

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**



**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**

**PROYECTO DE TITULACIÓN:**

**El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa del milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la provincia de pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 – abril 2019.**

**Nombre del autor**

**MOLINA ORTÍZ ALEXANDRA MARGARITA**

**Director de Tesis**

**SUIN ERAZO LORENA ELIZABETH, MG.**

**Quito – Ecuador**

**2019**



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN**

**CARRERA:** Tecnología en Parvularia

**AÑO:** 2019

**TEMA:** El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 - abril 2019.

Autor: Molina Ortiz Alexandra Margarita

Asesora: Lic. Suin Erazo Lorena Elizabeth Mg.

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema:

El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 - abril 2019.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2019, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, abril de 2019

.....

**Lic. Lorena Elizabeth Suin Erazo Mg.**

**TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO**

## **DERECHO DE AUTOR**

Yo, Molina Ortíz Alexandra Margarita, con cédula de ciudadanía Nro. 171387266-9, autora del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente **DECLARO**, que el trabajo académico titulado:

El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 - abril 2019.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

.....  
Molina Ortíz Alexandra Margarita

C.I. 171387266-9

**Correo: [margis\\_mm@hotmail.com](mailto:margis_mm@hotmail.com)**

## **DEDICATORIA**

Con todo mi amor dedico esta meta cumplida, a mis queridos hijos, a los que amo con toda mi alma, ellos que en todo momento me han apoyado y han sido mi inspiración, agradezco a mi dios por cuidarme y guiarme en todos los pasos que doy en mi vida. A mi madre y a mi padre que a pesar de estar lejos han estado siempre pendientes de mí dándome ánimo para seguir con mis estudios, a mi dulce sobrina y a mis hermanos.

Miro al cielo y sé que mi hermano querido está feliz de mis logros, que él también me cuida desde donde está

**Molina Ortiz Alexandra Margarita.**

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos al Instituto Superior Tecnológico Japón, de la Carrera de Educación Parvularia, por haberme permitido ser parte de ella y darme la oportunidad de demostrar mi amor por los niños. También mi más sincero agradecimiento al Lic. José Daniel Shauri Romero quien con su brillante método de enseñanza fue una guía fundamental para poder realizar este trabajo. A mi tutora Lic. Lorena Suin. Y a los docentes, por haber compartido sus conocimientos y ayudarnos a cumplir nuestras metas.

## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

**TEMA:** El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, de la Provincia de Pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 - abril 2019.

### RESUMEN

La presente investigación trata sobre el juego colectivo como un aspecto de enorme relevancia en los procesos de socialización en el sub nivel de Inicial II de Educación General Básica, por cuanto contribuye a que su co-existencia con las personas que les rodean, sea más satisfactoria. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño y niña, por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de socialización. El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y activa diferentes componentes de desarrollo infantil. La investigación tiene el propósito de indagar en la relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas. El trabajo de investigación tiene como base la metodología cuali-cuantitativa lo que permite orientar y examinar los datos de manera científica, además se apoya en la investigación descriptiva ya que la información se la obtuvo de una lista de cotejo aplicada a los niños y niñas. La información obtenida fue tabulada manualmente y presentada en cuadros y gráficos circulares para facilitar el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió establecer conclusiones y recomendaciones que fundamenta el diseño de la propuesta.

**Descriptor:** Juego, desarrollo infantil, habilidades sociales, aprendizaje.

## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

**THEME: The collective game and its influence on the development of social skills in girls and boys from 4 to 5 years old of the Millennium Educational Unit "Lic. Rafael Fiallos Guevara", of the Province of Pichincha, canton Pedro Vicente Maldonado, period November 2018 - April 2019.**

### ABSTRACT

The present research deals with the children's game as an aspect of great relevance in the processes of socialization in the sub-level of Initial II of General Basic Education, inasmuch as it contributes to making their co-existence with the people around them more satisfactory. . The game facilitates the development of different aspects of the child's behavior: character, social skills, motor domains and the development of physical abilities; At the same time they involve diversified experiences and include uncertainty, facilitating adaptation and, as a consequence, autonomy in all areas of the child's behavior, therefore it is a more than valid tool for the socialization process. The game, in addition to providing the child with pleasure and moments of distraction, is an activity that stimulates and activates different components of child development. The purpose of the research is to investigate the relationship that exists between children's play and the process of socialization of boys and girls. The research work is based on qualitative-quantitative methodology which allows to guide and examine the data in a scientific manner, and also relies on descriptive research since the information was obtained from a checklist applied to children. The information obtained was manually tabulated and presented in tables and pie charts to facilitate the analysis and interpretation of the instruments, which allowed establishing conclusions and recommendations that underlie the design of the proposal.

Descriptors: Play, child development, social skills, learning.



## INDICE GENERAL

### Contenido

Portada.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DERECHO DE AUTOR.....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT.....	viii
INDICE GENERAL .....	ix
Lista de tablas .....	xii
Lista de figuras .....	xiii
INDICE GENERAL .....	9
INTRODUCCIÓN .....	14
Objetivo General.....	16
JUSTIFICACIÓN .....	16
Planteamiento del problema.....	17
Tipo de Institución: Estatal (Convenio) Jornada: Matutina.....	18
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA (HIPÓTESIS) .....	19
CAPÍTULO I .....	20
1.1 Antecedentes investigativos.....	20
1.2 Marco teórico .....	23
1.2.1 Juegos Colectivos.....	23
1.2.2 Fundamentos teóricos sobre el juego.....	23
1.2.3 Características .....	26
1.2.4 La importancia del juego colectivo.....	29
1.3 Desarrollo Social.....	30
1.3.1 Principales agentes socializadores .....	30
1.3.2 Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales .....	31
1.4 Teoría científica sobre habilidades sociales.....	32
1.4.1 Base conceptual sobre las habilidades sociales .....	33

	10
1.4.2 Características de las habilidades sociales.....	34
1.4.3 Importancia de las habilidades sociales.....	35
1.4.4 Clasificación de las habilidades sociales.....	36
1.5 Las habilidades sociales en los niños.....	38
1.6 Habilidades sociales en el contexto educativo.....	39
1.7 Fundamentación psicológica.....	40
1.8 Fundamentación Social.....	41
1.9 Fundamentación legal.....	41
METODOLOGÍA.....	42
2.1 Diseño de la investigación.....	42
2.2 Tipo de Investigación.....	43
2.3 Investigación de campo.....	44
2.4 Investigación Bibliográfica o Documental.....	44
2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	44
2.5.1 Muestra.....	45
CAPÍTULO II.....	46
RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETO DE ANÁLISIS.....	46
CAPITULO III.....	69
INTRODUCCIÓN.....	69
JUSTIFICACIÓN.....	71
FUNDAMENTACIÓN.....	71
Objetivos General.....	72
Objetivos Específicos.....	72
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA SU USO.....	73
FACTIBILIDAD.....	73
IMPACTO.....	74
LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA.....	74
Desarrollo Social.....	74
Desarrollo Emocional.....	75
Desarrollo Cognitivo.....	76
Actividad lúdica N°1.....	77
Actividad lúdica N°2.....	79
Actividad lúdica N°3.....	79
Actividad Lúdica N4.....	81

	11
Actividad lúdica N°5 .....	86
Actividad lúdica N°6 .....	88
Actividad lúdica N°7 .....	88
Actividad lúdica N°8 .....	90
Actividad lúdica N°9 .....	93
Actividad lúdica N°10 .....	97
CAPITULO IV.....	98
Análisis de resultados obtenidos.....	98
CUADRO COMPARATIVO.....	108
CAPITULO V.....	110
CONCLUSIONES .....	111
RECOMENDACIONES.....	112
Trabajos citados .....	113
ANEXOS FOTOGRAFÍAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	116

## Índice de tablas

Tabla 1 Población y muestra.....	44
Tabla 2 Resultado dialogar mostrando respeto.....	46
Tabla 3 Resultado comunicar datos de su identidad.....	48
Tabla 4 Resultado Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo los roles.....	49
Tabla 5 Resultado Incrementar su campo de interacción con otras personas.....	52
Tabla 6 Resultado Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos.....	54
Tabla 7 Resultado Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos .....	56
Tabla 8 Resultado Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros....	58
Tabla 9 Resultado Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos.....	59
Tabla 10 Resultado Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad .....	62
Tabla 11 Resultado Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación .....	64
Tabla 12 Análisis Se relaciona fácilmente en el grupo.....	98
Tabla 13 Análisis Juega en grupo con sus compañeros.....	99
Tabla 14 Análisis Cooperar en el grupo cuando juega.....	100
Tabla 15 Análisis Busca amistad en sus juegos.....	102
Tabla 16 Análisis Trabaja en equipo para llegar a la meta .....	103
Tabla 17 Análisis Acepta la pérdida en los juegos .....	104
Tabla 18 Análisis Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos.....	105
Tabla 19 Análisis Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita.....	106
Tabla 20 Análisis Actúa de manera solidaria con sus compañeros .....	107
Tabla 21 Análisis Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación .....	108

## Lista de gráficos

Gráfico 1. Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.....	46
Gráfico 2. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.....	48
Gráfico 3. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.....	50
Gráfico 4. Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad. ....	52
Gráfico 5. Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. ....	54
Gráfico 6. Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal. ....	56
Gráfico 7. Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.....	58
Gráfico 8. Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. ....	60
Gráfico 9. Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. ....	62
Gráfico 10. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.....	64
Gráfico 11. Se relaciona fácilmente en el grupo.....	99
Gráfico 12. Juega en grupo con sus compañeros.....	100
Gráfico 13. Cooperar en el grupo cuando juega.....	101
Gráfico 14. Busca amistad en sus juegos.....	102
Gráfico 15. Trabaja en equipo para llegar a la meta.....	103
Gráfico 16. Acepta la pérdida en los juegos.....	104
Gráfico 17. Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos.....	105
Gráfico 18. Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita.....	106
Gráfico 19. Actúa de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno.....	107
Gráfico 20. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.....	108

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se ha denominado “El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa del milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la provincia de pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 – abril 2019”, y tiene como objetivo desarrollar el aspecto social y afectivo de los niños y niñas, para favorecer su interacción dentro y fuera del aula.

Esta investigación plantea la aplicación de un programa de juegos colectivos que favorezca el desarrollo de las habilidades sociales y afectivas para mejorar la interacción entre los estudiantes propiciando la creación de una adecuada convivencia escolar. Los seres humanos a lo largo de toda su vida e incluso en la ancianidad, realizan actividades que se desarrollan mediante el juego. La trascendencia del juego viene desde la antigüedad, esta cultura educaba a sus miembros más jóvenes a través del juego debido a que transmitían valores, normas de conducta, resolvían conflictos y desarrollaban su personalidad.

Para las niñas y niños el juego es la actividad más importante, mediante el juego las niñas y niños se preparan para la vida adulta, el juego aporta al desarrollo emocional, cognitivo y físico de las niñas y niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente. Jugando, los niños encuentran oportunidades para avanzar en el proceso de su construcción subjetiva, es decir conocerse así mismo, a los demás y el mundo que le rodea. Por lo tanto, es fundamental apoyar esta actividad que es libre, espontánea y que fluye naturalmente.

El ser humano es un ser social, desde que nace se relaciona con otros de su especie, la interacción que establece con ellos beneficia su integración en los distintos contextos sociales de los que forma parte. El desarrollo socio-afectivo es una dimensión del desarrollo global de la persona, permite al niño socializarse progresivamente, adaptarse a los contextos de los que forma parte,

establece relaciones con los demás, desarrolla conductas en base a las normas, valores y principios que rigen la sociedad.

Esta dimensión implica la construcción de su identidad personal, su aprendizaje, formas de comunicación y la autoestima, en un mundo afectivo en el que establece vínculos, expresa emociones, desarrolla conductas de ayuda y empatía, que contribuye a la consecución del bienestar y equilibrio personal, convirtiéndoles en seres humanos capaces de expresar con libertad valores como: respeto, confianza, amabilidad para mejorar sus lazos de amistad.

La investigación consta de los antecedentes; introducción (objetivos, justificación, planteamiento del problema e hipótesis) y cinco capítulos:

En el Capítulo I, se encuentran los fundamentos teóricos: marco teórico, metodología: metodología en el proyecto.

En el Capítulo II, los resultados: obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis.

En el Capítulo III. Propuesta: implementación de propuesta del proyecto

En el Capítulo IV. Se detalla el análisis e interpretación de resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.

En el capítulo V. Se hace referencia a las conclusiones, recomendaciones de la investigación ejecutada.

Este trabajo de investigación concluye con una bibliografía y anexos respectivos.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Determinar la importancia del juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales, en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la Provincia de Pichincha del Cantón Pedro Vicente Maldonado, mediante una investigación de campo.

### **Objetivos Específicos:**

- Analizar los diferentes tipos de juegos colectivos existentes, mediante una investigación bibliográfica para niñas y niños de 4 a 5 años de edad.
- Detectar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años, por medio de la observación minuciosa por parte de las educadoras.
- Diseñar una guía didáctica de actividades y juegos colectivos que contribuyan al desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 4 a 5 años.

## **JUSTIFICACIÓN**

El presente estudio tiene como principal interés investigar la utilización del juego colectivo como elemento fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños de 4 a 5 años, de la unidad Educativa del milenio Lcdo. Rafael Guevara Fiallos, de la provincia de Pichincha del cantón Pedro Vicente Maldonado. El propósito de esta investigación es demostrar que el juego colectivo, es una herramienta esencial en el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños, ya que va desarrollando y logrando aprendizajes significativos que les permitan solucionar los problemas de la vida diaria.

Al realizar juegos de tipo colectivos, las niñas y niños, aprenden a acatar ordenes, y a respetar algunas normas. esto les ayuda a ser personas más disciplinadas, y solidarias, Los juegos



colectivos deben ser orientados hacia fines educativos, para así conseguir el máximo desarrollo potencial. Así también es importante para el desfogue de tensiones emocionales; le permite al niño construir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo social, además que formará su personalidad y autoestima, haciendo de él una persona capaz de integrarse y relacionarse positivamente con los demás.

“El juego colectivo es un factor básico de desarrollo social, tomando en cuenta que los niños aprenden moviendo, tocando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo, esto ayuda a las niñas y niños a relacionarse con el mundo que le rodea, a integrarse al trabajo en equipo y en grupo con distintas formas de participación y cooperación, potenciando el desarrollo integral del niño.” (Delgado Fuentes, 2016). Esto quiere decir que las niñas y niños, van adquiriendo conocimientos de su entorno a medida que se va relacionando con él, aportándole positivamente en el desarrollo de sus habilidades sociales, haciendo de él una persona socialmente capaz de integrarse y desenvolverse ante cualquier situación.

### **Planteamiento del problema**

Mediante las observaciones y encuesta realizada a las docentes del centro educativo Milenio Rafael Guevara Fiallos, ubicado en la provincia de Pichincha, del cantón Pedro Vicente Maldonado, manifiestan que las niñas y los niños de 4 a 5 años del antes mencionado centro educativo, muestran poco interés en el ámbito social, muchas veces muestran conductas agresivas y egocéntricas. Los niños y las niñas no son capaces de compartir con sus compañeros, lo cual puede ocasionar graves problemas, convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad.

En la actualidad se observa que las niñas y los niños durante sus tiempos libres, generalmente hacen uso del internet, ven televisión, y utilizan aparatos electrónicos, Estas actividades les resultan bastante divertidas y entretenidas, pero esta situación propicia que los niños y las niñas no establezcan relaciones interpersonales, por ello no adquieren las habilidades sociales básicas y por lo tanto, suelen presentar problemas de interacción cuando realizan diversas actividades grupales.

Los estudios de Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, reflejan que el juego es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus similares y con la sociedad misma. El juego facilita que el niño se desarrolle integralmente, construya sus aprendizajes y se introduzca en la realidad social.

El niño en la escuela realiza mayores contactos sociales y posee más tiempo para relacionarse socialmente con el grupo de juego, permitiéndole afianzar su identidad, los conflictos con sus amigos, son repetitivos y pasajeros, el niño logra controlar sus frustraciones, la agresividad, y le enseñarán a aceptar los fracasos. El relacionarse con los demás, el apoyo afectivo y la confianza, potencia su independencia, autonomía, la seguridad en sí mismo y su autoestima.

Se observa que los juegos colectivos son poco utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje y son escasos los docentes que lo utilizan como medio socializador para crear lazos de amistad, compañerismo y que logren desarrollar las habilidades sociales básicas que todo niño debe poseer, para su desenvolvimiento en la sociedad.

### **Localización geográfica:**

**Nombre del proyecto:** “El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa del milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la provincia de pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 – abril 2019.”

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Pedro Vicente Maldonado

**Tipo de Institución:** Estatal (Convenio) **Jornada:** Matutina

**Zona:** Urbana

**Población:** niñas/os de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio, Lic. Rafael Guevara Fiallos

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA (HIPÓTESIS)**

¿Cómo influye el juego colectivo en el desarrollo de habilidades sociales, en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa del Mileno Lic. Rafael Fiallos Guevara, de la provincia de Pichincha, del cantón pedro Vicente Maldonado?

## **VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

**Variable independiente:** El juego colectivo

**Variable dependiente:** Desarrollo de las habilidades sociales

## CAPÍTULO I

### 1.1 Antecedentes investigativos

El juego colectivo y el desarrollo de las habilidades sociales son considerados un tema de interés en diversos estudios, puesto que refleja la realidad que nos aqueja hoy en día. Se han encontrado diversos antecedentes a nivel internacional y nacional que guardan relación con el presente trabajo de investigación. Zapata, en la tesis con el tema “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Cristóbal Colón del cantón Salcedo”, concluye:

Los niños no tienen una adecuada dirección pedagógica sobre el juego, ya que los docentes no lo utilizan como un método o recurso didáctico para favorecer el desarrollo social. Los estudiantes no participan de forma voluntaria en las actividades grupales que se realiza en el grado. Siendo esto desfavorable para su desarrollo social. Los niños presentan un bajo nivel de desarrollo social debido a que no existe buena relación entre todos los estudiantes, lo que trae como consecuencia un ambiente incomodo en el aula de clase sin permitirles desarrollar valores y actitudes que le permitan interactuar con su entorno. (Zapata Montoya, 2014, p. 81)

Las niñas y niños no están siendo guiados favorablemente al desarrollo de sus capacidades sociales, ya que los docentes no utilizan el material didáctico ni los métodos adecuados que les motive a los alumnos a relacionarse entre ellos, los docentes deben incluir juegos y actividades que les permita cooperar y compartir entre ellos, para que vayan familiarizándose, y así lograr un ambiente de armonía en el aula. Mas si se trata de juegos colectivos los cuales les permite mantener lazos de cooperación, y así van desarrollando habilidades sociales y afectivas.

Repositorio de la Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación En el proyecto de investigación “El juego como estrategia pedagógica: una situación de inter acción educativa” se establece la siguiente conclusión: En cuanto a “Redefinir el juego

en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que,

Al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. (Campos Rocha, Chacc Espinoza, & Gálvez González, 2006, p. 204)

Nos damos cuenta claramente que el juego ha dejado de ser considerado tan solo como una actividad de diversión en las niñas, y niños ya que su aporte pedagógico le permite ser una herramienta fundamental que contribuye con experiencias al desarrollo físico, mental y social en las niñas y niños, así pues el juego es una actividad de interacción educativa, que permite al estudiante a aprender jugando.

Universidad de los Andes. Venezuela En el documento “El juego: una estrategia importante” se señala:

El juego planificado con amor cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera amena y placentera, integración que se exige en el nuevo diseño curricular y que puede cubrirse con el juego: una estrategia importante, allí el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer con y por amor al trabajo. (Minerva Torres, 2002, p. 9)

El juego como estrategia pedagógica permite que la niña y el niño se desarrolle y aprenda integralmente, ya que integra diversos contenidos y el docente tiene la posibilidad de utilizarlo para potencializar la adquisición de varias destrezas a la vez acordes con la edad, intereses, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje, que le favorecerá a lo largo de su vida diaria, el docente es la fuente de enseñanza y aprendizaje por ello tiene que hacerlo con amor.

En el tema “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del cantón Ambato” (UTA) realizado por Pérez Chochos, Clemencia Rosana, encontramos las siguientes conclusiones: Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes: Rayuela, Gato y ratón, Yermis, el rey dice, los países, ensacados, la Soga. Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Los juegos tradicionales infantiles de persecución son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa y para la integración social y afectiva de las niñas y niños, mediante los juegos realizados en equipo los niños se relacionan con el resto de sus compañeros, estos les ayuda a que adquieran destrezas favorables para su desarrollo en el aspecto no solo físico, sino también en lo socio afectivo.

En el tema “Importancia de los juegos recreativos al aire libre como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de los centros infantiles “caritas alegres”, “corazones felices”, “amiguitos por siempre” y ”picapiedras”, de la ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2013-2014” ( Universidad Técnica del norte) realizado por Mirian Benalcázar, encontramos las siguientes conclusiones:

Los docentes afirman que las técnicas lúdicas para fortalecer los aprendizajes de los niños son los talleres grafo-plásticos, las canciones, las rondas y los juegos tradicionales, resultado que refleja que los educadores reconocen el valor educativo de estas técnicas para fortalecer capacidades del niño de educación inicial. Los educadores investigados afirman que a veces el medio social o entorno apoyan en el desarrollo de aprendizajes mediante juegos recreativos como espacio a la imaginación y a la fantasía, impulso a la creatividad y como vehículo de inserción en el mundo

social de reglas y principios de convivencia. } Que al observar a los niños/as se puede deducir que no han desarrollado destrezas físicas, limitando el desarrollo de aprendizajes y la maduración normal del niño mediante juegos recreativos.

Los juegos recreativos al aire libre en el proceso de enseñanza y aprendizaje, son de mucha influencia para el desarrollo de varias destrezas en las niñas y niños, al disfrutar al aire libre cuenta con espacio suficiente para dejar fluir sus capacidades motoras y dejar volar su imaginación, esto le incentiva positivamente al proceso de aprendizaje de una manera divertida a la vez que está compartiendo con la naturaleza y con sus compañeros.

## **1.2 Marco teórico**

### **1.2.1 Juegos Colectivos**

Los juegos colectivos son aquellos en los que un equipo se enfrenta a otro en búsqueda de un mismo objetivo. También pueden definirse como:

“Aquellos deportes en los que se participa o compite en equipo, entendiendo como equipo a la unión de varios jugadores para conseguir un mismo objetivo, realizando una serie de acciones reglamentadas en colaboración, cooperación y participación de todos, tratando de vencer la oposición de los contrarios o adversarios que igualmente se organizan en equipo con el mismo fin”. (El Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación, 2016)

Los juegos colectivos son aquellos deportes que se practican en equipos que están integrados de varios jugadores que se disputan por alcanzar una meta, y conjuntamente se apoyan para lograr su éxito, los juegos tienen sus normas y reglas las cuales deben ser respetadas por cada uno de los integrantes, ellos deben ser muy disciplinados y tener autocontrol de sus emociones y conducta.

### **1.2.2 Fundamentos teóricos sobre el juego**

El juego es una actividad inherente al ser humano; por lo tanto ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad con diversas modalidades pero siempre entreteniéndolo

al hombre, especialmente al niño, dado que el juego es una actividad fundamental en la etapa de la niñez porque otorga múltiples beneficios para el desarrollo integral. Por ello, diversos pedagogos e investigadores han dado prioridad al estudio del juego porque influye en gran medida en la vida del hombre. (Olivares Cardoza, 2015, p. 13)

Desde la antigüedad filósofos como Platón y Aristóteles resaltaban la influencia del juego en el desarrollo del niño. Dewey sostiene que ambos filósofos valoran la importancia del aprender jugando y consideraron al juego como un medio para ir introduciendo a los niños en la vida adulta. (Dewey, 2004, pág. 170)

Platón defiende el juego y el ejercicio físico como fuentes de placer porque educan el conocimiento de la naturaleza humana. Al hablar de la importancia del juego en la vida del hombre, surgen muchas teorías respecto al juego. Por ello, Navarro, sostiene que: “Las teorías de juegos son modelos que pretenden explicar o interpretar el origen y la función de dichas manifestaciones, a veces tan naturales y siempre tan culturales.” (Navarro, 1997, pág. 181)

A continuación, se mencionarán algunas de las teorías que han sido consideradas en el presente estudio de investigación:

· Teoría de la práctica o del pre ejercicio. - Groos se refiere al juego:

Como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Se concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. Esta teoría consiste en una preparación para la vida, ya que el niño desarrolla las funciones vitales que sirven como autoafirmación natural. (Gross, 1901, p. 33)

Por lo tanto, el juego actúa como un mecanismo de estimulación del aprendizaje y del desarrollo de los individuos.



. Teoría psicoanalítica.- Esta teoría es defendida por Freud:

Se concibe al juego como la manifestación de tendencias y deseos ocultos. El juego se interpreta como el resultado del intentar satisfacer los impulsos eróticos y/o agresivos, algo que se conjugaría con la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar. Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. (Freud, 1974, p. 97). El juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos, y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. Por lo tanto, el juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

. Teoría de la derivación por ficción.- Claparède sustenta que: “El juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es para el niño un sustituto de la actividad que realiza el adulto. Mediante el juego, el niño afirma su personalidad. (Claparède p. 39). En esta teoría el juego suple durante la infancia a las actividades profesionales de la edad adulta. El niño, desde el momento que empieza a jugar va haciéndolo con juegos o actividades que tienen mucho que ver con la vida adulta. A través del juego se van representando los roles que más tarde desarrollaran como adultos, y de esta manera se preparan para la madurez.

. Teoría Piagetana Jean Piaget afirma que :

El juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego. (Piaget, 1946, p. 41). Considera el juego como un camino para adquirir conocimientos sobre nuevos y más complejos objetos y acontecimientos, como una manera de ampliar la formación de conceptos e integrar el pensamiento con el acto. Expresa que el juego aparece como una consecuencia directa del nivel de desarrollo del niño, es decir, de su estructura mental.

. Teoría sociocultural del juego.- Para Vygotsky:

Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que, a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción. (Vygotsky, 1966, p. 146). Este planteamiento indica que el ser humano es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego, por ello se considera conveniente trabajar el respeto hacia las normas desde una actividad tan placentera como lo es el juego.

Para Vygotsky (Vygotsky, 1979, pág. 133), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

. Teorías de aprendizaje. Bruner relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone dependencia de los progenitores durante algunos periodos de la vida, por lo que los padres al cubrir las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar. “El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. (Bruner, Acción pensamiento y lenguaje, 1984, p. 18)

Otra vez Bruner, atribuye al juego distintas funciones: el juego es una actividad que sirve de medio para explorar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante su juego, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención; por último señala que el juego no sucede al azar, este se desarrolla en función de un escenario. (pág. 57)

### 1.2.3 Características

Al reconocer la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, se debe conocer ciertas características que todo juego debe poseer para influir de manera positiva en la vida del niño.

Por ello se ha creído conveniente considerar las siguientes características:

a) En primer lugar, consideramos el aporte de Huizinga (Huizinga, 1998, págs. 42 - 51). Este autor reconoce siete características en el juego:

- Libre: no implica obligación.
- Placentero: gusto por su ejecución.
- Superfluo: no tiene consecuencia práctica en sí mismo.
- Determinado en el espacio y en el tiempo: tiene un tiempo de ejecución y un espacio donde se efectúa.
- Orden: todas sus manifestaciones están reguladas.
- Tensión y emoción: hay incertidumbre sobre lo que va a ocurrir.
- Misterio y evasión: produce una evasión de la vida cotidiana.

b) Además, se ha creído conveniente señalar características planteadas por diversos autores, entre los que destacan: Cagigal (Cagigal, 1996) y Roger Caillois (Caillois, 1986) , etc. Las características propuestas son:

- Es una actividad placentera contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando el interés por volver a jugar.
- Permite la expresión de sentimientos y emociones.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el juego.
- El juego tiene un fin en sí mismo independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo

- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Permite la exploración libre del entorno que le rodea.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- El juego es una actividad propia de la infancia.
- El juego es innato.
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse, porque proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional.
- El juego favorece su proceso socializador porque facilita las relaciones; tanto con los demás como con uno mismo.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- En el juego los objetos no son necesarios.

Después de analizar las propuestas planteadas por los autores, observamos un panorama más amplio y detallado sobre las características que debe poseer el juego. De esta manera, se puede afirmar que el juego debe cumplir con unos requisitos que indiquen si la actividad que se realiza hace referencia a un juego. Toda actividad no implica un juego, pero todo juego si implica actividad. El juego es libre, es decir, el niño juega porque quiere, este juego le produce placer y le facilita el desarrollo de su imaginación y su creatividad, porque cuando un niño juega todas sus capacidades se mantienen activas y a la vez se desarrollan. Por ello es de suma importancia que el niño juegue durante todas las etapas de su vida, especialmente en la infancia.

A través del juego podemos desarrollar:

- Los sentidos.
- Los hábitos de comportamientos sociales.
- La capacidad perceptiva y la atención.
- La imaginación y la fantasía.
- La memoria.
- La comunicación.

- La habilidad.
- La aceptación de las normas.

Por ello también se convierte en el mejor medio de conocimiento de los niños y de que ellos se conozcan, siendo un buen regalo y a la vez una forma de educar, ya que podemos ajustarlos a los intereses y necesidades de los niños.

#### **1.2.4 La importancia del juego colectivo**

El juego en general y el que se practica en forma colectiva en particular, estimula cada una de las áreas esenciales en las personas: cognitiva, social, emocional y motora. La práctica de una disciplina de conjunto no solo favorece la salud física (desarrollo y aumento de sus capacidades: fuerza, resistencia, velocidad, flexibilidad, coordinación, equilibrio) sino también propiciará la promoción y práctica de valores, los cuales permanecerán para siempre, asentando la base de hábitos y disciplinas que repercutirán en una mejor calidad de vida. La autoestima y la confianza en sí mismo hará del niño una persona que, en términos generales, desarrolle conductas armónicas y estables en su vida. El aumento de la capacidad de socialización permite al niño, obtener el reconocimiento y afecto de quienes comparten intereses comunes y se esfuerzan por alcanzar un mismo objetivo. (Bondancia, 2016).

El juego colectivo es muy importante realizarlo ya que aporta al desarrollo de habilidades físicas, mentales y sociales, al estar en contacto y relación con diferentes personas, los niños y niñas van adquiriendo nuevas experiencias, van aprendiendo valores y conductas adecuadas, que le ayudaran favorablemente en el trayecto de su vida, para lograr sus objetivos de una manera pacífica.

Finalmente, la práctica de los juegos colectivos tiene efectos emocionales beneficiosos en todas las edades y géneros. Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Arango, describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

1.- Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.

2.- Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.

3.- Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitir a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia.

4.- Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder.(Arango ,2001,pag,14).

Así pues vemos cuán importante es el juego colectivo en el desarrollo de las niñas y niños, no solo en el desarrollo en el ámbito social, sino también en todas sus funciones, y en cada aspecto de relación con las demás personas de su entorno, ayudándole a la integración de una manera familiar porque las niñas y niños aprenden a compartir y cooperar con los demás, a la vez que se va desarrollando íntegramente como una persona independiente.

### **1.3 Desarrollo Social**

El desarrollo social del niño es el proceso en el cual el niño aprende a relacionarse con los demás. En este proceso los niños adquieren diferentes conductas, valores, creencias, normas morales, reglas sociales que les permiten relacionarse con su familia, hacer amigos, vínculos, alianzas y ser parte de diferentes grupos sociales (Somos mamas, 2015). Es importante destacar que, el desarrollo social del niño va más allá de las relaciones que este tenga con las demás personas, sino que incluye las normas que le permiten ser parte de una sociedad, el aprendizaje social mediante la imitación de los padres y personas significativas en su vida, las vivencias que tenga en su día a día y la interpretación que le dé a las mismas.

### **1.3.1 Principales agentes socializadores**

- La familia, es la primera fuente de socialización pues, en ella se desarrollan las primeras normas morales y sociales, los valores, el lenguaje, las actitudes, los modelos a imitar de la sociedad en que vive.

-La escuela, es una institución socializadora que aporta relaciones y vivencias diferentes y complementarias a las de otros ambientes.

-Las personas próximas al entorno del niño. que le van a aportar experiencias diversas.

-Los medios de comunicación, entre los que destaca la televisión, un agente socializante hoy en día de gran influencia para los niños. (Escobar Aleaga, 2016, p. 35)

Sus principales objetivos dentro de este ámbito están dirigidos a convertir a la niña y niño en una persona capaz de relacionarse positivamente con los demás, cooperando y socializando con ellos. Los aprendizajes sociales se orientan hacia metas como: ser autónomo en la realización de actividades, en la satisfacción de sus necesidades y en la resolución de conflictos; ajustar su comportamiento a las normas establecidas; relacionarse con distintos tipos de personas de diferente edad y procedencia social, así como desarrollar formas de participación social. Lo cual hará de ellos una persona totalmente capacitada para desenvolverse en el mundo.

### **1.3.2 Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales**

Cuando se habla de habilidades sociales, Monjas nos dice que son un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permitan relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz. Las habilidades sociales en la vida del ser humano, especialmente en niños y adolescentes, ha recibido una gran relevancia en las últimas 31 décadas, debido a la comprobación de la importancia de las habilidades sociales en el desarrollo infantil y en el

posterior funcionamiento intelectual, psicológico, y social del hombre. (Monjas Casares M. I., 2009, pág. 39)

Berger y Luckmann (Berger & Luckmann, 1968, pág. 164) afirman que el individuo no nace miembro de una sociedad, sino que es inducido a participar en la sociedad a través de la internalización de sus normas. Por ello, en la actualidad se registra gran cantidad de investigaciones que revelan la importancia de la adquisición de las habilidades sociales, las cuales permitirán la adaptación social, de lo contrario, si no se desarrollan se evidencian dificultades en las relaciones interpersonales que tienen consecuencias negativas para el individuo. Al surgir una serie de investigaciones, es necesario destacar las teorías que sustentan estos estudios, para así dar realce al aspecto social de la vida humana. Por ello se plantean las siguientes teorías que defienden el desarrollo social. (Berger & Luckmann, 1968, p. 164)

#### **1.4 Teoría científica sobre habilidades sociales**

Teorías del aprendizaje social: El aprender es una actividad propia del ser humano, el individuo aprende a través de distintos medios utilizando diversas herramientas y recursos y es capaz de poner en práctica sus aprendizajes en las situaciones que se le presenten. “El aprendizaje forma parte de nuestra cultura, de los hábitos y formas de comportamiento sociales, pero también de las representaciones culturalmente generadas y compartidas” (Municio, 1996)

Municio al mencionar que el aprendizaje es parte de nuestra cultura hace referencia a que todo lo que nosotros aprendemos viene de nuestra sociedad más cercana, ya sea familia, amigos o escuela. El aprendizaje se da en todos los ámbitos, por ende, nuestra forma de comportarnos es un reflejo de lo que hemos aprendido en algún momento de nuestra vida, hay ciertas conductas que quedan marcadas y otras son olvidadas al transcurrir el tiempo.

Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura: “El aprendizaje es una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimientos del entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como lineamientos para la acción”. Bandura afirma que el objetivo principal del profesorado reside en



estructurar la influencia de tal manera que el estudiante desarrolle sus capacidades y fortalezca la creencia de que puede ejercer control sobre estas. (Bandura, 1977, págs. 281-282)

Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel.- (Mischel, 1976) fundamenta que “las personas son capaces de hacer discriminaciones sumamente finas entre los estímulos en el medio, y que también pueden generar múltiples conductas adaptativas, y de ajuste para enfrentar las diversas situaciones de estímulo”. Este autor afirma que los seres humanos son capaces de una gran diferenciación extraordinaria cuando enfrentan a un medio continuamente cambiante, y que incluso un ligero cambio en una situación puede producir cambios notables en la conducta.

Frecuentemente las personas interactúan con las situaciones. Estas producen actividad cognoscitiva y conducta, pero las acciones también alteran las situaciones. Si no se tienen las cogniciones y habilidades apropiadas, no se puede enfrentar el problema. Sin embargo, el conocimiento y las habilidades pueden adquirirse a través del aprendizaje mediante la observación, por medio de experiencias vicarias con modelos reales o simbólicos, o a través de las propias experiencias directas. Aquellos procesos pueden incrementar la capacidad que genera cogniciones y habilidades. (Mischel, 1976)

#### **1.4.1 Base conceptual sobre las habilidades sociales**

Definiciones propuestas por varios autores:

-La habilidad social es la capacidad para comportarse de una forma que es recompensada y de no comportarse de forma que uno sea castigado o ignorado por los demás (Libet y Lewinshon, 1973).

-La habilidad social es la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente a aquellos que provienen del comportamiento de los demás (Blanco, 1982, p. 568).

-La conducta socialmente habilidosa es el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que

generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 1986, p.6).

-Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria (Monjas, 1992, p.29 )

-Las habilidades sociales son formas de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas, son un tipo de aprendizaje social (Pozo, 1996).

Las definiciones de las habilidades sociales propuestas por los diferentes autores coinciden al expresar que el ser una persona hábil socialmente radica en poseer un conjunto de conductas para poder interactuar con los demás de manera eficiente, evitando posteriores problemas con sus similares y respetando siempre los derechos de los demás. las habilidades sociales no son conductas innatas, sino que se van aprendiendo a lo largo de la vida y son utilizadas en diversas situaciones, por lo tanto, se pueden ir mejorando o reafirmando según el impacto social que generen. Las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar.

#### **1.4.2 Características de las habilidades sociales**

Las habilidades sociales son conductas que el ser humano adquiere a lo largo de su vida para facilitar su proceso socializador con las personas que le rodean, por ello estas habilidades tienen ciertas características para lograr el éxito en la convivencia con los demás. Monjas (Monjas Casares M. I., 2009) plantea una serie de características particulares sobre las habilidades sociales:

a) Son conductas aprendidas que pueden ser modificadas o reforzadas en forma permanente a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad, que permiten al niño interactuar efectiva y satisfactoriamente con los demás.

- b) Las habilidades sociales tienen componentes motores, emocionales y cognitivos y conforman un conjunto de conductas que los niños y las niñas hacen, dicen, sienten y piensan.
- c) Las habilidades sociales son respuestas específicas a razones específicas. Esto nos lleva al tema de la especificidad situacional. La efectividad de la conducta social depende del contexto concreto de interacción y de los parámetros de la situación específica.
- d) Las Habilidades Sociales siempre se dan en contextos interpersonales, es bidireccional, están implicadas más de una persona, interdependiente de los otros participantes y en forma recíproca otorga un intercambio mutuo. (Monjas Casares M. I., 2009).

Las habilidades sociales son conductas que se adquieren a través del proceso de aprendizaje, por ello el contexto del individuo influye radicalmente en el nivel social del niño, estas conductas le permiten al niño socializarse con los demás y establecer lazos afectivos para convivir de manera pacífica dentro y fuera del aula, y con todos los seres que le rodean. Formando en el un individuo socialmente adaptable a cada situación de su vida diaria.

### **1.4.3 Importancia de las habilidades sociales**

Los niños, adolescentes, e incluso adultos, que tienen dificultades para relacionarse adecuadamente con otras personas, sufren rechazo y pueden llegar a estar aislados, retraídos, ansiosos o irritables, repercutiendo negativamente en la adaptación escolar, social y/o laboral. Sin embargo, los niños y adolescentes socialmente habilidosos son aceptados por los demás y suelen tener una mayor adaptación escolar y social, obteniendo mejores resultados académicos.

Monjas señala, (Monjas, 1996, pág. 45) que el desarrollo de habilidades sociales es necesario para la vida de las personas porque les ofrece muchas oportunidades y posibilidades, le permite entablar lazos amigables, enfrentarse a diversas situaciones, saber afrontar problemas, adaptarse a diferentes contextos, a poder convivir con los demás y a crecer personalmente. Monjas menciona las principales funciones que cumple el desarrollo de habilidades sociales al relacionarse con los demás:

- a) Conocimiento de sí mismo y de los demás, su propia identidad, forma su auto concepto al compararse con otros, conoce su mundo social, el rol de las personas según el contexto o relación social.
  
- b) Desarrollo de aspectos de conocimiento social que debe poner en práctica el relacionarse con los demás, como: Reciprocidad entre lo que se da y lo que se recibe (sentimientos, conocimientos), empatía, colaboración y cooperación, negociaciones y acuerdos.
  
- c) Autocontrol y autorregulación, los iguales actúan como agentes de control reforzando o castigando determinadas conductas.
  
- d) Apoyo emocional o fuente de disfrute, las relaciones entre iguales se caracterizan porque son mutuamente satisfactorias, contienen afectos positivos, otorgando sentimientos de bienestar.
  
- e) Otro aspecto importante es el aprendizaje del rol sexual y de valores. El individuo al desarrollar hábiles sociales fortalece aspectos de su personalidad, es más sociable, seguro de sí mismo, emocionalmente estable, posee una buena autoestima que lo hace valorarse como persona, reconoce la importancia de las demás personas y las trata con respeto evitando conflictos. (Monjas Casares M. 1992, págs. 25-30)

Al desarrollar habilidades sociales el ser humano fortalece aspectos de su personalidad, es más sociable, más seguro de sí mismo, emocionalmente estable, posee una buena autoestima que lo hace valorarse como persona, reconoce el valor de las demás personas y las trata con respeto, evitando conflictos. Las Habilidades Sociales también son un medio a través del cual las niñas y niños pueden dar y recibir recompensas sociales positivas.

#### 1.4.4 Clasificación de las habilidades sociales

Son muchas las habilidades sociales que debe poseer una persona para llegar a ser competente socialmente. Es difícil que una persona obtenga todas las habilidades sociales en las primeras etapas de su vida, dado que estas se desarrollan a lo largo del tiempo en la continua convivencia de los individuos. Es por ello que existen diversas clasificaciones de las habilidades sociales que intentan ser desarrolladas por el ser humano. La siguiente clasificación tomada de Perez-Santamarina (Perez Santamarina, 1999), Torbay (Torbay & Muñoz, 2001) y Portillo (Portillo, 2001), permitirá observar las diversas habilidades sociales que debe poseer el individuo para mantener una adecuada interacción con su entorno.

- Escuchar.
- Saludar, presentarse y despedirse.
- Iniciar, mantener y finalizar una conversación.
- Hacer y rechazar peticiones.
- Disculparse o admitir la ignorancia.
- Defender los derechos.
- Negociar.
- Expresar y defender las opiniones, incluido el desacuerdo.
- Afrontar las críticas.
- Hacer y recibir cumplidos.
- Formular y rechazar peticiones (oposición asertiva).
- Expresar amor, agrado y afecto.
- Expresar justificadamente molestia, desagrado o enfado.
- Pedir el cambio de conducta del otro.
- Cooperar y compartir.
- Expresar y recibir emociones.
- Dirigir a otros.
- Solucionar conflictos.

- Dar y recibir retroalimentación.
- Realizar una entrevista.
- Solicitar un trabajo.
- Hablar en público. (Torbay & Muñoz, 2001) y Portillo (Portillo, 2001)

En conclusión vemos que las habilidades sociales se van adquiriendo con el paso de los años, es por eso que el ser humano no nace con dichas habilidades, sino que su desarrollo va dependiendo del aprendizaje que realice desde su familia, la escuela y el entorno en el que se desenvuelva, este aprendizaje debe ser positivo, para que se convierta en una persona segura de si misma y capaz de cooperar y compartir con las demás personas de su entorno.

### **1.5 Las habilidades sociales en los niños**

Las habilidades sociales son conductas aprendidas. Un niño poco habilidoso socialmente es una persona a quien su entorno no le ha proporcionado suficientes experiencias y modelos para aprender dichas conductas. La familia es un sistema de desarrollo constante en la vida del niño, es ahí donde los individuos inician su desarrollo social, sin embargo, no es el único medio que favorece el desarrollo de habilidades sociales, ya que la escuela y su entorno también influyen en la adquisición de dichas habilidades.

Diversos estudios destacan la importancia de las habilidades sociales en la infancia. Balsells (Balsells, 1997) afirma que la infancia es un momento clave para enseñar las habilidades sociales, dado que es el periodo crítico de aprendizaje. Hops y Greenwood (Hops & Greenwood, 1988), constatan que existen sólidas relaciones entre la competencia social en la infancia y la adaptación social en la vida adulta.

La socialización es el proceso mediante el cual las niñas y los niños adquieren las pautas de comportamiento, creencias, normas, valores, costumbres y actitudes propias de la familia y del grupo cultural y social al que pertenecen. Este proceso es una interacción entre los individuos y su entorno interpersonal, principalmente los agentes sociales. Las habilidades sociales

constituyen un aspecto fundamental en el desarrollo infantil, dado que, permite que el niño y la niña sean capaces de relacionarse con sus compañeros y compañeras, de expresar sus emociones y experiencias y de iniciarse en el progreso de su independencia y autonomía. (Hops & Greenwood, 1988),

el proceso de socialización infantil, entre las niñas y niños son una parte muy importante porque van a aprender las normas y reglas sociales en interacción con sus pares. En este sentido, las Habilidades Sociales constituyen un factor fundamental para conseguir la aceptación de sus compañeros y compañeras, y formar parte activa en la dinámica del grupo. Por otra parte, la agresión y la manifestación de un comportamiento social negativo, provoca el rechazo del resto de niñas y niños, dificultando con problemas de interacción, la posibilidad de relacionarse entre ellos.

### **1.6 Habilidades sociales en el contexto educativo**

Rodrigo (Rodrigo, 1999) y Sadurní (Sadurní, Rostan, & Serrat, 2003) nos dicen que la escuela es una institución reconocida como educadora y formadora de los niños y niñas, y su función es socializarlos, es decir, dotar al niño de una serie de habilidades, actitudes e intereses para que su integración en la sociedad sea exitosa.

Las habilidades sociales son importantes en el contexto escolar debido, a que estas determinan el comportamiento relacionados con la habilidad de interacción adecuada de los niños y niñas, por su parte los comportamientos inadecuados dificultan el aprendizaje de los estudiantes y pueden alcanzar niveles de agresividad hacia sus pares y profesores, lo que tendría efectos en las relaciones con sus compañeros, y a su vez se podría deteriorar el proceso de aprendizaje, afectando el rendimiento escolar.

Monjas (Monjas Casares M. , 1992) Villar y Thousand (Villar & Thousand, 2002), reconocen la importancia de la escuela en el proceso de socialización del niño permitiendo un desarrollo óptimo de sus posibilidades. Pozo Municio (Pozo Municio, 1996) afirma que el docente es quien debe fomentar en sus alumnos un determinado tipo de interacción, lo cual favorece las

actividades de aprendizaje. Los profesores son los encargados de enseñar y poner en práctica las habilidades sociales dentro de sus sesiones de aprendizaje, porque los alumnos necesitan dominar habilidades de comunicación, liderazgo y resolución de conflictos para poder interactuar y adaptarse a su entorno obteniendo beneficios para sí mismo y favoreciendo al desarrollo de la sociedad en general. (Pozo Muncio, 1996)

Actualmente es generalizada la opinión de que las habilidades sociales se adquieren mediante una combinación del proceso del desarrollo social y del aprendizaje escolar. La incorporación del niño al sistema escolar le permite desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas. El niño debe adaptarse a otras exigencias sociales: diferentes contextos, nuevas reglas y necesidades de una visión más amplia de comportamiento social, al tener nuevas posibilidades de relación con adultos y con niños de su edad, mayores y menores que él. En la escuela se desarrollan habilidades cognitivas y habilidades sociales para que el niño pueda interactuar y compartir experiencias con los demás.

### **1.7 Fundamentación Psicológica**

Vigotsky (1896 - 1934), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

Jean Piaget (1896-1980). Sostenía que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia. Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros. Sus teorías han tenido una amplia repercusión en



investigaciones posteriores sobre la infancia, fue un precursor y uno de los dominantes. Piaget observó a sus propios hijos con gran detalle, cómo jugaban, cómo progresaban, qué intereses tenían y cómo iban transformándose, según Piaget el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo.

De acuerdo con los autores, notamos que el juego es muy importante en el desarrollo de la inteligencia de las niñas y niños, el juego les estimula a memorizar sin darse cuenta, y así van adquiriendo conocimientos sin ninguna dificultad, También van desarrollando habilidades sociales, Motoras, y cognitivas. Las niñas y niños a medida que van jugando van desarrollando su inteligencia.

### **1.8 Fundamentación Social**

El psicoanalista D. W. Winnicott, considera que el juego facilita el crecimiento, las relaciones de grupo, y en aspectos terapéuticos puede ser una forma de comunicación con uno mismo y con el resto de personas (cit. en Carmona y Villanueva, 2006).

Erik Erikson desarrolló, en la segunda mitad del siglo XX , una de las teorías más populares e influyentes del desarrollo: la desarrollo psicosocial. Las etapas del desarrollo psicosocial de Erikson responden a una teoría psicoanalítica integral que identifica una serie etapas por las que un individuo sano pasa a lo largo de su historia vital. Cada etapa se caracterizaría por una crisis psicosocial de dos fuerzas en conflicto.

Erikson, al igual que Sigmund Freud, creía que la personalidad se desarrollaba en una serie de etapas. La diferencia fundamental es que Freud basó su teoría del desarrollo de una serie de las etapas psicosexuales. Por su parte, Erikson se centró en el desarrollo psicosocial. Erikson estaba interesado en cómo la interacción y las relaciones sociales desempeñaban un papel en el desarrollo y crecimiento de los seres humanos. Según los autores vemos que el juego es muy importante para la integración a la vida social.

## **1.9 Fundamentación legal**

En el código de la niñez y adolescencia, muestra el derecho que tienen las niñas y niños a recrearse jugando y practicando actividades de acuerdo a su crecimiento.

Según el Art. 48, del Código de la Niñez y adolescencia, menciona en cuanto al derecho a la recreación y al descanso que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos.

## **METODOLOGÍA**

### **2.1 Diseño de la investigación.**

El presente trabajo de investigación está ubicado dentro del paradigma cualitativo y el tipo de investigación que rige este estudio es la investigación acción participativa. Este tipo de investigación fue defendida por Kurt Lewin en 1944, esta propuesta se basaba en que la investigación se podía llevar a la esfera práctica y así lograr de manera simultánea avances teóricos y transformaciones sociales.

Durante la investigación se elaboró un programa de habilidades sociales basado en juegos colectivos que se aplicó a las niñas y niños de Inicial II de la Unidad Educativa del Milenio “Lic.

Rafael Fiallos Guevara”, de la provincia de Pichincha del cantón Pedro Vicente Maldonado, con la finalidad de lograr un cambio en la realidad educativa de esos estudiantes.

Asimismo, el trabajo de investigación está orientado bajo el enfoque socio-crítico. De acuerdo con Arnal (1998) este enfoque adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que tiene como objetivo promover las transformaciones sociales, dando respuestas a problemas específicos presentes en el seno de las comunidades, pero con la participación de sus miembros porque intenta superar visiones positivistas e interpretativas para llegar a planteamientos que buscan la transformación social, cultural, política o educativa.

## **2.2 Tipo de Investigación**

Aprovechando las teorías existentes acordes a la situación problemática identificada, es de tipo aplicada. Se buscó su utilización en un contexto social específico, por esta razón, en otras palabras, se buscó la utilización de conocimientos adquiridos, se adquirieron otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en Investigación. Este proyecto educativo social bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuirá a mejorar la realidad de las niñas y niños de la etapa preescolar.

Esta investigación utilizó un diseño experimental, y específicamente diseño preexperimental, por ello se puede agregar que, en ambos grupos las mediciones se realizaron por medio de la lista de cotejo con los estudiantes luego de observar un día de labores con la docente y después del tratamiento, es decir haber aplicado una de las actividades contenidas en la propuesta además como se explicó anteriormente las unidades de prueba no se asignan al azar.

El enfoque de la investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado y está directamente relacionada a los métodos de investigación que son dos: método inductivo generalmente asociados con la investigación cualitativa y el método deductivo que está asociado frecuentemente con la investigación cuantitativa.

### **2.3 Investigación de campo**

La investigación de campo es la que se realiza con la presencia de la investigadora en el lugar mismo de concurrencia del fenómeno, proceso que utilizando el método científico, permite obtener nuevas ilustraciones en el campo de la realidad social, o bien estudiar una situación para lograr diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos, útiles y sin egoísmos.

Es de campo porque los datos se obtuvieron en el lugar donde se encuentra el problema que se analiza es decir, en la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara“, en el periodo Noviembre 2018-abril 2019, se ha observado tanto el comportamiento de los párvulos y de las docentes, sin interrumpir sus actividades cotidianas al contrario se volvió una tarea amena con la participación activa de todos los involucrados.

### **2.4 Investigación Bibliográfica o Documental**

Esta investigación fue basada en el diseño de información bibliográfica documental, por ello se afirma que, tiene un soporte bibliográfico, de libros, textos, módulos, revistas, internet, en este sentido, la investigación fue un alto porcentaje de carácter bibliográfico porque se ha utilizado material impreso y digital como libros, diccionarios, informes y revistas para obtener información que fundamente el problema.

### **2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA**

Esta investigación estuvo dirigida a una población de 23 párvulos que pertenecen al Inicial II de Básica de la Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”, que es una población finita, en donde los estudiantes en un alto porcentaje presentan características similares tanto a nivel educativo, sociocultural y económico.

#### **Tabla 1. Población y muestra**

<b>No.</b>	<b>Población</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Observación</b>
1	Rector	1	
2	Docentes	1	
3	Padres de Familia	23	
4	Niñas y niños	23	
	<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	

Fuente: Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

### **2.5.1 Muestra**

Al considerar que la población, es finita, el acceso a las niñas y niños permite su fácil identificación, y contabilización, además no supera los 100 individuos, por ello no amerita ninguna fórmula estadística y existe un adecuado manejo de los procesos investigativos, por lo que es factible considerar a toda la población como muestra a una población con un número manejable de individuos o población finita, puede ser utilizada como muestra, que utiliza todos los elementos de la población, como ocurre en esta investigación es considerada como muestra censal”.

## CAPÍTULO II

### RESULTADOS OBTENIDOS DE DATOS PRIMARIOS SUJETO DE ANÁLISIS

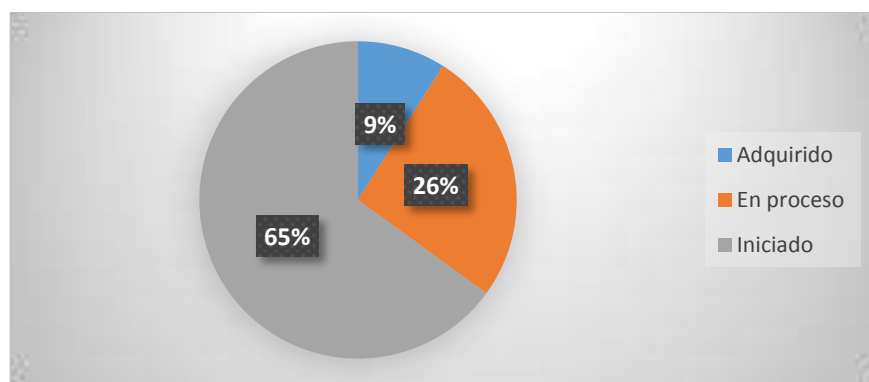
Tabla 2. Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
Adquirido	2	9%
En proceso	6	26%
Iniciado	15	65%
Total	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

Gráfico 1. Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.



**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

### Análisis e Interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 9% los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla, mientras que 65% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

Lista de Cotejo	
Mes:	Día : 1
Ámbito De Desarrollo: Convivencia	

<b>Grupo de edad: 5 años</b>				
		<b>Contenidos para desarrollar las destrezas</b>		
Nº	<b>Nombres de niños y niñas</b>	Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.		
		<b>ADQUIRIDA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>INICIADO</b>
1	MAYLYN			x
2	ANALI		x	
3	MAILY			x
4	FABIAN		x	
5	LEITON			x
6	DIEGO		x	
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL			x
10	FRANCISCO			x
11	KERLY			x
12	ASHLY		x	
13	DILAN	x		
14	ITZEL			x
15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA			x
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA			x

2.- Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.

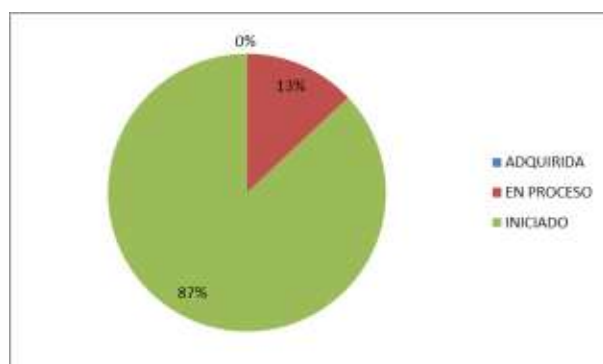
**Tabla 3. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	0	0%
EN PROCESO	3	13%
INICIADO	20	87%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Gráfico 2. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.**



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo, ningún niño logra alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla y el 87% no la alcanza.

<b>Lista de Cotejo</b>	
<b>Mes:</b>	<b>Día : 2</b>
<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Convivencia	
<b>Grupo de edad:</b> 5 años	



Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN		x	
5	LEITON			x
6	DIEGO		x	
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL			x
10	FRANCISCO			x
11	KERLY			x
12	ASHLY		x	
13	DILAN			x
14	ITZEL			x
15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA			x
19	BIANCA			x
20	FERNANDO			
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

3.- Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo los roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

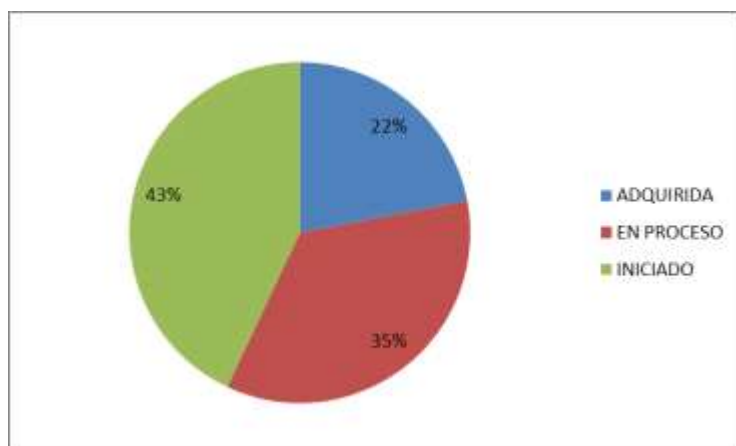
**Tabla 4. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	5	22%
EN PROCESO	8	35%
INICIADO	10	43%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>0%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Gráfico 3. Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.**



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 22% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla, mientras que 43% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

<b>Lista de Cotejo</b>	
<b>Mes:</b>	<b>Día : 3</b>

<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural				
<b>Grupo de edad:</b> 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Explorar e identificar los materiales de los objetos, clasificarlos por su origen y describir su utilidad.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			X
2	ANALI			X
3	MAILY			X
4	FABIAN		X	
5	LEITON			X
6	DIEGO			X
7	JONATAN		X	
8	BRENAN			X
9	ANIBAL			X
10	FRANCISCO			X
11	KERLY			X
12	ASHLY		X	
13	DILAN			X
14	ITZEL		X	
15	AXEL		X	
16	JORDAN		X	
17	SAYDE		X	
18	SAMANTHA		X	
19	BIANCA	X		
20	FERNANDO	X		
21	JHOSTIN ALEJANDRO	X		

22	JOSTIN JEREMIAS	x		
23	NOELIA	x		

**4.-** Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad.

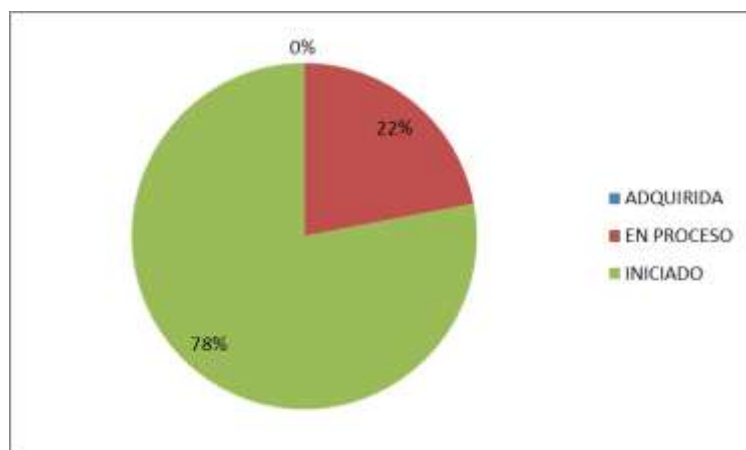
**Tabla 5. Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad.**

Opciones	frecuencia	Porcentaje
<b>ADQUIRIDA</b>	0	0%
<b>EN PROCESO</b>	5	22%
<b>INICIADO</b>	18	78%
<b>Total</b>	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Gráfico 4. Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad.**



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 78% los niños no logran alcanzar la destreza y el 22% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:			Día : 4	
Ámbito De Desarrollo: Convivencia				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			X
2	ANALI			X
3	MAILY			X
4	FABIAN			X
5	LEITON		X	
6	DIEGO		X	
7	JONATAN		X	
8	BRENAN			X
9	ANIBAL			X
10	FRANCISCO		X	
11	KERLY			X
12	ASHLY			X
13	DILAN			X
14	ITZEL		X	
15	AXEL			X
16	JORDAN			X
17	SAYDE			X

18	SAMANTHA			x
19	BIANCA			x
20	FERNANDO			x
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

5.- Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

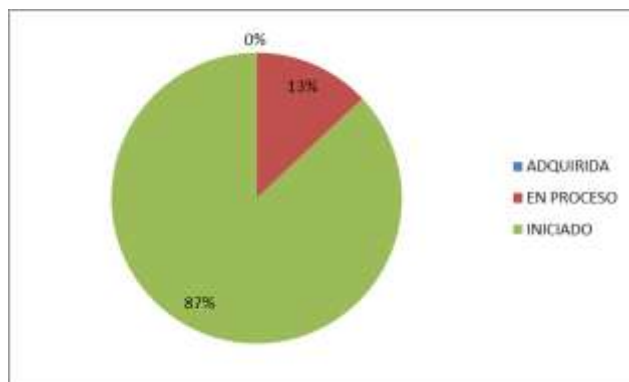
**Tabla 6. Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
<b>ADQUIRIDA</b>	0	0%
<b>EN PROCESO</b>	3	13%
<b>INICIADO</b>	20	87%
<b>Total</b>	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Gráfico 5. Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.**



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

### Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 87% los niños no logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:		Día : 5		
Ámbito De Desarrollo: Convivencia				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN			x
5	LEITON			x
6	DIEGO			x
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL			x
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY			x
12	ASHLY			x
13	DILAN			x
14	ITZEL		x	

15	AXEL			x
16	JORDAN		x	
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA			x
19	BIANCA			x
20	FERNANDO			x
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

6.- Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal.

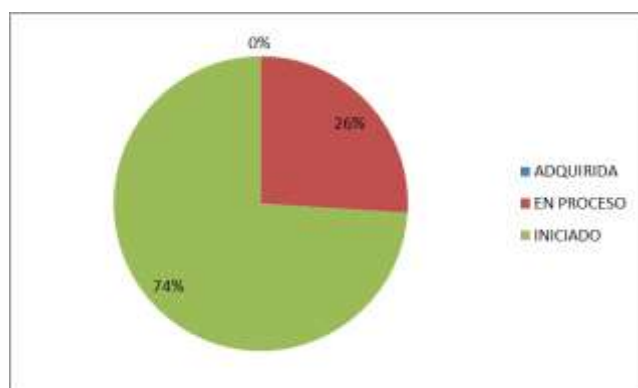
Tabla 7. Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	0	0%
EN PROCESO	6	26%
INICIADO	17	74%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Molina Ortíz Alexandra Margarita

Gráfico 6. Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal.



Elaborado por: Molina Ortíz Alexandra Margarita



## Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 74% los niños no logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla.

Lista de Cotejo				
Mes:			Día : 6	
Ámbito De Desarrollo: Convivencia				
Grupo de edad: 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje verbal.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN			x
5	LEITON			x
6	DIEGO			x
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL			x
10	FRANCISCO			x
11	KERLY			x
12	ASHLY		x	
13	DILAN		x	
14	ITZEL		x	

15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA			x
19	BIANCA		x	
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO		x	
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

7.- Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

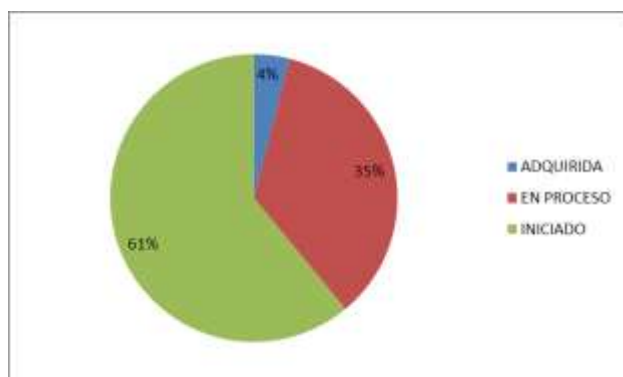
Tabla 8. Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	1	4%
EN PROCESO	8	35%
INICIADO	14	61%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo para los niños

Elaborado por: Molina Ortíz Alexandra Margarita

Gráfico 7. Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.



Elaborado por: Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Análisis e interpretación**

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla, mientras que 61% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

<b>Lista de Cotejo</b>				
<b>Mes:</b>			<b>Día : 7</b>	
<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Convivencia				
<b>Grupo de edad:</b> 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.		
		ADQUIRID A	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN			x
5	LEITON	x		
6	DIEGO			x
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY		x	
12	ASHLY		x	
13	DILAN			x
14	ITZEL			x

15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA			x
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS		x	
23	NOELIA		x	

8.- Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

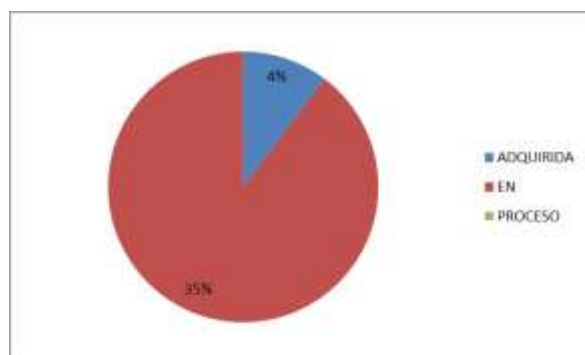
Tabla 9. Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Opciones	frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	1	4%
EN PROCESO	8	35%
INICIADO	14	61%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

Gráfico 8. Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla, mientras que 61% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

<b>Lista de Cotejo</b>				
<b>Mes:</b>			<b>Día : 8</b>	
<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Convivencia				
<b>Grupo de edad:</b> 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN			x
5	LEITON			x
6	DIEGO			x
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY		x	
12	ASHLY		x	
13	DILAN	x		
14	ITZEL			x

15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA			x
20	FERNANDO		x	
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS		x	
23	NOELIA		x	

9.- Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

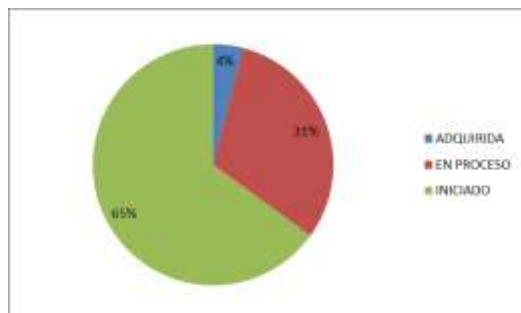
Tabla 10. Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

Opciones	frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	1	4%
EN PROCESO	7	31%
INICIADO	15	65%
<b>Total</b>	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Zambrano Robles Mariana Maricela

Gráfico 9. Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.



**Elaborado por:** Zambrano Robles Mariana Maricela

### Análisis e interpretación

De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 31% de los niños se encuentran EN PROCESO de adquirirla, mientras que 65% dice que los niños no lograron alcanzar la destreza.

<b>Lista de Cotejo</b>				
<b>Mes:</b>		<b>Día : 9</b>		
<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Convivencia				
<b>Grupo de edad:</b> 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN	x		
5	LEITON		X	
6	DIEGO		x	
7	JONATAN		x	
8	BRENAN		x	
9	ANIBAL		x	
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY			x
12	ASHLY			x
13	DILAN			x
14	ITZEL			x
15	AXEL			x
16	JORDAN			x
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA		x	
19	BIANCA			x
20	FERNANDO			x
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x

22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x

**10.-** Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.

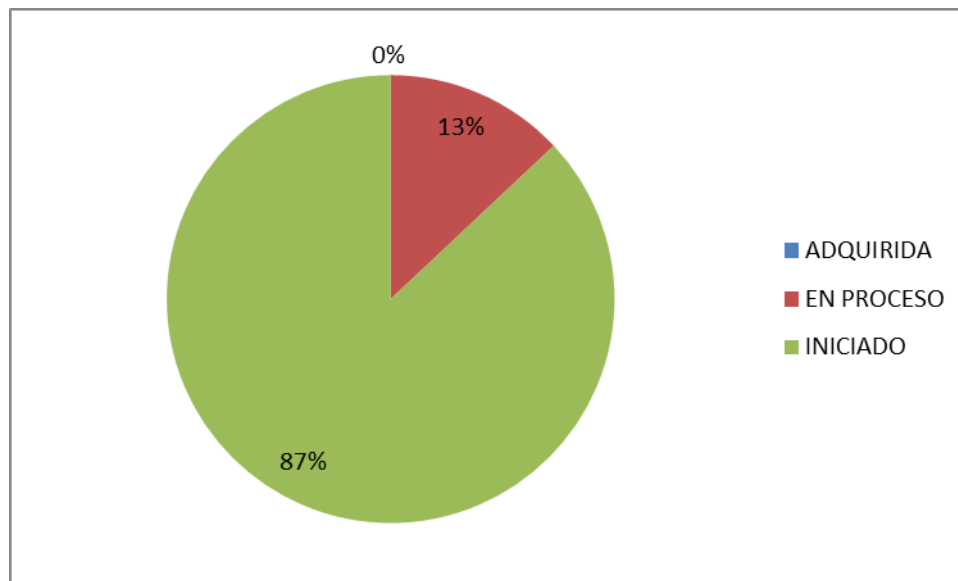
**Tabla 11. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	0	0%
EN PROCESO	3	13%
INICIADO	20	87%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Gráfico 10. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.**



**Elaborado por:** Molina Ortíz Alexandra Margarita

**Análisis e interpretación**



De acuerdo a las investigaciones realizadas mediante una lista de cotejo en un 87% los niños no logran alcanzar la destreza y el 13% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla.

<b>Lista de Cotejo</b>				
<b>Mes:</b>			<b>Día : 10</b>	
<b>Ámbito De Desarrollo:</b> Convivencia				
<b>Grupo de edad:</b> 5 años				
Nº	Nombres de niños y niñas	Contenidos para desarrollar las destrezas		
		Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.		
		ADQUIRIDA	EN PROCESO	INICIADO
1	MAYLYN			x
2	ANALI			x
3	MAILY			x
4	FABIAN			x
5	LEITON			x
6	DIEGO			x
7	JONATAN			x
8	BRENAN			x
9	ANIBAL			x
10	FRANCISCO		x	
11	KERLY			x
12	ASHLY			x
13	DILAN			x
14	ITZEL		x	
15	AXEL			x

16	JORDAN		x	
17	SAYDE			x
18	SAMANTHA			x
19	BIANCA			x
20	FERNANDO			x
21	JHOSTIN ALEJANDRO			x
22	JOSTIN JEREMIAS			x
23	NOELIA			x



22	JEREMIAS	X					x	x					x			x		x			x			x
23	NOELIA			x			x	x					x			x		x			x			x



**CAPITULO III**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO**

**“JAPON”**

**LA PROPUESTA**

**TEMA: EL JUEGO COLECTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO LIC. RAFAEL GUEVARA FIALLOS DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO, PERIODO NOVIEMBRE 2018 \_ ABRIL 2019**

**Guía de Actividades Lúdicas**

**Beneficiarios:** Niñas, Niños y Educadoras de la unidad educativa del Milenio  
Lic. Rafael Fiallos Guevara

**Ubicación:** Pedro Vicente Maldonado

**Cantón:** Pedro Vicente Maldonado

**Institución:** Unidad Educativa del Milenio Lic. Rafael Fiallos  
Guevara

**Equipo técnico responsable:** La Investigadora y educadora

### CAPITULO III

#### INTRODUCCIÓN

La educación inicial se configura como un elemento en el que una entidad de actores sociales se encuentra para llevar a cabo la misión de socializar y permitir el desarrollo de actividades lúdicas durante su primera infancia.

La presente guía de actividades lúdicas tiene la finalidad básica de desarrollar juegos infantiles para innovarla en una propuesta teórica y práctica exclusivamente dedicada al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial. Esta propuesta aborda, fundamentalmente, la problemática surgida frente a los últimos cambios lúdicos y con la aparición en el contexto social.

Como un recurso no solo de carácter teórico si no práctico, la guía de actividades lúdicas brinda un valioso aporte de juegos útiles y prácticos, que van ayudar al desarrollo social, afianzando los valores, y el autoestima, actualizan el rol de las docentes en el aula y garantiza el proceso de socialización.



## **JUSTIFICACIÓN**

Las actividades lúdicas, son un medio privilegiado a través del cual el niño y niña expresa necesidades y conocimientos, le es agradable en cualquier momento. A través de él, el niño o niña presenta situaciones que vive diariamente. La docente de Educación Inicial tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y la vez propicie que el niño o niña se interese más y se involucre tanto social como emocionalmente en los diversos juegos propuestos.

Para las docentes esta guía de actividades lúdicas representa un instrumento de apoyo, basado en un conjunto de juegos prácticos, adaptables y combinados con el desarrollo social, emocional y cognitivo enriquecedores ya que permiten el despliegue de las potencialidades de los niños y niñas.

De esta manera es necesario que las docentes revaloricen la importancia de las actividades lúdicas parte esencial de su formación integral, logrando niños y niñas preparados para enfrentar una educación escolar cada vez más exigente para afrontarse con madurez a la vida, respetando a los demás y al entorno natural y social en el que se encuentran.

Si la enseñanza en el nivel inicial requiere de un maestro que conjunte la decisión para enfrentar su tarea con libertad e imaginación y una formación científica acorde que lo oriente en su búsqueda, Guía de actividades Lúdicas constituye, pues, la mejor herramienta para superarse día a día en esta ardua labor de estimular el desarrollo de los pequeños de nivel inicial.

## **FUNDAMENTACIÓN**

La presente guía de actividades lúdicas se basa en el paradigma histórico-cultural ya que considera al niño y niña como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar. Además, la maestra parvularia es concebida entendida como un agente cultural que enseña en un contexto de

prácticas y, como una mediadora esencial, entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños y niñas.

Leontiev (1981), manifiesta que:

**“La actividad perder su motivo originario y entonces transformarse en una acción,...; por el contrario una acción puede adquirir una fuerza excitatoria propia y convertirse en actividad específica; finalmente, la acción puede transformarse en un procedimiento para alcanzar el objetivo, en una operación, que coadyuva a la realización de distintas acciones. (Leontiev, 1981, pág. 89)**

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

### **Objetivo de la Propuesta**

#### **Objetivos General**

Desarrollar un conjunto de actividades lúdicas para el fortalecimiento del proceso de socialización en los niños y niñas de Educación Inicial II.

#### **Objetivos Específicos**

- Realizar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo social dentro y fuera del aula.
  
- Establecer actividades lúdicas que estimulen el desarrollo emocional y sus primeros vínculos de afecto.
  
- Ejecutar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.



## **RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS PARA SU USO**

Estimadas docentes, colegas en esta hermosa tarea de educar. La guía de actividades lúdicas tiene los siguientes principios metodológicos:

- Motivar a los niños y niñas de primer año de Educación Básica través de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades social, emocional y cognitiva.
- Procurar tener en cuenta que cada niño y niña es diferente en su desarrollo, y tiene distintas habilidades.
- Mantener la relación con los niños y niñas interactuando con ellos en cada uno de los juegos.
- Tomar en cuenta que siempre este acompañado de la docente en la realización de las actividades lúdicas.
- Aspectos que debe tomar en cuenta que ejercen influencia en la situación lúdica: clima, espacio, tiempo, tamaño del grupo, y objetivos.
- No deben fomentar el juego solamente en los momentos extraescolares o en el recreo.
- La actividad lúdica es vital y debe ser incorporada al aula para que los niños y niñas encuentren placer en la realización de sus tareas escolares.
- Del mismo modo, no hay que olvidar que el juego infantil reduce la negatividad y la sensación de gravedad frente a los errores que el niño o niña pueda cometer.

## **FACTIBILIDAD**

La propuesta es factible de ser aplicada por parte de las docentes, cuenta con el respaldo de la autoridades del centro educativo; en el plano legal se fundamenta en la nueva Ley Orgánica de Educación Intercultural, cuyo Art. 11 letra b), dice que las y los docentes tienen la obligación de:

“Ser actores fundamentales en una educación pertinente, de calidad y calidez con las y los estudiantes a su cargo”. En el plano técnico-pedagógico cuenta con un conjunto de actividades lúdicas con criterio científico y pedagógico para que las docentes puedan aplicar la guía. En el plano financiero la publicación de la guía va a ser financiada por la autora del proyecto.

## **IMPACTO**

La guía está dedicada al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial, para lograr el desarrollo social en los niños y niñas a través un conjunto de actividades lúdicas que además de estimular el desarrollo social, favorece la autoestima y estimula la utilización de un conjunto de juegos novedosos.

## **LINEAMIENTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA**

La evaluación es cualitativa, integral, continua y formativa, de acuerdo con las características que se aplicara:

- Tomará en cuenta los niveles de desarrollo de niños y niñas de acuerdo con las habilidades de cada uno.
- Valorar los ritmos de ejecución y desarrollando habilidades.
- Se evaluará el desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes, valores y experiencias en cada actividad lúdica.
- De acuerdo con los actores se aplicará autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- Los instrumentos y técnicas de evaluación se diseñarán y aplicaran en relación con los aspectos, elementos y tiempos.

La guía está constituida de una parte teórica y una parte práctica. En lo teórico se analiza: el desarrollo social, emocional y cognitivo. En la parte práctica se realizan un conjunto de actividades lúdicas para estimular el desarrollo social, emocional y cognitivo.

## **PARTE TEÓRICA**

### **Desarrollo Social**

En el desarrollo social del niño y niña está presente en él una armonía de características que pueden despertar el desarrollo de su aprendizaje y favorecer la socialización. Por lo tanto,

todo educador debe estar consciente de que los niños son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la Educación Preescolar.

Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño y niña; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo cabo; Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos han hecho ver que la mejor forma de desarrollar la socialización es a través del juego, pues en ello el niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades.

### **Desarrollo Emocional**

Determina cual es el cambio en el desarrollo emocional desde el momento de nacimiento, vale decir que la familia representa un espacio fundamental para el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas; no es una afirmación nueva. En este espacio se crean los primeros vínculos de afecto que condicionarán, en mayor o menor intensidad, el estilo de las relaciones que el niño y niña vaya estableciendo en años posteriores.

Los niños y niñas son capaces de sentir profundamente con todo su ser cualquier emoción aunque no lo pueda expresar ni diferenciar lo que sienten. A partir de estos sentimientos comienzan a elaborar fantasías e imágenes mentales: empiezan rodear toda su existencia de cualquier índole que sea de sentimientos e interpretaciones particulares y gradualmente va asociado cada experiencia con otras y con sentimientos en una vasta cadena de la cual apenas tiene consciencia y con la cual reacciona ante diferentes circunstancias aún de adulto.

Las emociones positivas se caracterizan como el gozo, la satisfacción, el amor todo esto implican el ser atraído por ciertos objetos o personas, deseando retenerlos, permanecer con ellos o tenerlos cerca.

## Desarrollo Cognitivo

En este desarrollo se explican los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño y niña es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a racionar la realidad física y esencial en la que vive.

Las capacidades cognoscitivas del niño y niña son de particular importancia en las situaciones no bien definidas y que están abiertas por los mismos a interpretación. La cognición no solo es importante para las actividades mentales de respuestas que son comprender y conocer, sino también para conocer las actividades mentales de anticipación como son plantear, anticipar y escoger. El desarrollo cognoscitivo del niño y niña se debe integrar en una visión global, del niño como un ser que siente, desea y hace planes.

## PARTE PRÁCTICA

### Actividades lúdicas para Estimular el Desarrollo Social



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 1**

#### **DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** cuento dramatizado” el paseo de la familia conejin”.

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 20 minutos

- **Objetivo de Aprendizaje:** Demostrar buenas relaciones interpersonales con sus compañeros y adultos.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** Canción “la ronda de los conejos”

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
<b>Vinculación emocional al y social</b>	facilita la relación con los compañeros.	<b>INICIADO</b> la actividad con la Canción: la ronda de los conejos Desarrollo: invito a las niñas/os a dar un paseo al parque, y explico de que se trata el juego “el paseo de la familia conejin”. Para finalizar pido a los niños que expresen sus emociones.	Salón canción Niños, niñas Educadora Parque.	Expresan su estado de ánimo, sus emociones. Etc.

### Actividad lúdica N°1

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** aprende a expresar sus emociones, y a relacionarse con sus compañeros.

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 20 minutos

**DESTREZA:** facilita la relación con sus compañeros

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, cuento, canción.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

La docente invita a las niñas/os a caminar con ella, ella es la mamá coneja paseando con

sus niños los conejitos; como teme que se pierdan, cada vez que ellos oigan una palmada, deberán correr a sentarse alrededor de la docente o rodearla.

Para finalizar pido a los niños que expresen sus emociones, al sentir que se podían perder.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** El cuento



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 2**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** jugando con “Los lazos de colores”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 40 minutos

- **Objetivo de Aprendizaje:** conocer los nombres de los compañeros de la clase

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR ES DE EVALUACIÓN

<p><b>Vinculación emocional y social</b></p>	<p>Crea confianza hacia sus compañeros</p>	<p>INICIADO la actividad con la canción “ verde, verde los arbolitos”</p> <p><b>Desarrollo:</b>  Invito a las niñas/os , a formar un circulo, y a decir sus nombres,coloco un lazo de color rojo en la mano izquierda y azul en la derecha. Y explico las reglas del juego.  Finalmente. Pregunto a los niños el nombre de su compañero.</p>	<p>Salón  canción  Niños, niñas  Educativa  Cinta color rojo y azul</p>	<p>Identifica diferentes características y actitudes de cada niño y niña.</p>
--	--	--	---	---

### Actividad lúdica N°2

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** identifica a sus compañeros por sus nombres.

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 40 minutos

**DESTREZA:** adquiere confianza con sus compañeros.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, cintas de tela color rojo y azul.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**INICIADO:** la actividad con una canción “ verde, verde los arbolitos”

**Desarrollo:** Todos los niños forman un círculo y seguidamente uno por uno tendrán que decir su nombre en orden y en alto para que todos los demás se enteren. Una vez dicho el nombre se le

colocara a cada infante un lazo de color azul en la mano derecha y un lazo de color rojo en la izquierda.

La docente se colocará en el centro del círculo y señalará a un niño diciendo el nombre de uno de los dos colores. Este tendrá que decir el nombre del compañero que tenga al lado según el color que le diga la docente, si dice azul, dirá el nombre del compañero de su derecha y si dice rojo el de su izquierda. Si lo acierta el niño se pone en el centro del círculo y será él el que mande, y la docente se sentará en el círculo como si fuera un niño más. Y el juego será así sucesivamente hasta que todos hayan podido participar en el juego.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** El Juego



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPON"**

**PLAN CLASE N° 3**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio "Lic. Rafael Fiallos Guevara"

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** "jugando a descubrir quien tiene la pelota"

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

- **Objetivo de Aprendizaje:** permitir la integración de las niñas y niños



ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Vinculación emocional y social	Se desenvuelve con mayor facilidad con sus compañeros	<p>INICIADO</p> <p>la actividad con la Canción “cantando a los números”</p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Invito a las niñas/os , a formar un semicírculo, y explico como se desarrolla el juego.</p> <p>Finalmente insectivo a las niñas/os a estar atentos a los gestos de expresión de sus compañeros para saber quien esconde la pelota.</p>	Salón canción Niños, niñas Educadora Pelota.	Identifica y relaciones varios gestos de expresion,

### Actividad lúdica N°3

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** jugando a quien tiene la pelota

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** se desenvuelve con mayor facilidad con sus compañeros.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, pelota.

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

iniciamos con la canción “cantando a los números”

Desarrollo: La docente tira la pelota de espaldas hacia atrás por encima de su cabeza, y los infantes se encuentra formando un semicírculo. Entonces la docente dice: “cuatro, cinco, seis, ¿quién la tiene? Siete, ocho, nueve, a ver quién es”, y entonces se da vuelta. El niño o niña que ha levantado la pelota la esconde a sus espaldas, pero todos los demás también ponen sus manos en esa posición, de modo que resulta difícil saber quién la tiene. Si la docente adivina quién la recogió, cambia de lugar con ese jugador.



© Can Stock Photo - csp36801304

Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** El Juego



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**  
**PLAN CLASE N° 4**

### **DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:”** jugando haciendo nudos, aprendemos a respetar nuestro turno”.

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

- **Objetivo de Aprendizaje:** Favorecer la aceptación de esperar su turno.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR ES DE EVALUACIÓN
<p><b>Vinculación emocional al y social</b></p>	<p>Obtiene mayor sentido del orden y la disciplina.</p>	<p>INICIADO On la actividad con la Canción “ a trotar, a saltar y ronda”</p> <p>Desarrollo: Invito a las niñas/os , a formar dos equipos y a pararse en dos hileras, mientras voy explicando las reglas del juego. Finalmente, felicito a las niñas /os, y les hago ver lo importante que es jugar en equipo y seguir las reglas.</p>	<p>Salón canción Niños, niñas Educadora Pañuelo, estaca.</p>	<p>Participa en juegos de competencias.</p>

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** jugando haciendo nudos, aprendemos a respetar nuestro turno.

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** Obtiene mayor sentido del orden y la disciplina.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, pañuelo, estaca.

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

motivamos a los niños a cantar la canción “ a trotar, a saltar y ronda”

Desarrollo: Se dividen en dos o más equipos y se paran en hileras. Cada participante con un pañuelo en la mano. Un palo de escoba clavado en el piso a aproximadamente tres metros de cada hilera. A la orden sale el primer jugador que ata su pañuelo a la estaca y regresa a relevar al segundo; así hasta que todos los pañuelos estén atados al poste. Si se quiere continuar el juego, cada uno sale corriendo y a su turno lo desata y vuelve a su lugar. Se puede reemplazar la estaca por una soga sujeta con dos sillas, debiendo atar el pañuelo a la soga.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

## METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN: El Juego



### INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”

#### PLAN CLASE N° 5

#### DATOS INFORMATIVOS:

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “jugando a pasar la pelota de mano en mano, aprendemos a compartir”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

- **Objetivo de Aprendizaje:** lograr un desarrollo socioafectivo entre las niñas y niños.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Motivación del lenguaje verbal y no verbal	Participa en conversaciones breves,	<p>INICIADO la actividad con la Canción “ llámame por mi nombre”</p> <p><b>Desarrollo:</b> Invito a las niñas/os , a hacer un circulo, y van pasando la pelota diciendo su nombre. Al finalizar</p>	Salón canción Niños, niñas Educativa Pelota.	Conversa con sus compañeros de manera mas afectiva.

		paso al frente a un niño y pregunto a un compañero si recuerda su nombre.		
--	--	--	--	--

### Actividad lúdica N°5

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** jugando a pasar la pelota de mano en mano, aprendemos a compartir, y a trabajar en equipo.

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:**participa en conversaciones breves, con mas confianza.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, pelota.

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Tema: “Yo paso la pelota A”

motivamos a los niños a cantar la canción “ llámame por mi nombre”

Desarrollo.- Los niños y niñas se colocan en círculos todos sentados y van pasando la pelota en forma ordenada diciendo el nombre con la siguiente frase: Yo “el niño o niña que tiene la pelota” paso la pelota A (el nombre del niño o niña que sigue) así hasta llegar al final.



© Can Stock Photo - csp33110812

Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** El Juego



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 6**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “adivinamos como se llama la pelota”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**Objetivo de Aprendizaje:** facilita el proceso de socialización.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR ES DE EVALUACI

				ÓN
<p><b>Motivación del lenguaje verbal y no verbal</b></p>	<p>Permite que los niños se conozcan entre si.</p>	<p>INICIADO la actividad con la Canción “ la pelota bom bom”</p> <p><b>Desarrollo:</b>  Invito a las niñas/os , a hacer un circulo sentados y un niño se quedara parado en el centro del circulo, mientras voy explicando el juego.  Al finalizar INICIADO un debate , haciendo preguntas, ¿a quien se le cayo la pelota, mas veces y por que?.</p>	<p>Salón  canción  Niños, niñas  Educatora  Pelota.</p>	<p>Expresa sus opiniones de manera adecuada,</p>

### Actividad lúdica N°6

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** adivinamos como se llama la pelota

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** Permite que los niños se conozcan entre si.



**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, pelota.

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Tema: “La pelota se llama”

iniciamos la actividad con la canción “ la pelota bom bom”

Desarrollo.-Los niños y niñas se colocan sentados y un infante se queda en el centro parado/a, el niño o niña que está en el centro lanza la pelota y dice en nombre de alguno de sus compañeros, el niño o niña que fue nombrado/a debe coger la pelota antes de que caiga al suelo para continuar jugando.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** El Juego



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 7**

#### **DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “ mantengamos al globo vivo”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**Objetivo de Aprendizaje:** trabajar en equipo.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Vinculación emocional y social	Genera deseos de triunfo, para el equipo al que pertenece.	<p><b>INICIADO la actividad con la Canción “mi globo”</b></p> <p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Invito a las niñas/os , a levantarse y a formar dos grupos, cada grupo tiene un globo.explico el juego.</p> <p>Al finalizar Aconsejo a los niños, que en los juegos de competencias se gana y aveces se pierde, y hay que aprender a aceptar.</p>	Salón canción Niños, niñas Educativa Globo.	Realiza competencias de Resistencia.

### Actividad lúdica N°7

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “ mantengamos al globo vivo”

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** Genera deseos de triunfo, para el equipo al que pertenece.

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, globos.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Tema: “El globo vivo”

INICIADO la actividad canción “ mi globo”

Desarrollo: Se divide en grupos a los niños y niñas, cada grupo tiene un globo el cual deberán mantener en el aire solo soplando, tendrán que mantener al globo arriba sin utilizar las partes del cuerpo. El grupo que no le deje caer al globo gana.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN: El Juego**



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 8**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “dibujando en equipo”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**Objetivo de Aprendizaje:** incentivar la capacidad creativa

<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADOR ES DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>Expresión artística</b></p>	<p>Facilita la rapidez de pensamiento</p>	<p>INICIADO la actividad con la Canción “ un arcoíris pintaremos”</p> <p><b>Desarrollo:</b> Invito a las niñas/os , a hacer dos filas, y voy explicando el desarrollo del juego. Al finalizar, compartimos los varios pensamientos que se les ocurría, para dibujar el tema que la maestra proponía.</p>	<p>Salón canción Niños, niñas Educadora Pliego de papel lápiz</p>	<p>Demuestra interés por dibujar.</p>

--	--	--	--	--

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** dibujando en equipo

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** facilita la rapidez de pensamiento

**ELEMENTO INTEGRADOR:** pliego de papel, lápiz, canción.

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Tema: “Dibujos en equipo”

**INICIADO:** incentivamos a los niños a cantar la canción “ un arcoíris pintaremos”

**Desarrollo:** Los niños y niñas se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel. El juego comienza cuando la docente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos la docente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, así hasta que se termina la fila de niños.

Evaluación.- Dibujar con mayor creatividad el esquema.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** dibujar



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**

**PLAN CLASE N° 9**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** conduciendo “los Coches locos”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**Objetivo de Aprendizaje:** desarrollar la socialización mediante el desarrollo de la motricidad gruesa.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDAD	RECURSOS	INDICADOR ES DE EVALUACIÓN

<p><b>Exploración del cuerpo y motricidad.</b></p>	<p>Moverse con mayor seguridad. Evadiendo obstáculos</p>	<p>INICIADO la actividad con la Canción “ el baile del ula”</p> <p><b>Desarrollo:</b> Invito a las niñas/os , a salir al patio, dibuje un círculo grande en el suelo, y voy explicando el juego. Al finalizar, hago preguntas sobre la dificultad que le resulto hacer los movimientos con el ula ula.</p>	<p>patio canción Niños, niñas Educativa Ula ula.</p>	<p>Reconoce movimientos adecuados para lograr el objetivo</p>
--	--	--	--	---

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** conduciendo “los Coches locos”

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** Moverse con mayor seguridad. Evadiendo obstáculos

**ELEMENTO INTEGRADOR:** patio, ula ula, canción

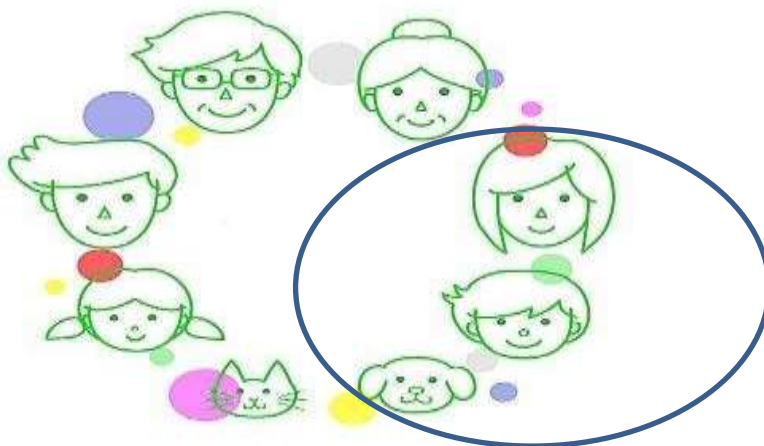
### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Tema: “Coches locos”

INICIADO: empezamos la actividad con una canción “ el baile del ula, ula”

Desarrollo: La docente dibuja un círculo amplio en el patio y los niños y niñas se disponen el ula – ula en la cintura, sujetándolo con ambas manos. Intentaran chocar con los compañeros que también llevan ula - ula, y echarlos fuera del círculo que la docente dibujo.

Evaluación: Pintar los objetos que están afuera de la curva cerrada.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** jugar



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPON”**  
**PLAN CLASE N° 10**

**DATOS INFORMATIVOS:**



**INSTITUCIÓN:** Unidad Educativa del Milenio “Lic. Rafael Fiallos Guevara”

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “ la búsqueda del tesoro”

**GRUPO DE EDAD:** 4 y 5 años.

**TIEMPO APROXIMADO:** 30 minutos

**Objetivo de Aprendizaje:** trabajar la integración.

<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADOR ES DE EVALUACIÓN</b>
<b>Vinculación emocional y social</b>	Se siente identificado con algunos de los valores.	<p><b>INICIADO la actividad con la Canción</b> “ los piratas y el tesoro”</p> <p><b>Desarrollo:</b> Invito a las niñas/os , a ponerse de pie, y procedo a explicar el juego. Finalmente procedo a preguntarles con que valores se identifican, y por que, a continuación doy a conocer la importancia de los valores.</p>	Salón canción Niños, niñas Educadora Caja de cartón (cofre). cartulinas	Conoce el significado de los valores éticos y morales.

**Actividad lúdica N°10**

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:** “ la búsqueda del tesoro”

**GRUPO DE EDAD:** 4 a 5 Años

**TIEMPO:** 30 minutos

**DESTREZA:** se siente identificado con algunos de los valores

**ELEMENTO INTEGRADOR:** juego, canción, cartulina, caja de cartón(cofre)

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

Tema: “La búsqueda del tesoro”

**INICIADO:** motivamos a los niños a cantar la canción “ los piratas y el tesoro”

Desarrollo: Con cajas de cartón se fabricaran cofres del tesoro, y dentro de ellos vamos a ubicar cartulinas etiquetadas con distintos valores (amistad, respeto, amor,etc.)

Una vez que los niños encuentren los cofres y descubran la palabra que está dentro de cada uno de ellos, se procederá a discutir de manera grupal el significado de dichos valores y en qué posibles situaciones pueden reflejarse los mismos.



Fuente. Internet Google

Autor: Alexandra Molina

**METODOLOGÍA DE ESTIMULACIÓN:** descubrir.

## Capítulo IV

### Análisis de resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.

**Lista de cotejo valorada con la ficha de observación. Luego de aplicar la propuesta a los niños y niñas de 4 y 5 años.**

1.- Se relaciona fácilmente en el grupo

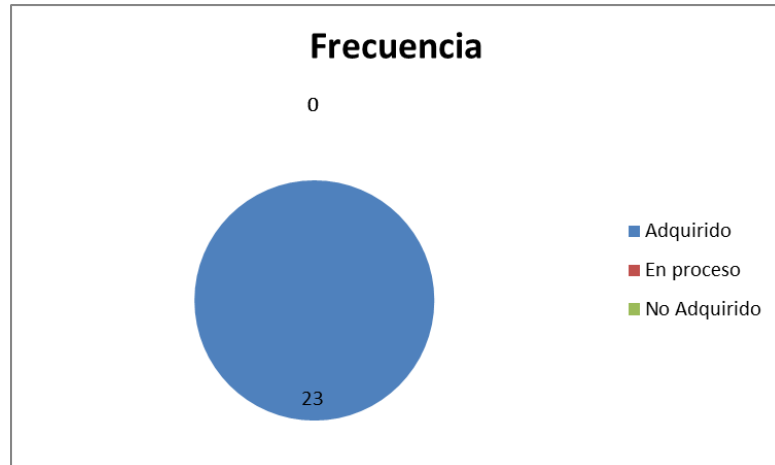
Tabla 12. Se relaciona fácilmente en el grupo

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	23	100%
EN PROCESO	0	0%
INICIADO	0	0%
Total	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 11. Se relaciona fácilmente en el grupo



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 100% de los niños y niñas dialoga, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.

## 2.- Juega en grupo con sus compañeros

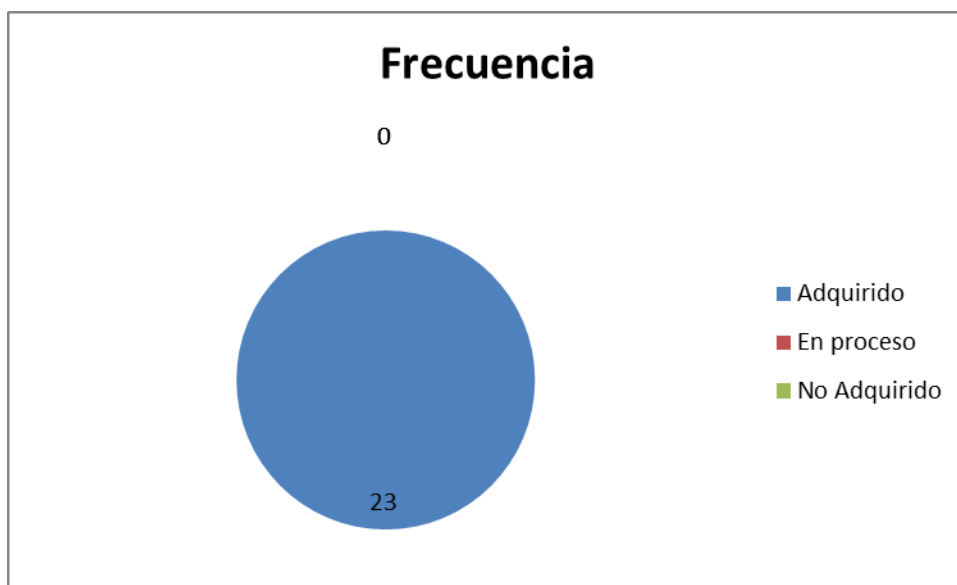
Tabla 13. Juega en grupo con sus compañeros

ESCALA	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	23	100%
EN PROCESO	0	0%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 12. Juega en grupo con sus compañeros



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 100% de los niños y niñas juega en grupo con sus compañeros

### 3.- Coopera en el grupo cuando juega

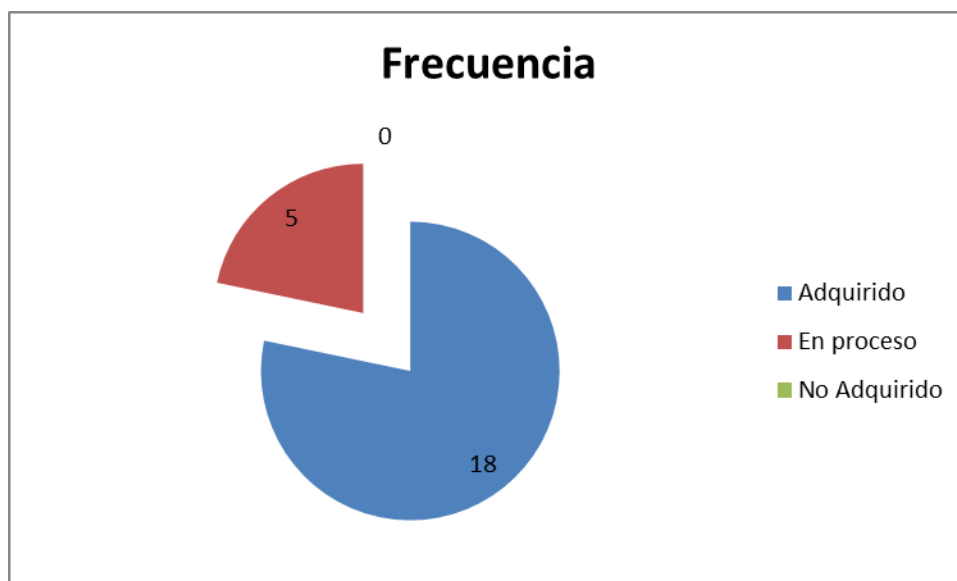
Tabla 14. Coopera en el grupo cuando juega

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	18	78%
EN PROCESO	5	22%
INICIADO	0	22%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>0%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 13. Coopera en el grupo cuando juega



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 78 % de los niños y niñas coopera en el grupo cuando juega y 22 % están en proceso.

#### 4.- Busca amistad en sus juegos

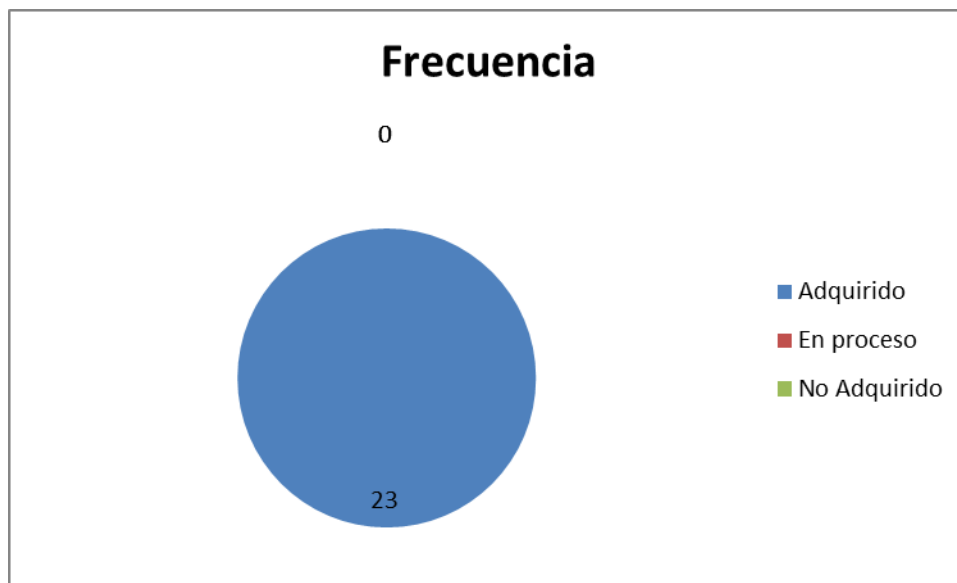
Tabla 15. Busca amistad en sus juegos

Opciones	frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	23	100%
EN PROCESO	0	0%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 14. Busca amistad en sus juegos



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

#### Análisis e interpretación

El 100% de los niños y niñas busca amistad en sus juegos

## 5.- Trabaja en equipo para llegar a la meta

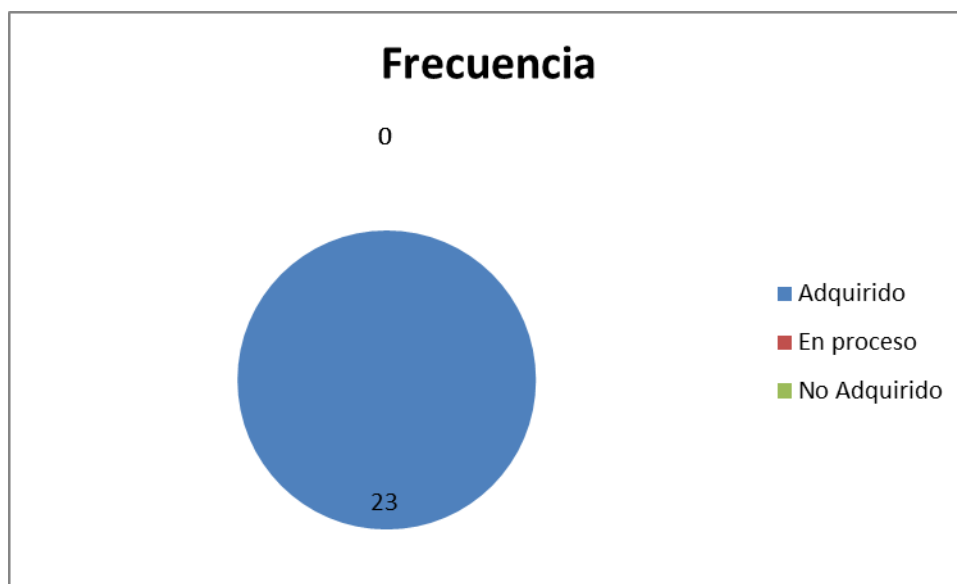
Tabla 16. Trabaja en equipo para llegar a la meta

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	23	100%
EN PROCESO	0	0%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 15. Trabaja en equipo para llegar a la meta



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 100% de los niños y niñas trabajan en equipo para llegar a la meta

## 6.- Acepta la pérdida en los juegos

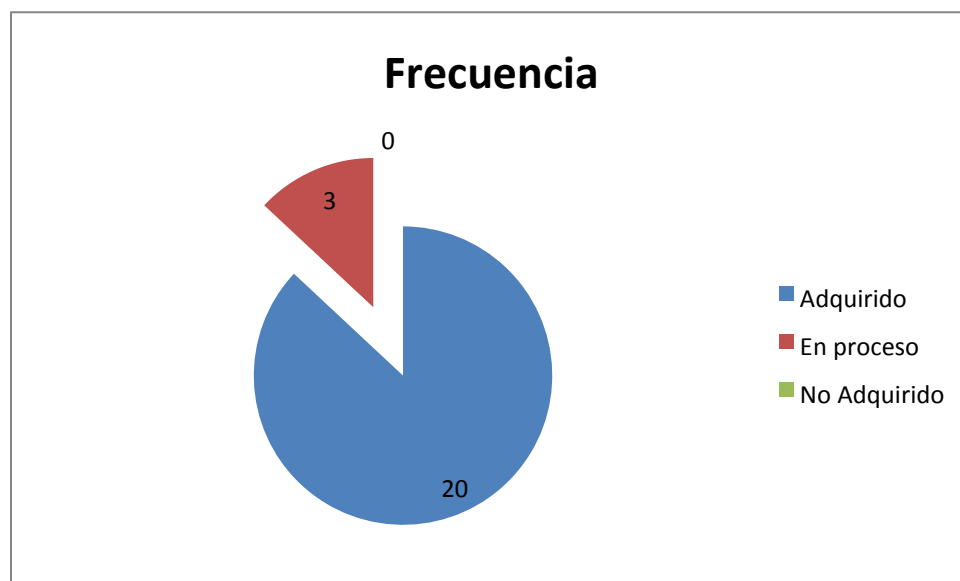
Tabla 17. Acepta la pérdida en los juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	20	87%
EN PROCESO	3	13%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 16. Acepta la pérdida en los juegos



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 87% de los niños y niñas acepta la pérdida en los juegos, el 13% está en proceso.



## 7.- Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos

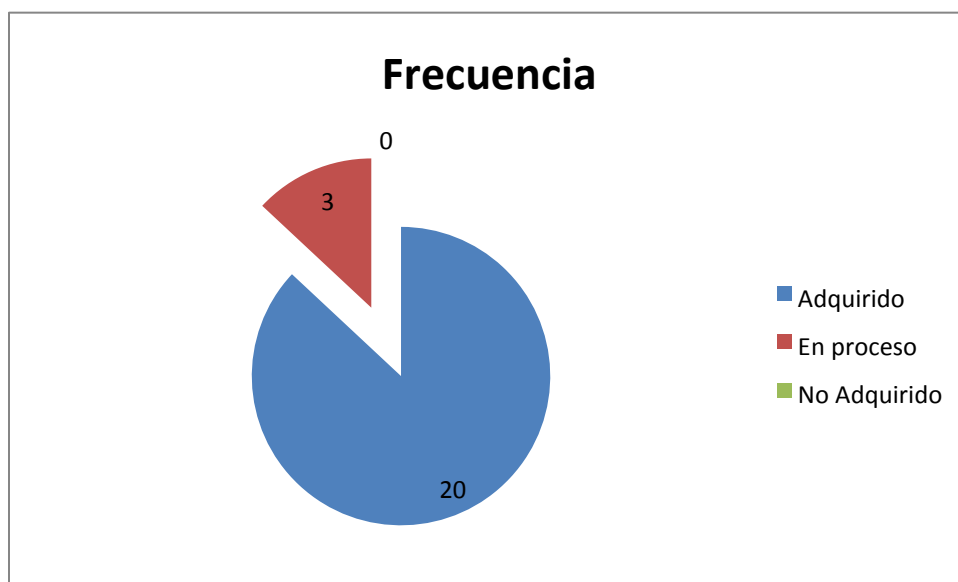
Tabla 18. Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	19	83%
EN PROCESO	4	17%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 17. Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos



*Elaborado por:* Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 83% de los niños y niñas aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos, el 17% está en proceso.

## 8.- Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita

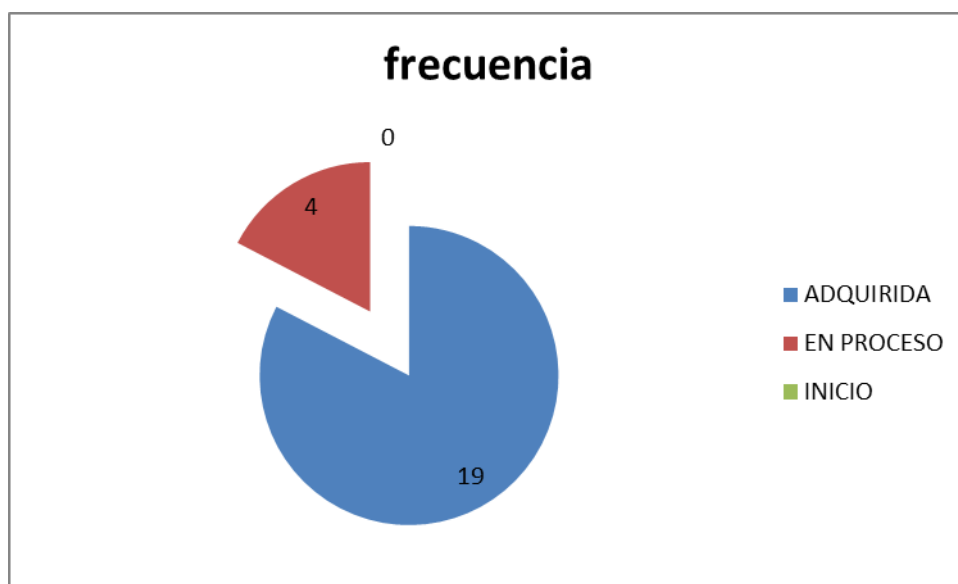
Tabla 19. Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita

Opciones	frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	19	83%
EN PROCESO	4	17%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 18. Manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 83% de los niños y niñas manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita, el 17% está en proceso.

### 9.- Actúa de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno

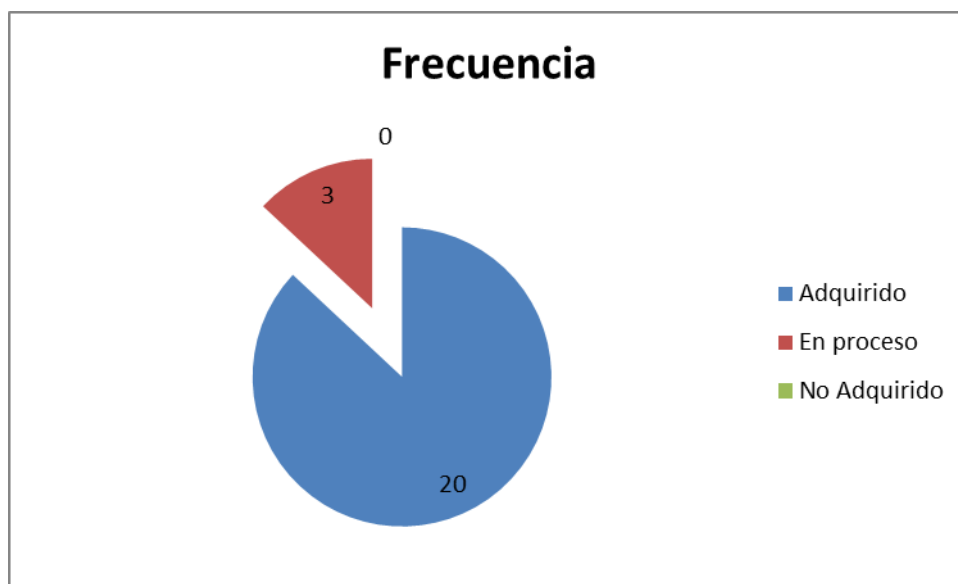
Tabla 20. Actúa de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno

Opciones	frecuencia	Porcentaje
ADQUIRIDA	20	87%
EN PROCESO	3	13%
INICIADO	0	0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 19. Actúa de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### Análisis e interpretación

El 87% de los niños y niñas actúan de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno, el 13% está en proceso.

**10.-** Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.

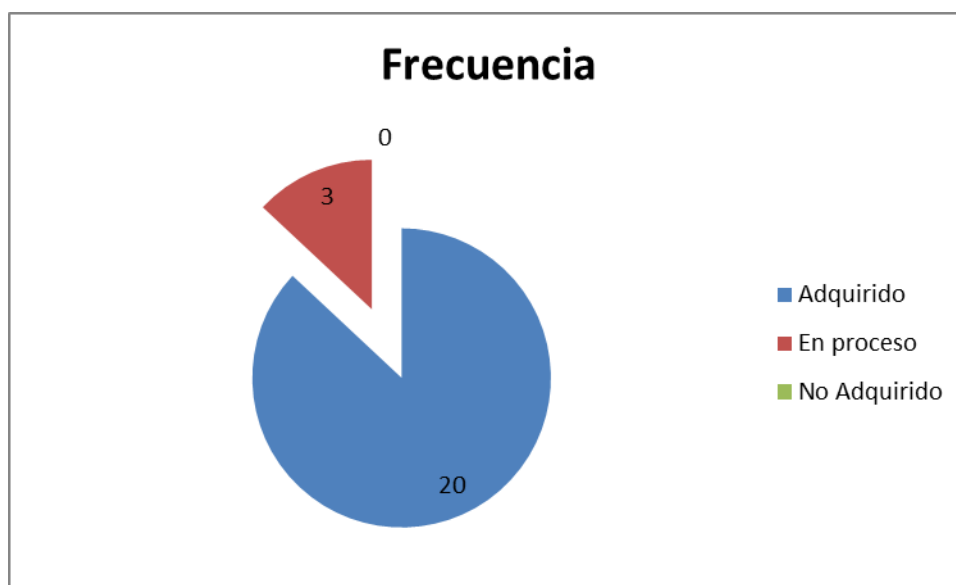
Tabla 21. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.

Opciones	frecuencia	Porcentaje
<b>ADQUIRIDA</b>	20	87%
<b>EN PROCESO</b>	3	13%
<b>INICIADO</b>	0	0%
<b>Total</b>	23	100%

**Fuente:** Lista de cotejo para los niños

**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

Gráfico 20. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.



**Elaborado por:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

**Fuente:** Lista de cotejo

### **Análisis e interpretación**

El 100% de los niños y niñas trabajan en equipo para llegar a la meta

### CUADRO COMPARATIVO

*Tabla 21 Cuadro comparativo*

<b>PREGUNTAS TABULADAS</b>	<b>ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.</b>	<b>DESPÚES DE APLICAR LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS.</b>
<b>1. Dialogar, mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio en el que se desenvuelve.</b>	El 9 % los niños logran alcanzar la destreza y el 26% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 65% no lograron alcanzar la destreza.	El 100% de los niños y niñas se relacionan fácilmente en el grupo
<b>2.- Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, nombres de familiares cercanos, y lugar donde vive.</b>	El 13% los niños logran alcanzar la destreza y el 87% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla	El 100% de los niños y niñas juega en grupo con sus compañeros
<b>3.- Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo los roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.</b>	El 22% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 43% no lograron alcanzar la destreza.	El 78 % de los niños y niñas coopera en el grupo cuando juega y 22 % están en proceso.
<b>4.- Incrementar su campo de interacción con otras personas más allá del grupo familiar y escolar, interactuando con mayor facilidad.</b>	El 22% los niños están en proceso de adquirirla, mientras que el 78% de los niños se encuentra en etapa de INICIADO.	El 100% de los niños y niñas busca amistad en sus juegos
<b>5.- Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.</b>	El 13% los niños están en proceso de adquirirla, mientras que el 87% de los niños se encuentra en etapa de INICIADO.	El 100% de los niños y niñas trabajan en equipo para llegar a la meta
<b>6.- Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de estos mediante el lenguaje</b>	El 26% los niños están en proceso de adquirirla, mientras que el 74% de los niños se encuentra en etapa de INICIADO.	El 87% de los niños y niñas acepta la pérdida en los juegos, el 13% está en proceso.

<b>verbal.</b>		
<b>7.- Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.</b>	El 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 61% no lograron alcanzar la destreza.	El 83% de los niños y niñas aceptan la participación de otros integrantes en sus juegos, el 17% está en proceso.
<b>8.- Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.</b>	El 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 35% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 61% no lograron alcanzar la destreza.	El 83% de los niños y niñas manifiesta afecto a sus compañeros cuando lo necesita, el 17% está en proceso.
<b>9.- Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.</b>	El 4% los niños logran alcanzar la destreza y el 31% de los niños se encuentran en proceso de adquirirla, mientras que 65% no lograron alcanzar la destreza.	El 87% de los niños y niñas actúan de manera solidaria con sus compañeros en el momento oportuno, el 13% está en proceso.
<b>10. Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de Educación Inicial y en el hogar, acordadas con el adulto.</b>	El 13% los niños están en proceso de adquirirla, mientras que el 87% de los niños se encuentra en etapa de INICIADO.	El 100% de los niños y niñas trabajan en equipo para llegar a la meta

**Autora:** Molina Ortiz Alexandra Margarita

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES

Mediante este trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- a. El análisis de los juegos colectivos aplicados en este nivel de educación, nos muestra que las docentes no los estaban aplicando ni los estaban usando como un instrumento para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de esta edad.
- b. El nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños en su mayoría, tienen adquiridas habilidades sociales en diversos niveles de logro. El 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social. Luego de la aplicación de los juegos colectivos, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.
- c. Los resultados obtenidos en las listas de cotejo aplicadas en cada uno de los juegos muestran una mejora notable en el desarrollo de las habilidades sociales. El programa de juego colectivo aplicado a las niñas y niños de la institución educativa propició el desarrollo social de más del 80% de los estudiantes, asimismo reforzó las habilidades sociales que ya poseían un reducido porcentaje de alumnos, generando así que el comportamiento de las niñas y niños mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar creando un ambiente agradable para desarrollar nuestros aprendizajes.

## RECOMENDACIONES

A través de esta investigación, se considera importante realizar las siguientes recomendaciones, con el objetivo de continuar el desarrollo y mejora de las habilidades sociales en las niñas y niños:

- a. Realizar una continua observación y reflexión de los comportamientos de los estudiantes en cada una de las actividades para observar el grado de desarrollo de habilidades sociales que poseen cada uno, Diseñando programas de juegos colectivos que sean favorables para la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes, especialmente para el aprendizaje social. Esto facilitará la interacción dentro y fuera del aula.
- b. Tener en cuenta que el desarrollo de habilidades sociales es un proceso que se vivencia a través del tiempo con los refuerzos y estímulos necesarios. Por ello es importante que se realice una revisión periódica de las habilidades previamente aprendidas para reforzarlas y vivenciarlas en diversas situaciones, para que las niñas y niños adquieran confianza en la expresión de sus emociones y sentimientos.
- c. Orientar a los padres de familia sobre la importancia del desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños e indicarles que son un factor necesario en ese desarrollo y por ende deben contribuir desde el hogar a fortalecer la habilidad social que se está trabajando, para que sea un adulto con habilidades extraordinarias para integrarse al mundo social y laboral.



### Trabajos citados

- Arango, M. (2001). *Boletín N° 1*. Santiago: Cinde.
- Ballester, R., & Gil, M. (2002). *Habilidades sociales. Evaluación y*. Madrid: Síntesis.
- Balsells, A. (1997). *Maltrato infantil y educación familiar*. Leida: Universidad de Leida.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires/Madrid: Amorrortu.
- Blanco, M. (1982). *Evaluación de las habilidades sociales*. Madrid.
- Bruner, J. S. (1981). *El aprendizaje*. México: El Naral.
- Bruner, J. S. (1984). *Acción pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Caballo, V. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales*. Madrid: Pirámide .
- Cagigal, J. M. (1996). *Obras selectas*. Cádiz: COE.
- Caillois, R. (1986). *Clasificación de los juegos*. Mexico: S. A. Editores.
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., & Gálvez González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Santiago, Chile.
- Claparede, É. (1932). *La educación funcional*. Madrid: ESPASA.
- Cordonez Jurado, F. J. (20 de Julio de 2016). Relaciones sociales y la convivencia de los niños y adolescentes en la Fundación Proyecto Saleciano "La Granja Don Bosco Ambato". Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Dewey, J. (2004). *Democracia y educación: una introducción a la filosofía de la educación*. Buenos Aires: LOSADA.
- Fernández, R. (1994). *Evaluación histórica de la evaluación conductual*. Madrid: Pirámide.
- Freud, S. (1974). *Compendio del psicoanálisis*. Madrid: Alianza.
- Goldstein, A. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Gross, K. (1901). *The play of man*. New York: Appleton.
- Hops, H., & Greenwood, C. (1988). *Social skills deficits*. New York: Guildford Press.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Leontiev, A. N. (1981). *Actividad, conciencia y personalidad*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (REDALYC)*, 9.
- Mischel, W. (1976). *Introduction to personality*. Nueva York: Holt.
- Monjas Casares, M. (1992). *La competencia social en la edad escolar. Diseño*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Monjas Casares, M. I. (2009). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE.
- Monjas, M. (1996). *Las habilidades sociales. Un elemento clave de la intervención psicopedagógica para el alumnado con necesidades educativas especiales*. Sevilla: Eudema.
- Navarro, V. (1997). *El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, deporte y educación*. Las Palmas: Iceps.
- Perez Santamarina, E. (1999). *Psicopedagogía de las habilidades sociales*. Granada: Universidad de Granada.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F. C. E.
- Portillo, M. (2001). *Habilidades sociales y competencia comunicativa en*.
- Pozo Muncio, I. (1996). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Rodrigo, J. (1999). *Contexto y desarrollo social*. Madrid: Síntesis.
- Sadurní, M., Rostan, C., & Serrat, E. (2003). *El desarrollo de los niños paso a paso*. Barcelona: UOC.
- Torbay, A., & Muñoz, M. (2001). *Los estudiantes universitarios de carreras asistenciales. Qué habilidades interpersonales dominan y cuáles creen necesarias para su futuro profesional*.
- Vygotsky, L. S. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalvo.
- Villar, R., & Thousand, J. (2002). *Access to the general education curriculum for all: The universal design process*. Baltimore: Paul H. Brookes.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Editorial Grijalvo.
- Zapata Montoya, A. E. (24 de Febrero de 2014). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la

Escuela Fiscal Mixta Cristobal Colón del Cantón Salcedo. Ambato, Tungurahua,  
115 Ecuador.

## ANEXOS FOTOGRAFÍAS DE LA INVESTIGACIÓN

**Conversación con el Mg. Hernán Angamarca. Rector de la unidad educativa del Milenio  
Lic. Rafael Fiallos Guevara. Sobre la importancia del desarrollo social en los niños.**



Actividades:



Desarrollando la habilidad de escuchar mediante la narración de un cuento



Incentivando a las niñas y niños a hablar en público y dar sus opiniones, mediante un problema planteado.



Realizando un juego de reglas para desarrollar habilidades de cooperación, compromiso, y de buena conducta



Realizando un juego de tipo cooperativo donde se les enseña a trabajar en equipo, esto les incentiva a compartir y a cooperar.



Juego cooperativo para incentivar la integración entre ellos.



Todos estos juegos colectivos ayudan al desarrollo de las habilidades sociales





**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON**

**PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN**

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: ALEXANDRA MARGARITA MOLINA ORTIZ	Periodo Académico: Noviembre 2018 – Abril 2019
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: AV. 29 DE JUNIO/ PEDRO VICENTE MALDONADO
Correo electrónico: margis_mm@hotmail.com	TELÉFONO: 0982515028

Fecha: 15/12/2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: SUIR ERAZO LORENA ELIZABETH, MG.	Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
<p><b>EL JUEGO COLECTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO LIC. RAFAEL GUEVARA FIALLOS DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO, PERIODO NOVIEMBRE 2018 – ABRIL 2019.</b></p>	
OBJETIVO GENERAL	
<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar la importancia del juego colectivo y su influencia en el desarrollo social en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la Provincia de Pichincha del Cantón Pedro Vicente Maldonado, mediante una investigación de campo.</p> <p align="center"><b>Justificación</b></p> <p>El presente estudio tiene el interés de investigar la aplicación del juego colectivo como elemento de estímulo para el desarrollo social en niñas y niños de 4 a 5 años, de la unidad Educativa del milenio Lcdo. Rafael Guevara Fiallos, de la provincia de Pichincha del cantón Pedro Vicente Maldonado.</p> <p>El propósito de esta investigación es demostrar que el juego colectivo, es una herramienta básica en el desarrollo social de las niñas y niños, construyendo, desarrollando y logrando aprendizajes significativos que las permitan solucionar los problemas de la vida diaria.</p> <p>El juego colectivo es un factor básico de desarrollo social, tomando en cuenta que los niños aprenden moviendo, tocando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo, esto ayuda al niño a relacionarse con el mundo que</p>	

le rodea, a integrarse al trabajo en equipo y en grupo con distintas formas de participación y cooperación, potenciando el desarrollo integral del niño.

Los juegos colectivos son muy importantes en la vida de los niños ya que sirven para la aceptación de algunas normas, esto los ayuda a ser personas más disciplinadas, También permiten al niño o niña tener un auto-control y un auto-conocimiento, además de seguir normas dichas que le entreguen o digan.

El juego en general es muy importante ya que desarrolla diferentes capacidades como son las físicas, sensorial y mental, afectivas, la creatividad e imaginación, además ayuda a crear hábitos de cooperación, y conocer su cuerpo, sus límites y su entorno.

- Físicas: realizan movimientos casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo; músculos, huesos, pulmones, corazón, etc, por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.

- Desarrollo sensorial y mental, mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas.

- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

Los niños deben disfrutar de sus momentos de juego y recreaciones los mismos que deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo desarrollo potencial en las niñas y niños.

El juego es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales; le permite al niño construir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo social, además que formará su personalidad y autoestima.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: Loreny Elizabeth Quin Erazo

Firma Asesor: \_\_\_\_\_

*Loreny Elizabeth Quin Erazo*



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Señalar el mes	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO		FIRMAS ESTUDIANTE	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2		
Marcar semana																								
Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.				X																				
Objetivos, justificación, hipótesis				X																				
Planteamiento del Problema, Metodología				X	X	X																		
Revisión de la literatura o fundamentos teóricos							X	X																
Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)							X	X																
Propuesta ( implementación de propuesta del proyecto) I parte									X	X	X	X												
Propuesta ( implementación de propuesta del proyecto) II parte													X	X	X	X								
Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta																	X	X	X	X	X	X		
Conclusiones Recomendaciones																								
Revisión general para la aprobación del borrador final.													X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		



FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO

FIRMA DEL ESTUDIANTE

FIRMA ASESOR



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

INFORME DEL ASESOR

Fecha: 05/07/2019

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Mgs. Lorena Elizabeth Suin Erazo	Programa Académico o Carrera: Parvulario
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
EL JUEGO COLECTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LIC. RAFAEL FIALLOS GUEVARA, DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA, CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO, PERIODO NOVIEMBRE 2018 - ABRIL 2019.	
Se realizó la asesoría durante el semestre Sí (X) No ( )	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron: 10
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	80%
Formación temprana en la investigación	80%
Asesoría en el trabajo práctico	80%
Asesoría en el formato y trabajo escrito	80%
Acompañamiento	80%
Observaciones	

Certifico que el /la estudiante **MOLINA ORTIZ ALEXANDRA MARGARITA** el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de 8

FIRMA ASESOR:

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA



COORDINADOR  
ACADÉMICO