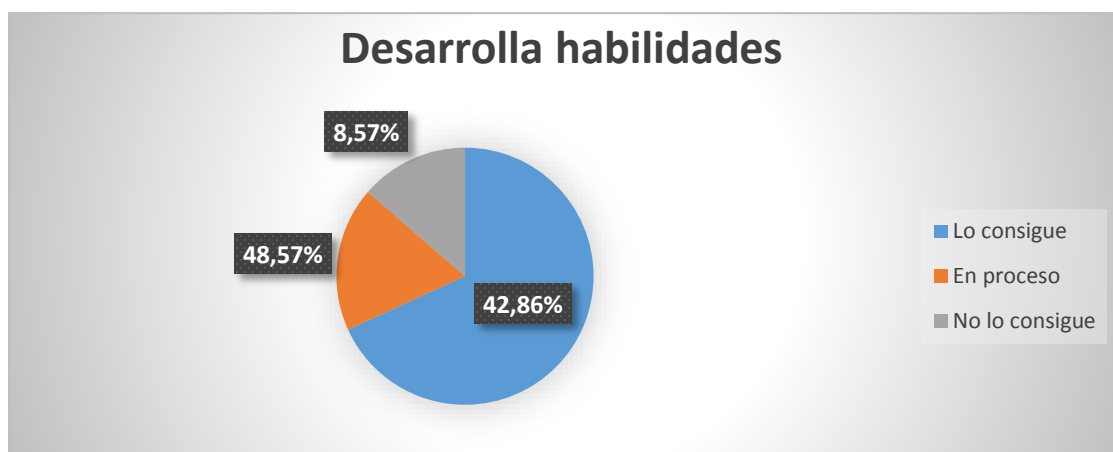
Cuadro N°4.1. Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	15	42.86%
En proceso	17	48.57%
No lo consigue	3	8,57%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.1. Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos al realizar la observación en desarrolla habilidades en los juegos que le permitan asumir retos un 8,57% no lo consigue; el 48,57% en proceso y el 42,86% lo consigue.

INTERPRETACION: El resultado al analizar los resultados obtenidos del desarrollo de habilidades que le permitan asumir retos refleja un alto porcentaje que han desarrollado completamente esta capacidad básica en los niños.

2. Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad

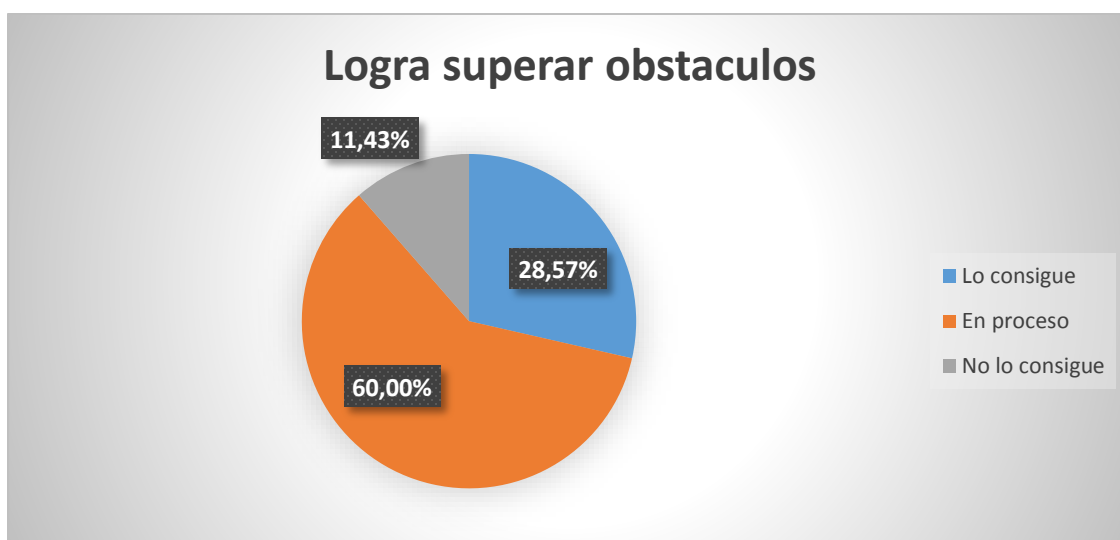
Cuadro N° 4.2. Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	10	28,57%
En proceso	21	60,00%
No lo consigue	4	11,43%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.2. Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANALISIS: Los resultados obtenidos al realizar la observación que logra superar obstáculos en cuanto a una actividad son 11,43% no lo consigue; el 60,00% en proceso y el 28,57% lo consiguen.

INTERPRETACION: El resultado al analizar la observación que logra superar obstáculos en cuanto a una actividad se puede evidenciar un alto porcentaje que ha desarrollado completamente esta capacidad básica en los niños.

3. Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.

Cuadro N°4.3. Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	14	40,00%
En proceso	18	51,43%
No lo consigue	3	8,57%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.3. Realizar una actividad deportiva adecuada a la edad.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos al realizar la observación en un actividad deportiva adecuada a la edad el 8,57% no lo consigue; el 51.43% en proceso y el 40,00% lo consiguen.

INTERPRETACION: Lo que es notorio que los docentes deben despertar en los párvulos el interés por aprender al llevar de la mano la teoría con la práctica permitiendo el desarrollo intelectual de los estudiantes mediante la experimentación.

4. Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.

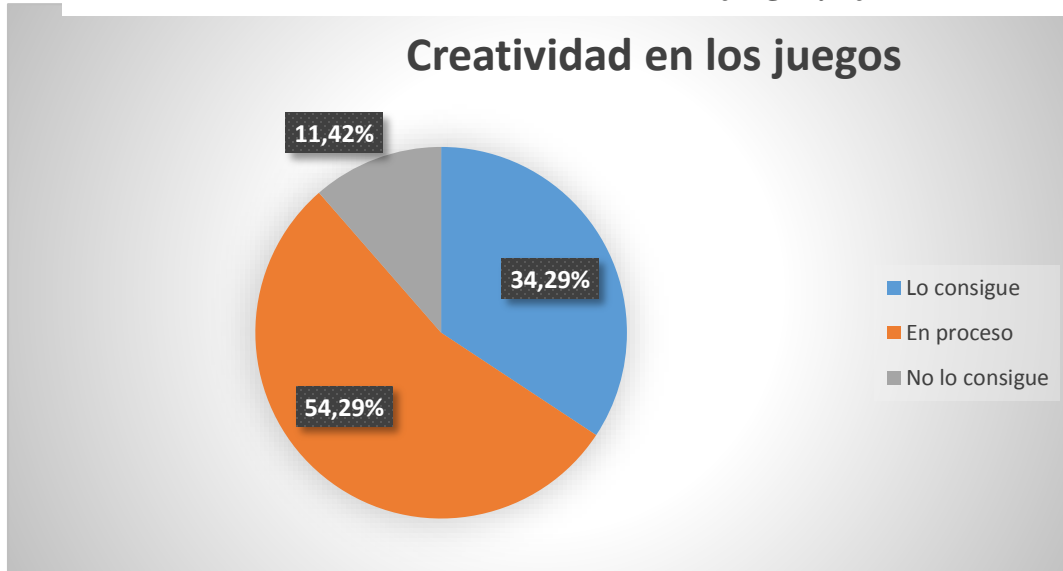
Cuadro N°4.4. Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	12	34,29%
En proceso	19	54,29%
No lo consigue	4	11,42%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.4. Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: De acuerdo a los resultados obtenidos al realizar la evaluación inicial que tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios un 11,42% no lo consigue; el 54,29% en proceso y el 34,29% lo consiguen.

INTERPRETACION: Los docentes deben estar en constante preparación para mejorar el nivel de aprendizaje en los párvulos, poder incentivar en los niños nuevas cosas y desarrollar su inteligencia.

5. El niño tiene un nivel de autoestima estable.

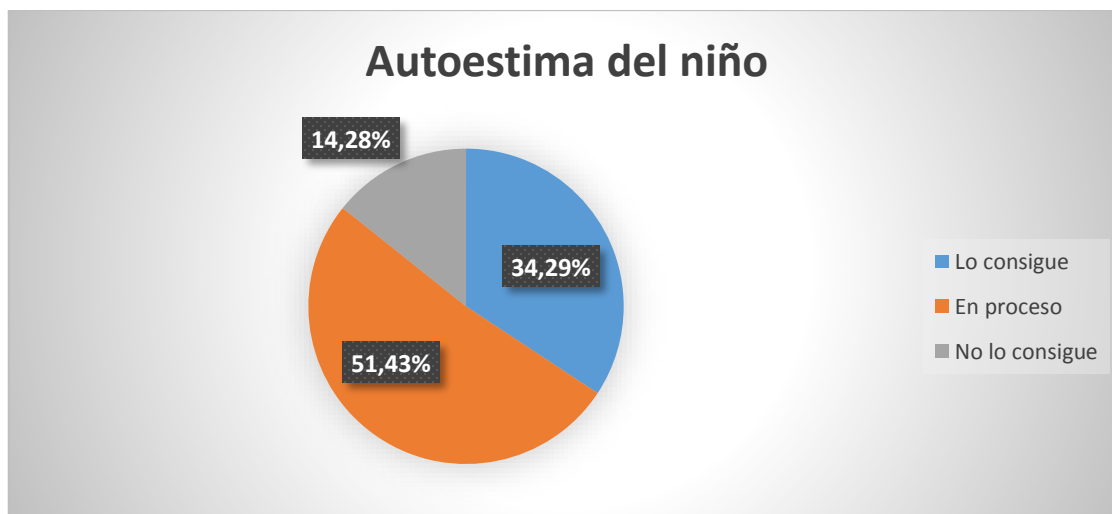
Cuadro N°4.5. El niño tiene un nivel de autoestima estable.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	12	34,29%
En proceso	18	51,43%
No lo consigue	5	14,28%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.5. El niño tiene un nivel de autoestima estable



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: De acuerdo a los resultados obtenidos en que el niño tiene un nivel de autoestima estable el 14,28% no lo consigue; el 51,43% en proceso y el 34,29% lo consiguen.

INTERPRETACION: Los maestros deben llevara a fomentar y estimular el aprendizaje mediante manipulación de cosas nuevas e interesantes.

6. El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno.

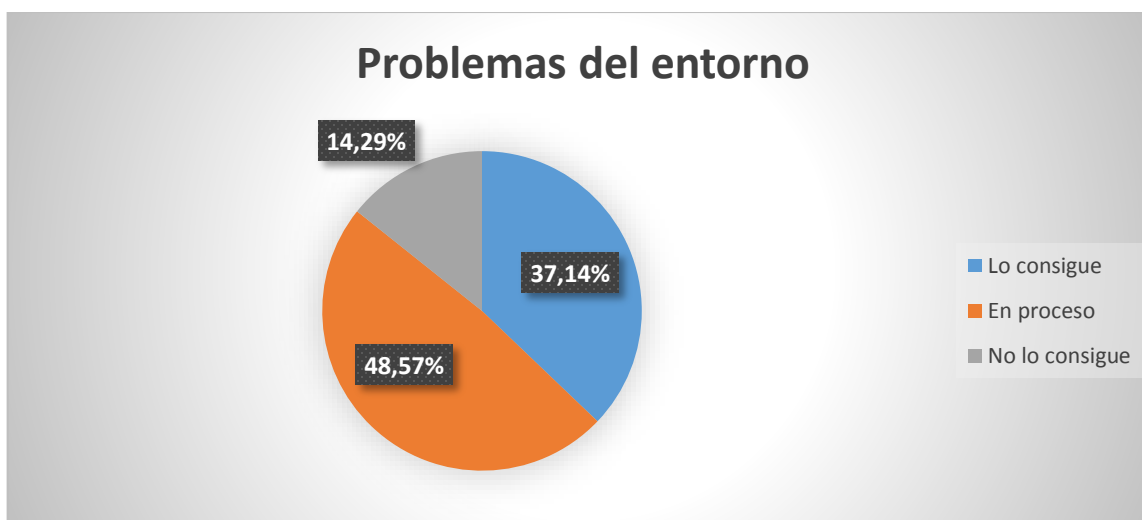
Cuadro N°4.6. El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	13	37,14%
En proceso	17	48,57%
No lo consigue	5	14,29%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.6. El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: De acuerdo a los resultados obtenidos en que el niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno un 14,29% no lo consigue; el 48,57% en proceso y el 37,14% lo consiguen.

INTERPRETACION: Los experimentos infantiles para desarrollar la investigación en los infantes son muy importante ya que este permitirá que el niño y la niña desarrollen la imaginación y por ende el interés por conocer nuevas cosas.

7. Interactúa con los demás en espacios recreativos.

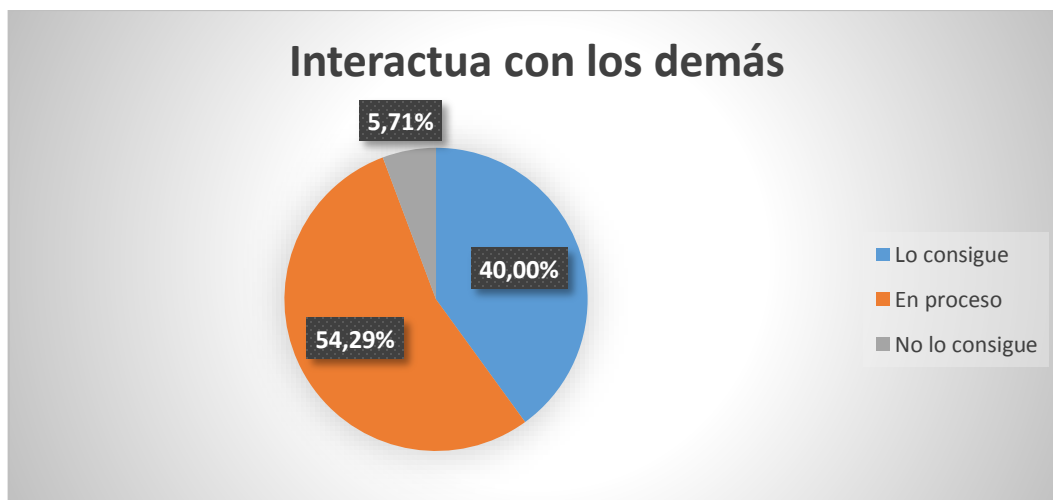
Cuadro N°4.7. Interactúa con los demás en espacios recreativos.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	14	40,00%
En proceso	19	54,29%
No lo consigue	2	5,71%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.7. Interactúa con los demás en espacios recreativos.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANALISIS: En cuanto como interactúa con los demás en espacios recreativos un 5,71% no lo consigue; el 54,29% en proceso y el 40,00% lo consiguen.

INTERPRETACION: El resultado al analizar la evaluación inicial en interactúa con los demás en espacios recreativos, refleja un alto porcentaje que han desarrollado completamente esta capacidad básica en los niños.

8. Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre.

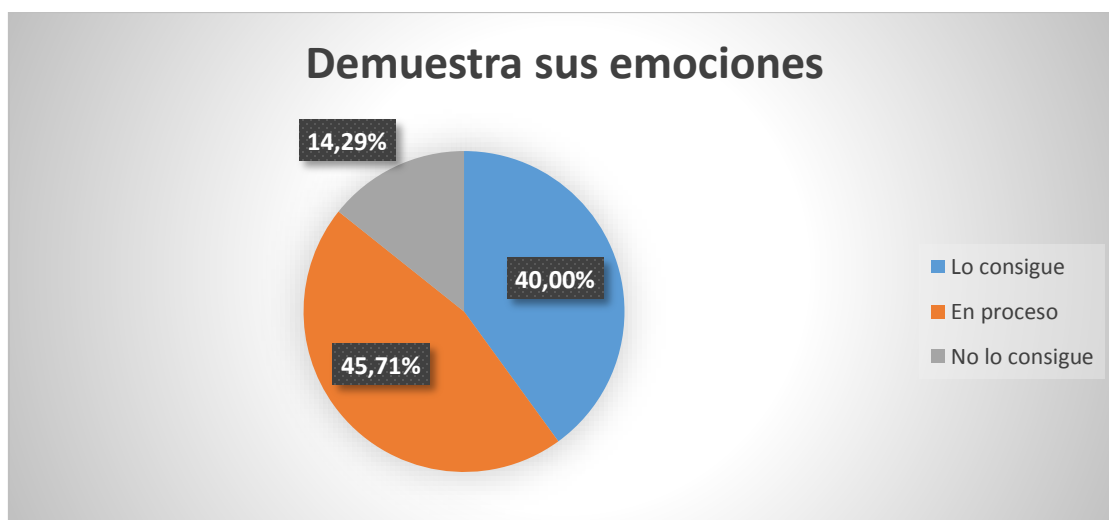
Cuadro N°4.8. Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Lo consigue	14	40,00%
En proceso	16	45,71%
No lo consigue	5	14,29%
TOTAL	35	100%

Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

Gráfico N°4.8. Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos al realizar la evaluación inicial en demostrar sus emociones cuando se está triste o alegre son un 14,29% no lo consigue; el 45,71% en proceso y el 40% lo consigue.

INTERPRETACION: El resultado al analizar la evaluación inicial en demostrar sus emociones cuando se está triste o alegre de los desarrollos refleja un alto porcentaje que han desarrollado completamente esta capacidad básica en los niños.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Mediante investigación se pudo identificar el desarrollo de la lúdica donde la mayoría de los niños están en etapa de proceso según refleja la ficha de observación, es importante conocer estos indicadores ya que es una forma de contribuir a la formación integral de los niños, donde ellos pueden incorporarse sin dificultad a la sociedad.
- De acuerdo a varios autores los logros del desarrollo socio-afectivo de los niños son logros de movimiento, logros de destrezas con las manos y los dedos, logros de lenguaje, logros cognitivos, logros sociales y emocionales, los cuales deben ser aplicados dentro o fuera del aula de clase.
- Existen varios tipos de lúdicas como juegos, expresión cultural y social, vida al aire libre que permitirán mejorar el aprendizaje de los niños, a través de estos juegos acordes a la edad de 4-5 años donde ellos puedan hacerlo sin dificultad, también despiertan mayor interés y esto les permita ser más comunicativos y expresivos.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda trabajar más con actividades lúdicas ya que esto si influye en el desarrollo de los niños mediante técnicas y metodologías que busquen alcanzar el objetivo curricular donde se forjen niños seguros y capaces de poder enfrentar a la sociedad.
- Es importante que los niños y padres de familia trabajen conjuntamente con los docentes para que el proceso de enseñanza- aprendizaje en cuanto al desarrollo socio-afectivo sea el apropiado y de acuerdo a las necesidades propias de la edad.
- Es recomendable que los docentes de Educación Inicial trabajen con los niños de 4-5 años en diferentes tipos juegos tradicional, simbólicos, no tradicionales, etc, donde los niños puedan expresarse mediante los movimientos propios del juego.

BIBLIOGRAFÍA

- Bandera Pedro Fullea . (2003). *Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia*. Cuba.
- Bisquerra. (2000). *Competencias socio afectivas del maestro*.
- Braslavvsky. (2006). *La competencias socioafectivas de los maestros*.
- Daza Cuello, Madeleyne. (2010). Tipos de Lúdicas, *Tipos de Lúdicas* (pág. 15).
- Díaz Mejía, Héctor Ángel. (2013). El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto. En H. Á. Díaz Mejía, *El Desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto* (págs. 18-20).
- Flores, Remedio. (2008). “Desarrollo afectivo del niño en edad pre-escolar. En R. FLORES, *Desarrollo afectivo* (pág. 5). México.
- Guillermo Zúñiga Benavides. (1998). *FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación Universidad de Caldas*. Colombia: La pedagogia ludica: una opcion para comprender.
- Healthy Children *Logros del desarrollo: Niños de 4 a 5 años de edad*. (2010). Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/agesstages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>.
- Huizinga. (2005). Revista chilena de literatura algunos conceptos sobre lo lúdico número 66. *Revista chilena de literatura algunos conceptos sobre lo lúdico número 66*, 5-27.
- Jiménez Vélez, Carlos Alberto. (s.f.). Lúdica, creatividad y desarrollo humano tomado del libropedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa.
- Mendez, F. (2011). Afectividad en la educación. En F. MENDEZ, *Trabajo afectividad* (págs. 59-62). España: Piramide.
- P. Oswaldo Martínez Mendoza, PH.D. (s.f.). *La Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Grados de Lúdica Educativa*.
- Papalia, D. & Wendkos. (2006). *Afectividad*.

Papalia, D. & Wendkos. (2006). *Afectividad*. Santa Fe de Bogota.

Paredes, Jesus Dr. (2003). Actividad lúdica y proyecto de vida. En J. D. PAREDES, *Actividad lúdica y proyecto de vida* (pág. 64). Buenos Aires.

Romero Loaiza, Fernando . (1992). *del libro: el niño nasa: la socialización. Consejo regional indígena* . Popayan.

Silva García, Julia Psicóloga. (s.f.). Tipos de apegos en los niños.

Soto, Carolina. (2015). *Juegos para niños*.

Tagle, E. Y. (2010). La Lúdica. En E. Y. TAGLE, *La Lúdica* (pág. 11).

Vigotski. (1989). Categorías de la Lúdica. Crítica.

LINKOGRAFÍA

<http://definicion.de/compression/>. (s.f.).

<http://www.econlink.com.ar/concepto-desarrollo>. (s.f.).

<http://www.elbloginfantil.com/desarrollo-ninos-7-8-anos.html>. (s.f.). Obtenido de
Características de los niños de 7 años.

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2011a/932/Fundamentos%20filosoficos%20sociologicos%20y%20psicopedagogicos%20que%20sustentan%20la%20compresion%20lectora.htm>. (s.f.).

ANEXOS

ANEXO 1 FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍA

Ficha de observación aplicada a Educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Huayna Capac"

No.	INDICADORES	ESCALA DE LOGROS		
		Lo consigue	En proceso	No lo consigue
1	Desarrolla habilidades en los juegos que le permita asumir retos.			
2	Logra superar obstáculos en cuanto a una actividad.			
3	Realiza una actividad deportiva adecuada a la edad.			
4	Tiene creatividad en cuanto a los juegos y ejercicios.			
5	El niño tiene un nivel de autoestima estable.			
6	El niño se ve afectado en cuanto a los problemas de su entorno.			
7	Interactúa con los demás en espacios recreativos.			
8	Demuestra sus emociones cuando esta triste o alegre			

ANEXO 2 FOTOS



Fuente: Unidad Educativa "Huayna Capac"

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.



Fuente: Unidad Educativa "Huayna Capac"

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”

Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”
Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.



Fuente: Unidad Educativa “Huayna Capac”
Responsable: Gloria Noemi Tisalema Ch.