UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014."

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

LUZ MARINA NARVÁEZ VEINTIMILLA

DIRECTOR:

Mg. JOSÉ PICOITA QUEZADA

LOJA-ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN

Magister

José Picoita Quezada

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado minuciosamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014.",** de la autoría de **Luz Marina Narváez Veintimilla**.

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para su calificación privada y sustentación pública.

Loja, 25 de Noviembre del 2014

.....

Mg. José Picoita Quezada
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Luz Marina Narváez Veintimilla, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la presente tesis en el Repositorio Institucional –Biblioteca Virtual.

Autora: Luz Marina Narváez Veintimilla

Firma: .....

Cédula: 1500399983

Fecha: 25 de Noviembre del 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Luz Marina Narváez Veintimilla, declaro ser autora del presente trabajo de tesis titulada: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014."**, como requisito para obtener el grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 25 días del mes de Noviembre del dos mil catorce, firma la autora.

FIRMA: .....
AUTORA: Luz Marina Narváez Veintimilla
CÉDULA: 1500399983
DIRECCIÓN: Barrio Jaime Roldós, Avenida Jaime Roldós y calle B, frente al Jardín Juan Benigno.
CORREO ELECTRÓNICO: marypjenarvaez@hotmail.com
TELÉFONO: **CÉLULAR**: 0986388672

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Mg. José Picoita Quezada

TRIBUNAL DE GRADO:

Dr. Luis Rafael Valverde Jumbo Mg. Sc.	**Presidente**
Dra. Carmen Alicia Aguirre Mg. Sc.	**Vocal**
Dra. María Lorena Muñoz Vallejo Mg. Sc.	**Vocal**

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes aportaron con conocimientos durante el proceso académico.

Al Mg. José Picoita Quezada**,** Director de Tesis, por su orientación y apoyo incondicional, lo que hizo posible la elaboración y culminación del presente trabajo de investigación.

A las Autoridades, Docentes, los niños y niñas de Preparatoria, Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” del cantón Joya de los Sachas, provincia de Orellana, quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios, por concederme la vida y siempre darme el valor para hacer realidad mis sueños.

A mis hijos: Michael y Paola por su comprensión y apoyo constante durante todo este tiempo de superación personal.

A mi Madre, por ser mi estimulo constante y animarme día a día para seguir adelante con la meta propuesta.

Luz Marina

ESQUEMA DE TESIS

- PORTADA
- CERTIFICACIÓN
- AUTORÍA
- CARTA DE AUTORIZACIÓN
- AGRADECIMIENTO
- DEDICATORIA
- ESQUEMA DE TESIS

a. Título
b. Resumen (Summary)
c. Introducción
d. Revisión de Literatura
e. Materiales y Métodos
f. Resultados
g. Discusión
h. Conclusiones
i. Recomendaciones
j. Bibliografía
k. Anexos

a. TÍTULO

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE IBARRA”, CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014.”

b. RESUMEN

La presente Tesis hace referencia a: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014.",** realizada de acuerdo a lo que establece el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

Se planteó como Objetivo General: Investigar la incidencia del Juego en el proceso de Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Analítico-Sintético y Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta aplicada a las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", con la finalidad de Identificar los tipos de Juegos que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo, y una Guía de Observación la misma que se aplicó a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", para evaluar el nivel de Habilidades Sociales.

El 100% de las maestras encuestadas indican que en el Trabajo Diario que realiza con los niños utiliza el tipo de juego Simbólico y juego Libre; y, el 67% juegos Tradicionales y juego de Reglas.

En relación a la Guía de Observación los resultados determinan que el 54% de niñas y niños investigados en los indicadores Identidad y Autonomía, Convivencia, Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural, relación Lógico-Matemáticas, Comprensión y Expresión Oral y Escrita, Comprensión y Expresión Artística; y, Expresión Corporal, obtuvieron un nivel de Habilidades Sociales equivalente a Muy Satisfactorio, el 41% Satisfactorio y el 5% Poco Satisfactorio.

SUMMARY

This thesis refers to "THE GAME AND ITS IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS IN HIGH SCHOOL GIRLS AND BOYS , FIRST DEGREE GENERAL EDUCATION BASIC EDUCATION UNIT" CITY IBARRA " JEWEL OF CANTON OF SACHAS Orellana Province. LECTIVO PERIOD 2013-2014 "conducted according to the provisions of the Regulation of Academic Board of the National University of Loja.

Raised as General Purpose: To investigate the incidence will play in the process of Social Skills Development for girls and boys High School, First Grade General Education Basic.

The methods used for the preparation of this research work were : Scientist, Inductive- Deductive, Analytic- Synthetic and Statistical Model , which served them help efficiently achieve the goal. The techniques and instruments used were: Survey applied to the Master of School, First Grade General Education Basic Education Unit " Ibarra City " , in order to identify the types of games that use the workday Labour Observation Checklist and the same applied to children of School , First Grade Basic Education General Educational Unit "City of Ibarra ," to assess the level of Social Skills .

100% of the teachers surveyed indicate that in the Daily Work performed with children utilizes the type of game and game Symbolic Free; and 67 % Traditional games and game rules .

Regarding the Observation Checklist results determined that 54 % of children investigated in the Identity and Autonomy indicators Coexistence Discovery and Understanding the Natural and Cultural Environment , Logical-Mathematical relationship, Comprehension and Oral and Written Expression , Understanding and Artistic Expression; and Corporal Expression, obtained a level equivalent to Social Skills Highly Satisfactory , 41% and 5% Satisfactory Unsatisfactory

c. INTRODUCCIÓN

La presente Tesis hace referencia a: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE IBARRA”, CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014.”**

“El Juego tiene un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del niño y, a menudo, un valor educativo para este. El trabajo escolar que se realiza en grupo puede resultar muy entretenido para el menor.” **Jean Piaget (**1890)

Argyris (1965), habla de Habilidad Social como sinónimo de “algo” que contribuye a la efectividad del comportamiento interpersonal y ese “algo” sería la capacidad de percepción, aceptación comprensión y respuesta a las expectativas asociadas al propio rol del individuo.

Para el desarrollo de la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras de

Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014; y, Evaluar el nivel de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014.

Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo-Deductivo, Analítico-Sintético y Modelo Estadístico, los mismos que sirvieron de ayuda para lograr con eficiencia la meta propuesta. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una Encuesta aplicada a las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, con la finalidad de Identificar los tipos de Juegos que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo y una Guía de Observación la misma que se aplicó a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, para evaluar el nivel de Habilidades Sociales.

El marco teórico se desarrolló en dos capítulos. El primero: EL JUEGO, el mismo que enfoca: Concepto, Importancia del Juego, Características del Juego, Funciones del Juego, Beneficios del Juego, Ventajas de Jugar para aprender, El Juego como metodología, Teorías del Juego, Principales tipos de Juegos, Habilidades Sociales en el Juego, Aportaciones del Juego al

desarrollo social, El juego en niños de 4 a 5 años de edad, El Juego en el Primer Año de Educación Básica.

Y en el segundo capítulo, se presenta: DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES, con los siguientes temas: Definición, Importancia de las Habilidades Sociales en el niño, Las Habilidades Sociales Básicas, Maneras de adquirir las Habilidades Sociales, Puntos Claves de las Habilidades Sociales, Habilidades Sociales importantes para enfrentar la presión y el riesgo, Problemas provocados por falta o escaso Desarrollo de Habilidades Sociales, Pautas para el Desarrollo de las Habilidades Sociales.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

CONCEPTO

Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaborada de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. **GESSELL** Amatruda, (1994)

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. **ALFAR** Sevilla. (1992)

¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hace la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta.

Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo. Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real. **ALFAR** Sevilla. (1992)

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Las características que posee un niño al momento de integrarse al juego son:

- ✓ Es libre.
- ✓ Produce placer
- ✓ Implica actividad.
- ✓ Se puede practicar toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia
- ✓ Es algo innato
- ✓ Organiza las acciones de un modo propio y específico
- ✓ Ayuda a conocer la realidad
- ✓ Permite al niño afirmarse
- ✓ Favorece el proceso socializador
- ✓ Cumple una función de desigualdades integradora y rehabilitadora

- ✓ En el juego el material no es indispensable
- ✓ Tiene unas reglas que los jugadores aceptan. **ALFAR** Sevilla. (1992)

FUNCIONES DEL JUEGO

El Juego es útil y necesario para el desarrollo del niño, en la medida en que este es protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llegar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego, la intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- ✓ Facilitar las condiciones que permitan el juego
- ✓ Estar a disposición del niño
- ✓ No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características del juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- ✓ Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa
- ✓ Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes
- ✓ Interactuar con sus iguales
- ✓ Funcionar de forma autónoma

El juego simple hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. **DEVÍS**, J. y Peiró,C. (1992).

BENEFICIOS DEL JUEGO

Dentro de los beneficios que el Juego Infantil ofrece al niño tenemos:

- ✓ Satisface las necesidades básicas del ejercicio físico
- ✓ Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- ✓ La imaginación del Juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- ✓ Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- ✓ Con los juegos de imitación está enseñando y ejercitándose para la vida de adulto
- ✓ Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y se aventura sus futuras habilidades sociales.
- ✓ El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- ✓ Es muy importante participar en el juego con ellos.

VENTAJAS DE JUGAR PARA APRENDER

Esta concepción pedagógica del juego ha demostrado su efectividad pedagógica, pues los niños aprenden más y mejor, y tal vez, lo más importante, es que aprenden con gusto, de una manera divertida y en un ambiente de confianza que consolide su auto-estima.

El juego infantil es un aliado en la adquisición de nuevos conocimientos, pues permite la participación activa de cada uno de los niños, facilita la cooperación, la solidaridad, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la construcción de conocimientos nuevos y permite rectificar errores.

El trabajo del maestro es arduo en la reparación anticipada de las condiciones para que los niños jueguen, y durante el desarrollo del juego, el maestro debe continuar trabajando porque es el momento de observar a cada niño y al conjunto de ellos en sus procesos de aprendizaje, para posteriormente volver a incentivar zonas de desarrollo próximo en función a los avances conseguidos en el aprendizaje y desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades conceptuales y de procedimiento entre sí, de forma sencilla y segura. **DEVÍS, J.** y Peiró,C. (1992).

TEORÍAS DEL JUEGO

Las teorías acerca del juego siguen incidiendo de manera importante en la investigación actual, así tenemos:

La teoría cognitiva de Piaget.- Relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

La teoría del pre-ejercicio de Gross.- Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

La teoría socio histórica de Vygotsky y Elkonin.- Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño. **Vigotsky,** (2000)

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño.

Si el niño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la "necesidad" de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su

bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

PRINCIPALES TIPOS DE JUEGOS

Juegos de mesa.- Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representan un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes.

Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. **DEVÍS,** J. y Peiró,C. (1992).

Juegos tradicionales.- Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

Video-juegos.- Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular.

Juegos sensoriales.- Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos motores.- Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las

tensiones acumuladas. Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución.

Juegos populares.- Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

El juego manipulativo.- En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los juegos de imitación.- En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de –palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico.- El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su

hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales.- Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo,

Los juegos de razonamiento lógico.- Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacio, limpio-sucio.

HABILIDADES SOCIALES EN EL JUEGO

Los niños que se integran mejor en la etapa del juego cooperativo con el resto de niños, se caracterizan por realizar acciones como compartir información, realizan comentarios interesantes sobre lo que sucede en el grupo. Además se interesan por lo que sucede y no intentan imponerse. Sus primeras habilidades con el grupo empiezan a tener cabida en su desarrollo personal. Una de las habilidades más relevantes observadas en las relaciones del juego en grupo son las estrategias para mantener las relaciones en grupo, ayudando y conservando la información, siendo receptivos a las iniciativas de otros niños.

Una de las características que definen a un niño con las habilidades en el juego, y en las relaciones con sus compañeros, son aquellas que tienen que ver con las estrategias para resolver los conflictos que se generan en el grupo. Además, suelen despreciar las resoluciones agresivas en el seno del grupo y tienen un carácter conciliador.

EL JUEGO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.

Los niños a esta edad ya están dotados de fina imaginación, debe estimulárselos para que jueguen con muñecos, lo cual los ayuda a descargar sus penas, proyectando los sentimientos de celos, agresividad o necesidad de amor sobre los muñecos. **DURIVAGE**, J. (1999)

Las niñas juegan con muñecas y a las casitas con otras niñas. Los varones, más activos, aprecian sobre todo la pelota. Por otra parte, la pelota, hecha de materiales más variados posibles, es un juguete para todas las edades y causa placer a los niños de cualquier edad.

Entre los 5 años, ya les empiezan a gustar los juegos tipo dominó y, si bien son aún incapaces de fijar la atención por mucho tiempo, una tregua de media hora ya es algo para la madre cansada del ruido, pues a esa edad, como a los seis años, el niño es extremadamente movedizo, impulsivo, turbulento, vive con las ropas rasgadas, sucias, fuera de su lugar.

Los juegos de tipo “mecano” también los entretienen por poco tiempo. En las horas de recreo, lo mejor tanto a esa edad como a los seis años son los juegos al aire libre, que requieren grandes movimientos como por ejemplo, jugar a la pelota. **DURIVAGE,** J.(1999)

CAPÍTULO II

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

DEFINICIÓN:

HABILIDAD.-Es la capacidad o el talento que se aprende y desarrolla al practicar o hacer algo cada vez mejor.

SOCIAL.-Significa como nos llevamos con las demás personas (amigos, hermanos, padres, profesores).

Es por ello que, LAS HABILIDADES SOCIALES, se refiere a nuestra habilidad para tratar y congeniar con las demás personas. Al poseer buenas

habilidades sociales es muy probable que nos llevemos mucho mejor con las personas alrededor nuestro, y a través de ellas:

a. Te comprenderás mejor a ti mismo y a los demás.

b. Encontrarás nuevos amigos y conocerás mejor a los que ya tienes.

c. Podrás tener mejores relaciones con tu familia, y estarás mucho más implicado en las decisiones que ellos tomen en el futuro.

d. Podrás tener un mejor rendimiento escolar y universitario.

e. Te llevarás mejor con tus profesores, y compañeros de clase.

Si por el contrario posees pocas habilidades sociales:

a. No podrás ser capaz de comunicar eficazmente tus necesidades y sentimientos a las demás personas.

b. No se te hará muy difícil hacer nuevos amigos y conservar los que ya tienes en este momento.

c. Té veras apartado de las cosas más importantes y divertidas que puedan sucederte.

d. Te encontrarás sólo, perderás a tus amigos o llegaras a tener problemas con ellos.

Por otro lado, esta definición es muy parecida a la señalada por Weiss (1968), quien afirma que la habilidad social es la capacidad que contribuye a un mutuo entendimiento y comprensión entre dos interlocutores Por otro lado, desde el punto de vista de Weber (citado por Weiss,1968), el concepto de habilidad social tiene como denominador común a la conducta interactiva y, en una primera aproximación a su definición, Ballesteros y Carboles (1981), señalan que se podrá hablar de habilidad social como la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general.

Combs y Salaby (1977) nos dicen que las habilidades sociales implican la capacidad para interactuar con los demás de un modo determinado en un contexto social, dado que es aceptado o valorado socialmente y al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso o principalmente beneficioso para los demás.

IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL NIÑO

Las habilidades sociales son importantes para poder ampliar nuestra posibilidad de convivencia con otros.

Como seres sociales al nacer ya tienen una inteligencia que llamamos interpersonal. Este no permite identificar y establecer distinciones entre estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las

personas que se encuentran alrededor, así podemos evaluar adecuadamente las emociones intenciones y capacidades de los demás, comprenderlos y actuar correctamente.

La inteligencia interpersonal nos hace aptos para el trato social, pero necesitamos de un conjunto de habilidades sociales para movernos cada vez mejor en los grupos dentro de los que actuamos para vivir. **MARTINEZ**,N.D & SANZ,M.Y, (2001)

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños está recibiendo una enorme atención clínica y de investigación. Ello se debe a varios factores. En primer lugar las investigaciones retrospectivas han encontrado relaciones sólidas entre la competencia social en la infancia y el posterior funcionamiento social, académico y psicológico, La importancia crítica de las habilidades sociales y de los comportamientos interpersonales como requisitos para la buena adaptación en la vida.

En tercer lugar, los comportamientos desagradables y desadaptados que muestran los niños son nocivos no para los adultos sino especialmente para el desarrollo de unas buenas relaciones con los compañeros y para el rendimiento escolar satisfactorio. El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el

funcionamiento adaptativo presente (asunción de normas sociales) como en el desarrollo futuro del niño. **ABARCA** &HIDALGO(1996).

En el Hogar:

- Favorecen el contacto entre los miembros de la familia con interacciones afectuosas, abiertas, empáticas y confiadas, es propia de las familias saludables.
- Fomentan las habilidades sociales dentro del hogar, propiciando un adecuado desarrollo de la autoestima en sus miembros.
- Son necesarias porque las familias requieren de las prácticas de competencias sociales, a nivel de la cohesión: ligazón emocional y autonomía; y, de la adaptabilidad: capacidad de afrontar eventos estresores y cambios.

En el Aula:

- El desarrollo y el logro de habilidades sociales facilita la integración social a experiencias de aprendizaje significativo.
- El alumno con habilidades sociales es activo e interactivo, construye sus propios saberes, se motiva académicamente y mejora sus habilidades para el conocimiento, obteniendo un mayor rendimiento.
- Los problemas en las habilidades sociales del educar se relacionan con un pobre ajuste en el aula, mala comunicación, baja autoestima académica y respuestas negativas como la agresividad, el rechazo y el temor lo que dificulta su desempeño. **ABARCA** &HIDALGO(1996).

Sin Habilidades Sociales los niños:

- Presentan problemas de ajuste emocional (inhibidos y tímidos, impulsivos, agresivos), por ser ignorados por sus padres en actividades y juegos, muestra pasividad y temor ante el contacto social.
- Se caracterizan por ser poco activos, cooperativos, desobedientes y agresivos.
- Son lentos o inadecuados en su reacción y discurso verbal.
- Presentan sentimientos auto-despreciativos y de inadecuación social.
- Manifiestan frecuentemente y trastornos de aprendizaje y problemas de rendimiento.
- Muestran conductas desviadas de lo aceptado socialmente.

MANERAS DE ADQUIRIR LAS HABILIDADES SOCIALES

Las competencias sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización, como resultado de la interacción con otras personas. Este desarrollo se produce fundamentalmente en la infancia, los primeros años de vida son fundamentales para el aprendizaje de estas habilidades. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

Se aprenden y desarrollan a través de los siguientes procesos:

- Experiencia directa. Los niños y niñas están rodeados de personas y desde una edad muy temprana comienzan a ensayar las conductas sociales. Se producen determinadas experiencias que los pequeños van

interpretando e incorporan esas interpretaciones a su forma de pensar y actuar.

- Imitación. Los pequeños aprenden por lo que ven de las personas que son importantes para ellos. Imitaran aquellas conductas sociales que observan en los adultos más cercanos, pero no solo las conductas, también aprenderán de estos la manera de interpretar las situaciones y hasta de sentirse en determinados momentos.
- Refuerzos. Los refuerzos sociales que tengan sus conductas, ya sea de los adultos y/o iguales van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas y otras.

PUNTOS CLAVES DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

- Se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas.
- Son reciprocas por naturaleza. Las habilidades sociales, requieren para su desarrollo la relación con otras personas.
- Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen.

- Están determinadas por el reforzamiento social (positivo o negativo). Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo (acorde con sus ideas y sentimientos) o negativo (en desacuerdo).
- Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos, ideas y valores. Estos son la base de la conducta social. Las personas interpretan las situaciones y deciden la actuación.
- Están interrelacionadas con el auto-concepto y la autoestima. Los resultados de las relaciones sociales influyen en el auto-concepto y la autoestima y estos a su vez son cruciales para las diferentes conductas en el medio social.
- Son necesarias para el desarrollo integral de las personas. La persona se desarrolla y aprende en interacción con los demás.

ROBLEMAS PROVOCADOS POR FALTA O ESCASO DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.

- Problemas de autoestima. Los niños y niñas con pocas habilidades sociales, tendrán problemas para desenvolverse en su entorno social. Esto les llevará a pensar que es por ellos y su autoestima bajará. La imagen de sí mismos será negativa. Esto hace a su vez, que sus habilidades sociales sean escasas, la influencia es mutua.

- Dificultad para expresar deseos y opiniones. Las personas que no tengan unas buenas capacidades sociales, tendrán dificultades para saber y poder expresar lo que desean y lo que opinan.
- Dificultades para relacionarse con los demás. La falta de habilidades sociales, puede llevar a una timidez excesiva y dificultad para hacer amigos y relacionarse. En nuestra sociedad, es imprescindible relacionarse con los demás.
- Problemas escolares. Puede producirse también este tipo de problemas, debido a la inadaptación social, llegando incluso a provocar fracaso escolar.
- Malestar emocional. Las personas necesitamos de los demás, la compañía y la estima de las demás personas son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional. La ausencia de relaciones sociales puede llevar por tanto un malestar emocional asociado. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

Las habilidades para afrontar con éxito de forma sana las relaciones con los demás se desarrollan progresivamente a lo largo de la infancia y la adolescencia. En este periodo se producen las estrategias que van a ser las bases de las futuras relaciones de adultos, ya sean de amistad, de pareja, laborales, etc.

Por ello debemos prestar especial atención al desarrollo de estas capacidades.

- Cuida la autoestima de los pequeños. Ayúdales a formar una imagen positiva de sí mismos. Tendrán la fuerza para desenvolverse socialmente y no culparse de aquellas situaciones que no son positivas para ellos. Para ello critica la acción y no a la persona; proponles metas pero que sean adecuadas; utiliza los elogios pero que sean realistas.
- Transmite valores a los niños y niñas. Deben aprender a valorarse a sí mismos y a los demás. Enséñales a respetar, tolerar y escuchar.
- Sirve de ejemplo para ellos. En tus relaciones con ellos y con los demás, actúa de forma coherente y transmitiendo lo que quieres que hagan ellos.
- Habla con ellos y trabaja las creencias e ideas que tienen. Ante determinadas situaciones sociales que te ocurran a ti y/o a ellos explícales la situación, ayúdales a entender. Si por ejemplo alguien nos contesta mal, debemos explicar a los niños y niñas que esa contestación probablemente no tenga que ver con nosotros, simplemente las personas tienen sus vidas y probablemente estén enfadados por algo. No debemos por tanto tomarlo como algo personal, pero tampoco debemos dejar que nos hablen mal. Enséñales entonces con tu ejemplo a responder a estas situaciones de forma asertiva.
- Fomenta la capacidad de escuchar y entender a los demás. Para ello escúchales tú a ellos y enséñales a escuchar a los demás. Que

entiendan que podemos aprender muchas cosas si escuchamos lo que los demás nos dicen.

- Emplea los refuerzos. Refuerza socialmente aquellas conductas adecuadas, como escuchar al otro o responder con educación, en esos casos interactuamos socialmente con los pequeños y refuerza negativamente las conductas inadecuadas, los gritos, la falta de escucha, etc. no interactúes con ellos en estos casos.
- Procura dotar a los niños y niñas de un ambiente rico en relaciones. Es importante que los pequeños tengan diferentes experiencias sociales, para que experimenten, aprendan y pierdan el miedo a determinadas situaciones.
- Anima a los pequeños a participar en diferentes grupos o hacer actividades con otras personas, sin que sea necesaria tu presencia. Es importante que los niños y niñas aprendan a desenvolverse solos, sin la protección de las figuras de los adultos.
- Cuando los pequeños pasen por alguna situación social de rechazo o negativa de alguna manera, debes dejar que pasen por ellas, pero explícales la situación. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

e. MATERIALES Y METODOS

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: El Método Científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. En la presente investigación fue utilizado desde el planteamiento del problema, levantamiento de la información, que consiste en la recopilación de antecedente extraídos de las maestras, niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo y difusión de los resultados que sirvieron para obtener las conclusiones que ayuden a mejorar la Habilidades Sociales de los niños y niñas.

INDUCTIVO – DEDUCTIVO: El Método Inductivo es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas

que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. El método Deductivo es aquel que aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

En la presente investigación el método Inductivo permitió la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la Deducción sirvió para partir de una teoría general del Juego y su relación con el Desarrollo de Habilidades Sociales.

ANALÍTICO – SINTÉTICO: El método Analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método sirvió para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información

obtenida en el trabajo de campo, así mismo permitió el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado. Sirvió para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitió emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las Maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Aplicada a las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, con la finalidad de Identificar los tipos de Juegos que utilizan en la Jornada Diaria de Trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Aplicada a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", para evaluar el nivel de Habilidades Sociales.

POBLACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA"				
PARALELOS	**NIÑAS**	**NIÑOS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
"A"	**13**	**12**	**25**	**1**
"B"	**11**	**14**	**25**	**1**
"C"	**9**	**16**	**25**	**1**
TOTAL	**33**	**42**	**75**	**3**

Fuente: Registro de Matrícula de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra"
Elaboración: Investigadora

f. RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CON LA FINALIDAD DE IDENTIFICAR LOS TIPOS DE JUEGOS QUE UTILIZAN EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

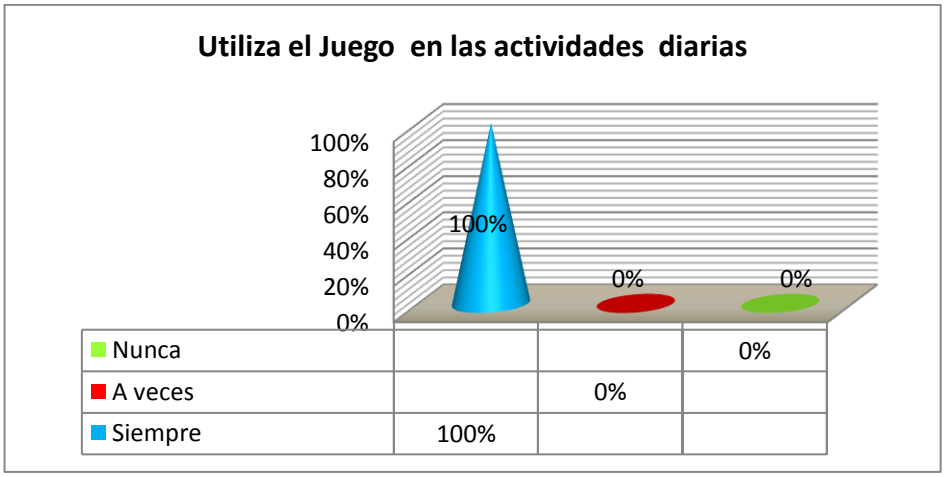
1.- ¿Utiliza el Juego en las actividades diarias que realiza con los niños?

CUADRO N° 1

INDICADORES	f	%
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas indican que en las actividades diarias que realiza con los niños siempre utiliza el Juego.

El Juego es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaborada de situaciones. Es una expresión, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos que lo rodea. El "jugar", es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer. Dentro de la pedagogía el juego es el que contribuye al desarrollo físico, mental, social del niño a la vez que constituye un entretenimiento.

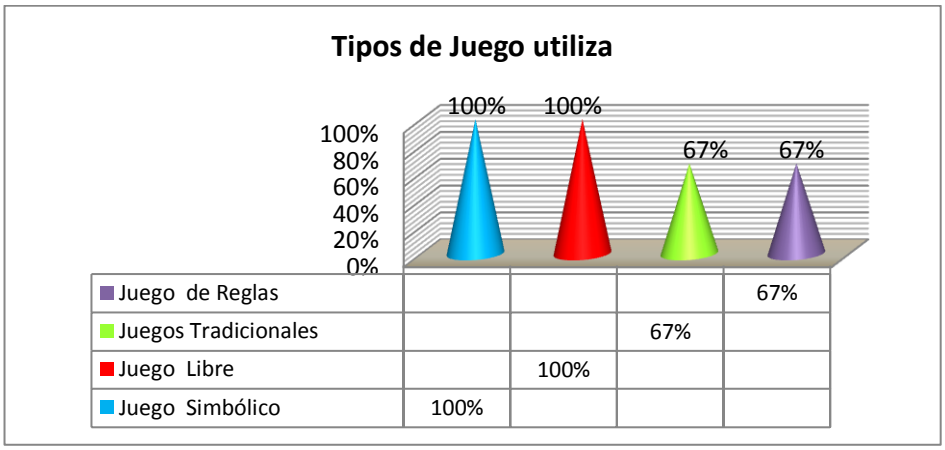
2.- ¿Qué tipos de Juego utiliza usted en el trabajo diario que realiza con los niños?

CUADRO N° 2

INDICADORES	f	%
Juego Simbólico	3	100%
Juego Libre	3	100%
Juegos Tradicionales	2	67%
Juego de Reglas	2	67%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas indican que en el trabajo diario que realiza con los niños utiliza diferentes tipos de juegos como; juego Simbólico, juego Libre; y, el 67% juegos Tradicionales y juego de Reglas.

El Juego Simbólico es el juego de ficción, lo inician los niños desde los dos años aproximadamente, consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos a las personas o a los acontecimientos.

Los Juegos Libres se los realiza en cualquier ambiente, organizando las acciones de un modo propio y específico, para que conozcan la realidad, permitiendo al niño afirmarse y favoreciéndole en el proceso socializador, cumpliendo la función de desigualdades, integradora y rehabilitadora, son

considerados juegos de ejercicios y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos.

Los Juegos tradicionales son juegos más solemnes transmitidos de generación en generación.

El Juego de reglas, se logra en el niño comprender conceptos sociales, de cooperación y competición; se realizan a partir de los 6 años y tienen una función fundamentalmente socializadora.

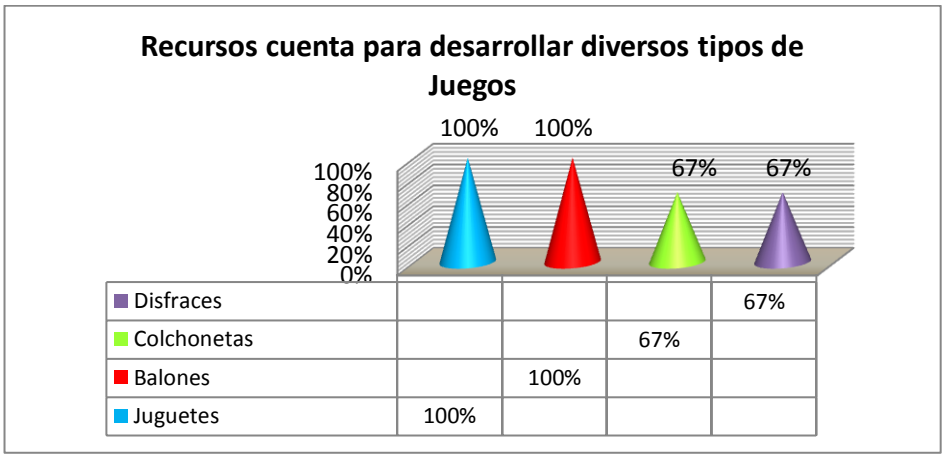
3.- ¿Con qué recursos cuenta usted para desarrollar diversos tipos de Juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

CUADRO N° 3

INDICADORES	f	%
Juguetes	3	100%
Balones	3	100%
Colchonetas	2	67%
Disfraces	2	67%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas indican que para desarrollar diversos tipos de juegos en el proceso enseñanza- aprendizaje cuenta con recursos como: juguetes, balones; y, el 67% colchonetas y disfraces.

Los juguetes se los utiliza porque estimulan el desarrollo cognitivo, se adaptan a las capacidades del niño, responden a sus movimientos, se obtiene una respuesta cuando se les manipula y requieren imaginación o fantasía. Los juguetes especialmente útiles para el desarrollo de estas habilidades incluyen muñecas, muñecos, maniquíes, peluches, marionetas y juegos de construcción.

Los balones, son recursos con los cuales se puede jugar de una manera más cooperativa, es decir, de manera social.

Las colchonetas son muy usadas para poder realizar todo tipo de ejercicios de suelo, desde arrastres, trampolines, saltos, entre otros, la función principal de las colchonetas es evitar dañar la columna en los ejercicios de suelo, deben tener una densidad adecuada para la realización de ejercicios.

Los Disfraces son vestimenta u ornamenta diseñada con el propósito de distraer o llamar la atención con fines artísticos, religiosos, promocionales o de otro género; una persona puede disfrazarse para representar un personaje real o ficticio en un evento o circunstancia especial tal como un carnaval, una fiesta de disfraces o una obra teatral.

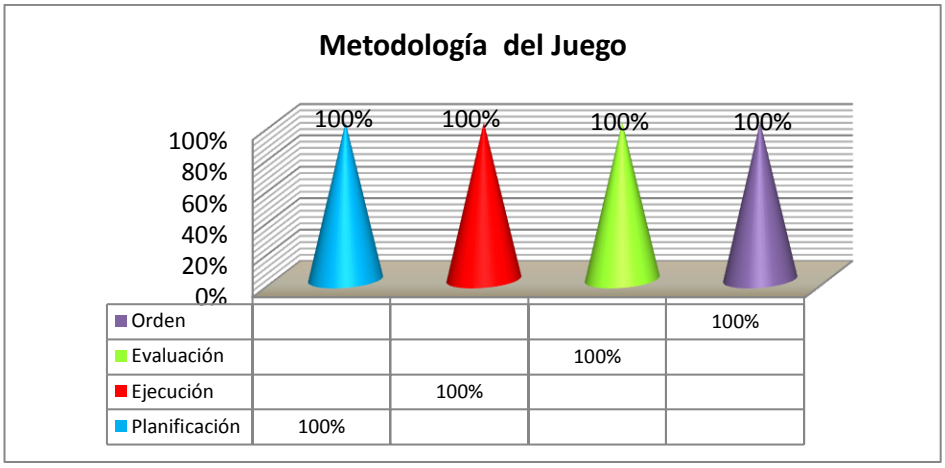
4.- De los momentos de la metodología del Juego ¿Cuál cree usted es el más importante?

CUADRO N° 4

INDICADORES	f	%
Planificación	3	100%
Ejecución	3	100%
Evaluación	3	100%
Orden	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas considera que de los momentos de la metodología del Juego los más importante son: la planificación, ejecución evaluación y orden.

La Planificación es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. El niño elige un sector y decide lo que va a hacer y es personal, utilizando diversas estrategias de planificación, que pueden ser individuales o grupales. La planificación obliga al niño a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con qué? y ¿dónde va a realizar la actividad?.

La Ejecución, es el momento en donde los niños y las niñas desarrollan la actividad lúdica en cualquier sector, interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos.

En el momento de la Evaluación es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal y ser ágil para que los niños no pierdan interés.

El Orden es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. Es importante tener en cuenta que estos momentos no se presentan en un orden rígido sino con "una estructura dinámica". También es importante señalar que no hay una regla fija para el tiempo que se le asigne al juego-trabajo.

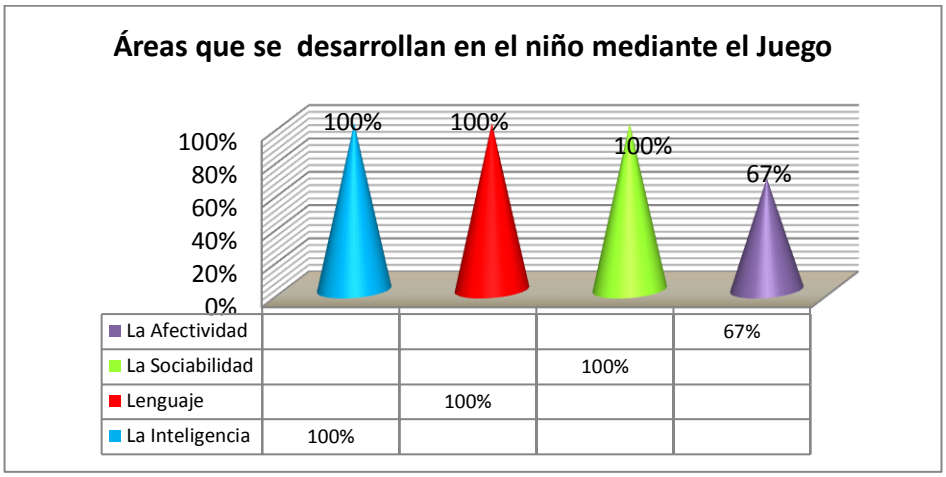
5.- ¿Mediante la utilización del Juego que áreas considera usted que se desarrollan en el niño?

CUADRO N° 5

INDICADORES	f	%
La Inteligencia	3	100%
Lenguaje	3	100%
La Sociabilidad	3	100%
La Afectividad	2	67%

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas considera que las áreas que se desarrollan en el niño mediante la utilización del Juego son la Inteligencia, Lenguaje y la Sociabilidad; y, el 67% la Afectividad.

La Inteligencia es una facultad mental global que comprende diversas facetas de la actividad humana y consiste en la capacidad de adaptación a nuevas situaciones mediante procesos cognitivos, con actividades lúdicas mentales que practica el niño para divertirse logra desarrollar su inteligencia, y para lograr este objetivo se utiliza los juegos simbólicos.

En el área del Lenguaje, el juego ayuda a desarrollar la capacidad comprensiva, expresiva y gestual. El niño adquiere la capacidad de

interpretar y entender los estímulos auditivos, recordar palabras y ordenarlas en forma lógica para emitirlas y exponer una idea ya sea a través de gestos y de sonidos.

La Sociabilidad es un proceso del cual las personas adquieren, a través del contacto con los demás, las actitudes, los conocimientos, las reglas y los valores que tienen que conocer para poder actuar en la sociedad a la que pertenecen, es muy útil las actividades lúdicas a través del juego de reglas, pues tienen una función fundamentalmente socializadora.

La Afectividad es el conjunto que comprende del sentimiento más positivo al más negativo, que se manifiesta mediante una descarga emocional, externa o interna, es un estado emocional y de corta duración, que permite al niño sentirse un ser único y especial.

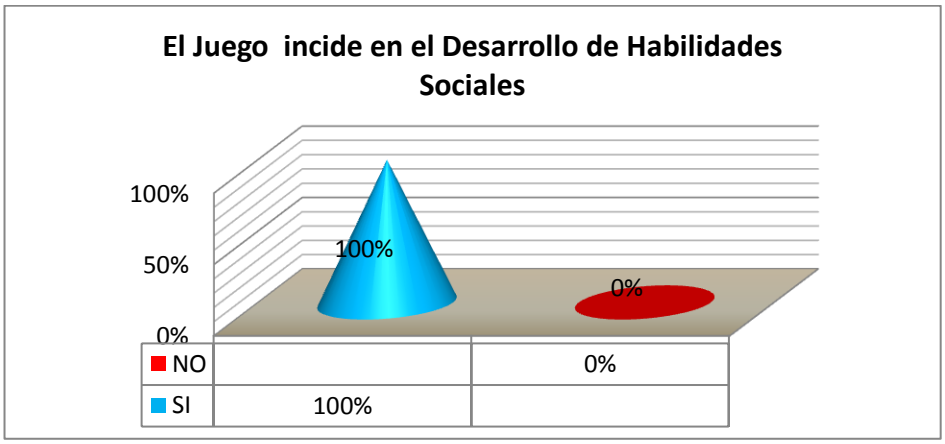
6.- ¿Considera usted que el Juego incide en el Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños?

CUADRO N° 6

INDICADORES	f	%
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	**3**	**100%**

Fuente: Encuesta aplicada a las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras encuestadas considera que el Juego si incide en el desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños.

El Juego permite en las niñas y niños el contacto con sus iguales y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprende normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de adquirir

Habilidades Sociales en la infancia, ya que constituyen un aspecto fundamental en el desarrollo infantil y le permite que el niño y la niña sean capaces de relacionarse con sus compañeros y compañeras, de expresar sus emociones y experiencias, de iniciarse en el progreso de su independencia y autonomía, tanto en el terreno personal como en el de auto cuidado, que a su vez son condiciones que facilitan su crecimiento en otras áreas.

GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", PARA EVALUAR EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES.

LUNES

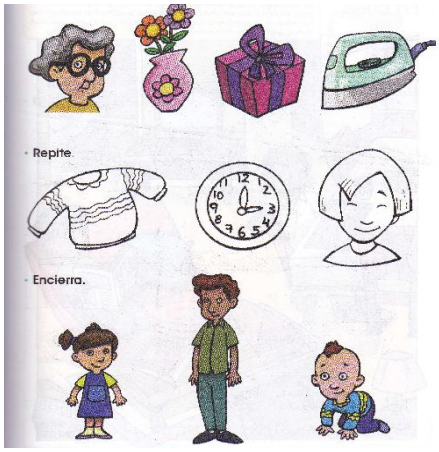
Eje de Aprendizaje: Desarrollo Personal y Social

Componente de los Ejes del Aprendizaje: Identidad y Autonomía

Destreza: Reconocer la existencia de diferentes tipos de familias y valorar su núcleo familiar.

Actividad: Repite los nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta.

Recursos: Niñas, niños, lámina (página 59 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

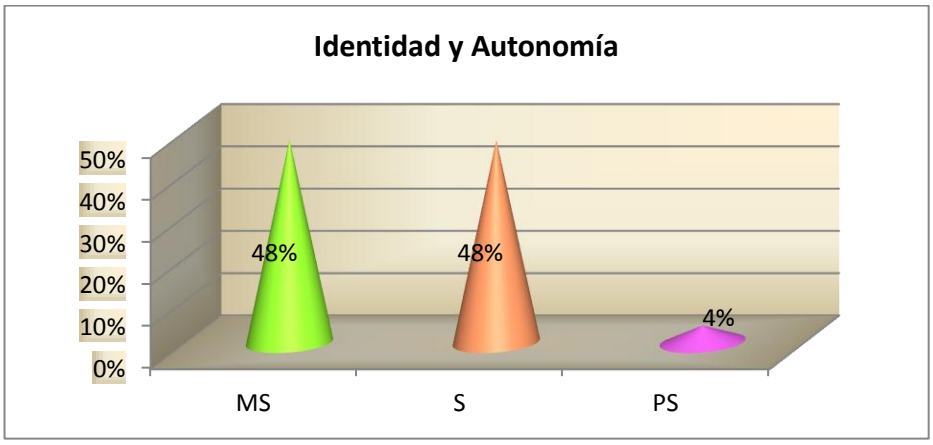


CUADRO N° 7

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Repite 7 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta, correctamente.	MS	36	48%
Repite 5 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta, correctamente.	S	36	48%
Repite 3 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y no encierra a la persona más alta, o no lo hace.	PS	3	4%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 48% de las niñas y niños observados repite 7 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta,

correctamente obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 48% repite 5 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta, correctamente obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 4% repite 3 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y no encierra a la persona más alta, o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

La etapa que abarca la Educación Infantil tiene una decisiva importancia en el desarrollo pleno y armónico de los niños, ya que en ella amplían sus interacciones con los demás, actualizando sus instrumentos cognitivos, afectivos y de relación. El instrumento fundamental con que cuenta el niño para relacionarse con el medio es el propio cuerpo.

El conocimiento y control del cuerpo es una tarea que ocupa al niño desde su nacimiento y durante toda la Etapa de Infantil. Mediante el conocimiento y manejo de su cuerpo el niño será capaz de reconocer su propia individualidad frente a los demás, que conseguirá avanzar en la coordinación y el control dinámico general que permitan al niño realizar actividades relacionadas con el juego físico, desarrollando su capacidad global de movimiento.

El concepto de uno mismo se forma en gran parte por la interiorización de las valoraciones positivas o negativas que proceden de las interacciones sociales con sus iguales, con los padres y el profesor. Se van configurando

así la autoestima y la propia identidad, que posibilitan el logro de la autonomía

MARTES

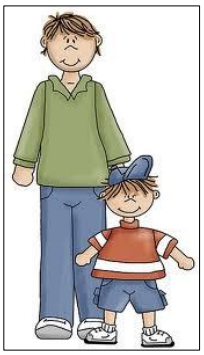
Ejes de Aprendizaje: Desarrollo Personal y Social

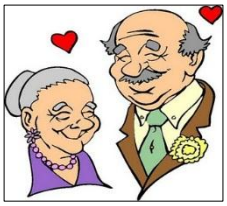
Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Convivencia.

Destreza: Participar e integrarse en juegos y trabajos grupales mostrando alegría e interés

Actividad: Encierra en un círculo a las personas que viven contigo e indica que hace en casa**.**

Recursos: Niñas, niños, láminas pre-elaboradas, crayones.



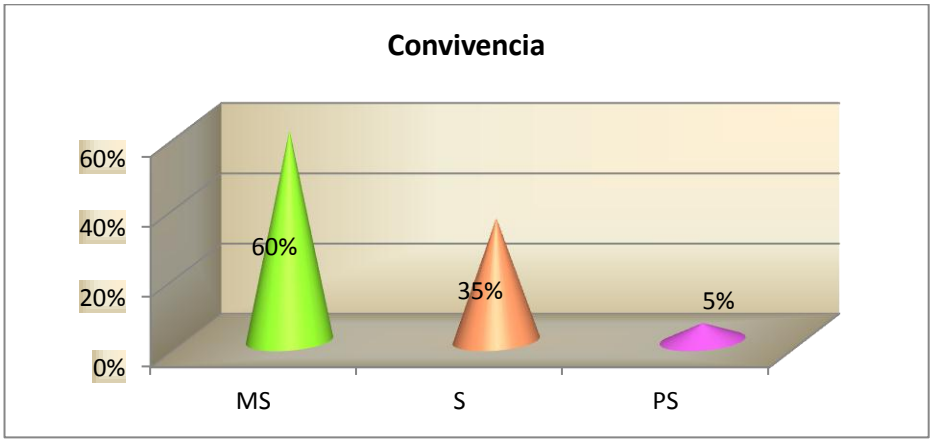


CUADRO N° 8

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Encierra en un círculo 4 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente.	MS	45	60%
Encierra en un círculo 3 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente.	S	26	35%
Encierra en un círculo 1 persona que vive contigo y no indica que hacen en casa o no lo hace.	PS	4	5%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 60% de las niñas y niños observados encierra en un círculo 4 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente, obteniendo

una calificación de Muy Satisfactorio**,** el 35**% e**ncierra en un círculo 3 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 5% encierra en un círculo 1 persona que vive contigo y no indica que hacen en casa o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El componente de Convivencia; es el que contribuye al desarrollo de la personalidad del niño, es decir es el que fortalece el saber ser dentro de su formación integral. Es necesario buscar la convivencia, aun aceptando al Hombre individualista. Pretender cambiarlo es hacerse ilusiones que no se cumplirán. Es indispensable lograr un sistema en que, existiendo intereses individuales, éstos no interfieran con los intereses de la comunidad. Del progreso y la eficiencia de la comunidad dependen el bienestar y la seguridad del individuo. A su vez, del esfuerzo e interés del individuo depende el destino de la sociedad., si se llegara a internalizar este concepto se lograría la unidad social, y con un sentido de pertenencia a ella, lo que es tan necesario para consolidar su unidad.

Se necesita de la convivencia armónica, como un anhelo espiritual y moral de la humanidad y como un mecanismo para alcanzar la vida digna para todos los miembros que componen la sociedad humana. Se debería cuanto se pudiese hacer cuanto se pueda para alcanzarlo, aunque se sabe que no es fácil para nuestras limitaciones humanas.

MIÉRCOLES

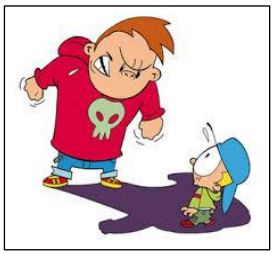
Ejes del Aprendizaje: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural

Destreza: Identificar y comprender las necesidades básicas de los seres humanos, analizando su propia experiencias.

Actividad: Identifica y comenta sobre las necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir.

Recursos: Niñas, Niños, láminas pre-elaboradas,

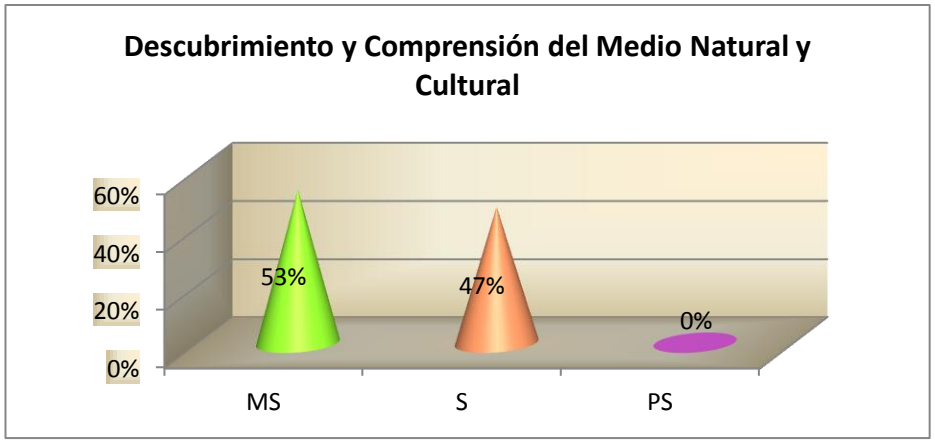


CUADRO N° 9

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Identifica y comenta todas las 4 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir, correctamente.	MS	40	53%
Identifica y comenta 3 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir correctamente.	S	35	47%
No Identifica y comenta menos de 3 necesidades básica que tiene una familia para poder vivir o no lo hace.	PS	0	0%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 53% de las niñas y niños observados identifica y comenta todas las 4 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir, correctamente,

obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio; y**,** el 47% Identifica y comenta 3 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio.

El Descubrimiento y Comprensión del Mundo Cultural y Natural, sirve para promover el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, para lo cual los docentes, deben recordar que en la actualidad existen varios tipos de familia, padre y madre con hijos, madre con hijos, padre con hijos, abuelos con nietos, tíos con sobrinos, padrinos con ahijados, entre otros; por lo tanto hay que ayudar a los estudiantes a reconocer el núcleo familiar, valorarlo e identificarse con él.

JUEVES

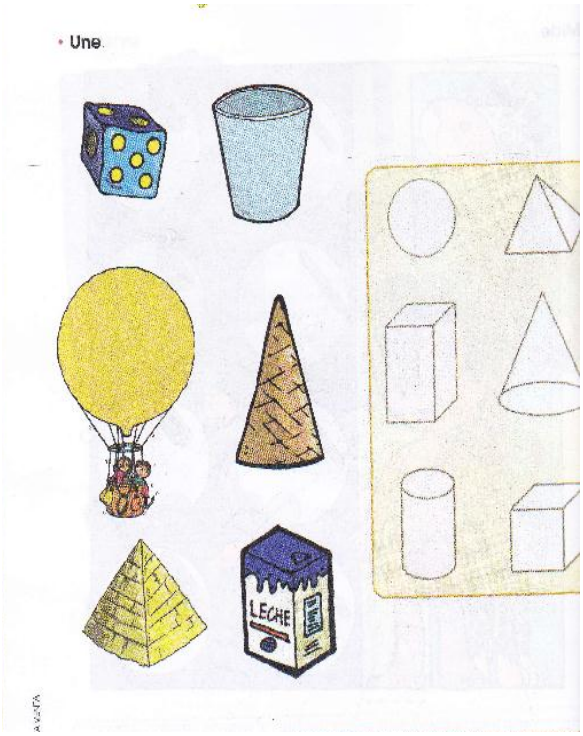
Ejes del Aprendizaje: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Relación Lógico-Matemáticas

Destreza: Reconocer e identificar los cuerpos geométricos en el entorno

Actividad: Une con una línea los objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda

Recursos: lámina (página 48 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), lápiz.

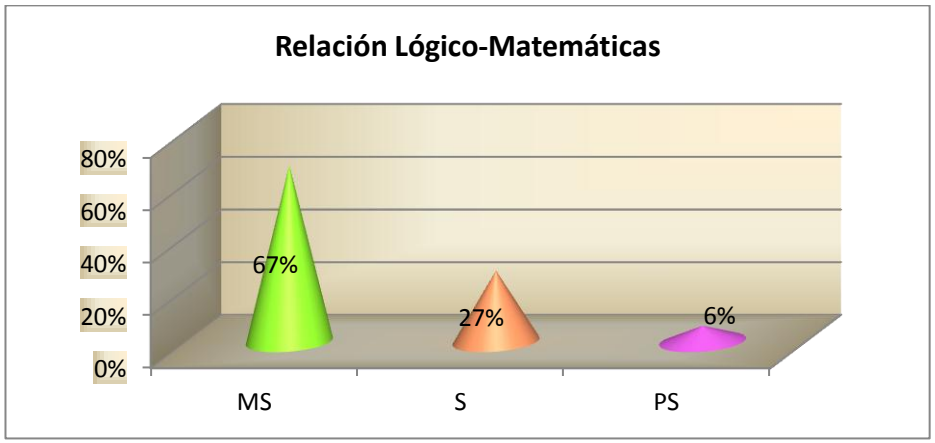


CUADRO N° 10

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Une con una línea 3 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente.	MS	50	67%
Une con una línea 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente.	S	20	27%
Une con una línea menos de 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, o no lo hace.	PS	5	6%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 67% de las niñas y niños observados une con una línea 3 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio**,** el 27**%** une con una línea 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 6% une con una línea menos de 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El componente de Relaciones Lógico-Matemáticas tiene como objetivo desarrollar el pensamiento y alcanzar las nociones y destrezas para comprender mejor su entorno, intervenir e interactuar con él, de una forma más adecuada. Es el producto de una relación entre los que saben y los

niños que no saben. Al respecto se señalan dos nociones: los procesos mentales como producto del intercambio y de la relación con otros y el desarrollo como un proceso interpretativo y colectivo en el cual los niños participan activamente en un mundo social lleno de significados definidos por la cultura en la que se desenvuelven**.**

VIERNES

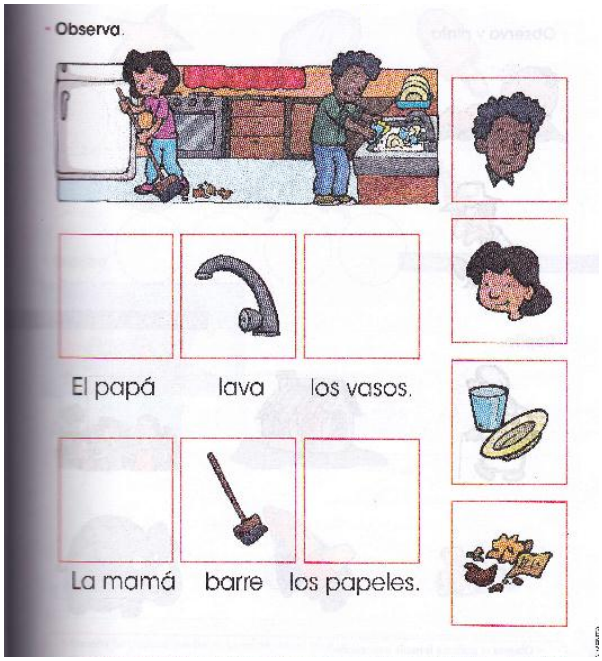
Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Comprensión y Expresión Oral y Escrita

Destreza: Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunidad Oral

Actividad: Observa, escucha las oraciones y dibuja los elementos que corresponda.

Recursos: Lámina (página 63 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

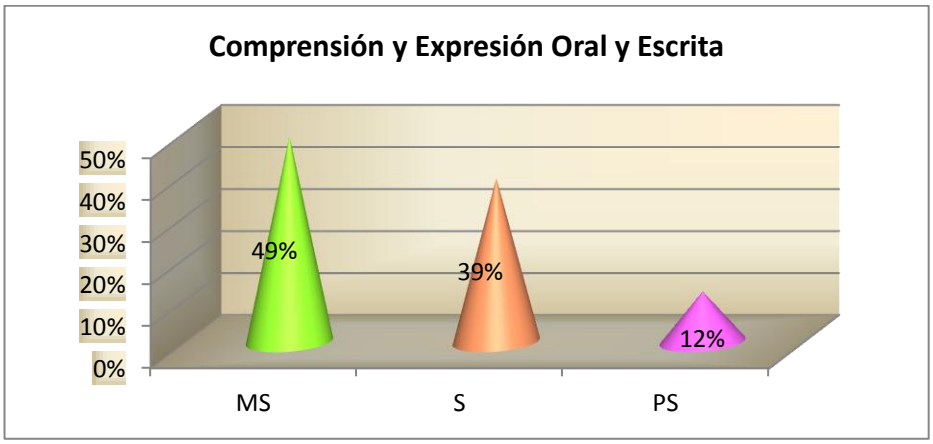


CUADRO N° 11

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Observa, escucha las oraciones y dibuja 4 elementos que corresponda, correctamente.	MS	37	49%
Observa, escucha las oraciones y dibuja 3 elementos que corresponda, correctamente.	S	29	39%
No observa, escucha las oraciones y dibuja menos de 3 elementos que corresponda, incorrectamente o no lo hace	PS	9	12%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 11



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 49% de las niñas y niños observados observa, escucha las oraciones y dibuja 4 elementos que corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio**,** el 39% observa, escucha las oraciones y dibuja 3 elementos que corresponda, correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 12% no observa, escucha las oraciones y dibuja menos de 3 elementos que corresponda, incorrectamente o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

A través del componente Comprensión y Expresión Oral y Escrita los maestros desarrollarán destrezas comunicativas esto quiere decir que sean capaces de comunicarse, expresar oralmente opiniones, participar en conversaciones: para alcanzarlo es necesario que desarrollen la conciencia de que la lengua es comunicación y que sean capaces de escuchar, hablar,

leer y escribir de manera eficaz al concluir su educación básica. Tiene como objetivo prioritario de la educación que cuando los estudiantes terminen sus años de estudio se convierta en competentes comunicativos, esto quiere decir que sean capaces de comunicarse tanto de forma oral y escrita, produciendo y comprendiendo cualquier tipo de texto, en cualquier situación que se les presente en la vida cotidiana.

LUNES

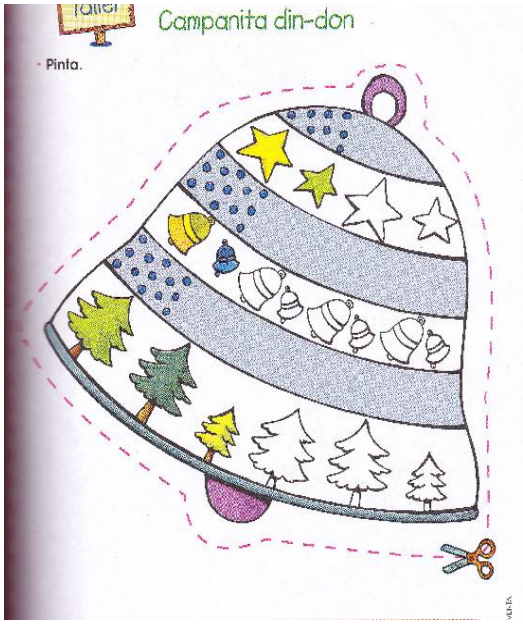
Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Comprensión y Expresión Artística.

Destreza: Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas.

Actividad: Pinta siguiendo las series y recorta la campanita din-don

Recursos: Láminas (página 89 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), Niñas, Niños, crayones, tijera.

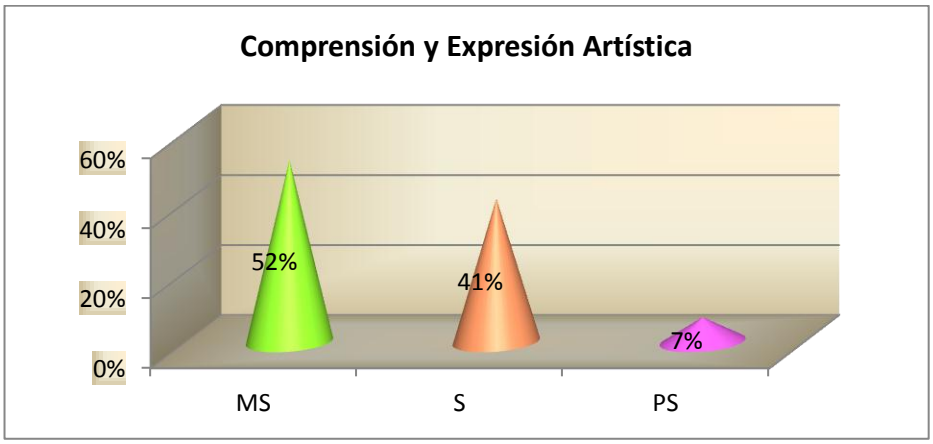


CUADRO N° 12

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Pinta siguiendo las series y recorta toda la campanita din-don correctamente.	MS	39	52%
Pinta siguiendo las series y recorta parte de la campanita din-don correctamente	S	31	41%
Pinta siguiendo las series y no recorta la campanita din-don incorrectamente o no lo hace	PS	5	7%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 12



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 52% de las niñas y niños observados pinta siguiendo las series y recorta toda la campanita din-don correctamente., obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio**,** el 41% Pinta siguiendo las series y recorta parte de la campanita din-don correctamente, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 7% Pinta siguiendo las series y no recorta la campanita din-don incorrectamente o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

Con referencia al componente de Comprensión y Expresión Artística es un impulso natural de las niñas y los niños y tienen manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir complejidad que propician el desarrollo de competencias. El juego desde la actividad

individual alcanza altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna. En pares se facilita por la cercanía y la compatibilidad personal, hasta los juegos colectivos que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados.

MARTES:

Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Expresión Corporal

Destreza: Identificar movimientos corporales en función de una postura correcta.

Actividad: Pinta y explica por qué es importante guardar una postura adecuada.

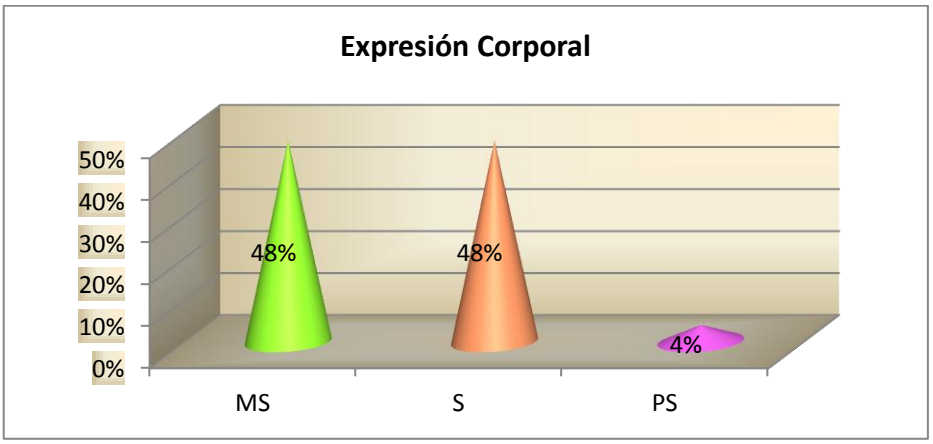
Recursos: Láminas (página 176 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

CUADRO N° 13

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIF.	F	%
Pinta y explica por qué es importante guardar una postura adecuada, correctamente	MS	36	48%
Pinta y explica con poco fundamento por qué es importante guardar una postura adecuada.	S	36	48%
Pinta y no explica por qué es importante guardar una postura adecuada, o no lo hace.	PS	3	4%
TOTAL		**75**	**100%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 13



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 48% de las niñas y niños observados pinta y explica por qué es importante guardar una postura adecuada, correctamente, obteniendo una calificación de Muy Satisfactorio, el 48% pinta y explica con poco fundamento por qué es importante guardar una postura adecuada, obteniendo una calificación de Satisfactorio; y, el 4% pinta y no explica por qué es importante guardar una postura adecuada, o no lo hace, obteniendo una calificación de Poco Satisfactorio.

El desarrollo de la Expresión Corporal se da por medio de juegos que incorporan el movimiento, los cuales ayudan en su integración como ser social al grupo y al aprendizaje de las relaciones con sus compañeros. Es necesario conocer que la construcción del esquema corporal se logra, por

sobre todas las cosas, por el uso y la experiencia de las posibilidades del cuerpo y también por la conciencia de sus limitaciones.

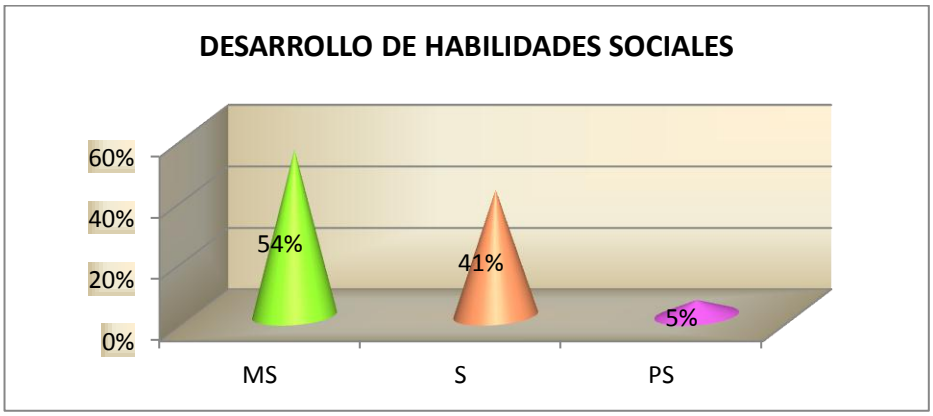
RESUMEN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN

CUADRO N° 14

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
	MS	S	PS
Identidad y Autonomía	48%	48%	4%
Convivencia	60%	35%	5%
Descubrimiento y Comprensión del medio Natural y Cultural	53%	47%	0%
Relación Lógico-Matemáticas	67%	27%	6%
Comprensión y Expresión Oral y Escrita	49%	39%	12%
Comprensión y Expresión Artística	52%	41%	7%
Expresión Corporal	48%	48%	4%
TOTAL	**54%**	**41%**	**5%**

Fuente: Guía de observación aplicada a los niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra
Investigadora: Luz Marina Narváez Veintimilla

GRÁFICO N° 14



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 54% de niñas y niños investigados en los indicadores identidad y autonomía, convivencia, descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, relación Lógico-Matemáticas, comprensión y expresión oral y escrita, comprensión y expresión artística, expresión corporal obtienen un nivel de Habilidades Sociales equivalente a Muy Satisfactorio, el 41% Satisfactorio y el 5% Poco Satisfactorio.

Las Habilidades Sociales son importantes para poder ampliar nuestra posibilidad de convivencia con otros. Como seres sociales al nacer ya tienen una inteligencia que llamamos interpersonal. Este permite identificar y establecer distinciones entre estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las personas que se encuentran alrededor, así se puede evaluar adecuadamente las emociones intenciones y capacidades de los demás, comprenderlos y actuar correctamente. La inteligencia interpersonal nos hace aptos para el trato social, pero para ello se necesita de un conjunto de Habilidades Sociales para movernos cada vez mejor en los grupos dentro de los que actuamos para vivir.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de comprobar el primer objetivo específico: Identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014, se recolectó información a través de una Encuesta a las maestras, tomando como referencia la pregunta 2: ¿Qué tipos de Juego utiliza usted en el trabajo diario que realiza con los niños?, el 100% de las maestras encuestadas indican que en el Trabajo Diario que realiza con los niños utiliza el tipo de juego Simbólico y juego Libre; y, el 67% juegos Tradicionales y juego de Reglas. El Juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara, considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

En relación al segundo objetivo específico: Evaluar el nivel de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, se aplicó una Guía de Observación a las niñas y niños, los resultados determinan que: El 54% de niñas y niños investigados en los indicadores de Identidad y

Autonomía, Convivencia, Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural, Relación Lógico-Matemáticas, Comprensión y Expresión Oral y Escrita, Comprensión y Expresión Artística; y, Expresión Corporal, obtuvieron un nivel de Habilidades Sociales equivalente a Muy Satisfactorio, el 41% Satisfactorio y el 5% Poco Satisfactorio. Las Habilidades Sociales son importantes para poder ampliar nuestra posibilidad de convivencia con otros. Nos permite identificar y establecer distinciones entre estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las personas que se encuentran alrededor, así podemos evaluar adecuadamente las emociones intenciones y capacidades de los demás, comprenderlos y actuar correctamente.

De acuerdo a los resultados de los instrumentos aplicados, se concluye que El Juego tiene una relación significativa con el Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014.

h. CONCLUSIONES

- ✓ El 100% de las maestras encuestadas indican que en el Trabajo Diario que realiza con los niños utiliza el tipo de juego Simbólico y juego Libre; y, el 67% juegos Tradicionales y juego de Reglas.

- ✓ El 54% de niñas y niños investigados en los indicadores Identidad y Autonomía, Convivencia, Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural, relación Lógico-Matemáticas, Comprensión y Expresión Oral y Escrita, Comprensión y Expresión Artística; y, Expresión Corporal, obtuvieron un nivel de Habilidades Sociales equivalente a Muy Satisfactorio, el 41% Satisfactorio y el 5% Poco Satisfactorio

i. RECOMENDACIONES

De acuerdo con las conclusiones enunciadas, se plantean las siguientes recomendaciones:

- ✓ A las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” para que continúen utilizando el Juego como agente motivador de las Habilidades Sociales de los niños, con la finalidad de desarrollar en ellos la adquisición progresiva de reglas y actitudes sociales, a fin de que puedan integrarse en la sociedad a la que pertenecen.

- ✓ A los Padres de Familia que se involucren en la labor educativa para que conozcan y colaboren con el proyecto pedagógico, fortaleciendo en casa las Habilidades Sociales de sus hijos, proporcionando ocasiones para el trato con otros niños y así fomentar conductas pro-sociales que lo llevarán al niño a tener la habilidad de integrarse al grupo.

j. BIBLIOGRAFÍA

- **ALFAR. Sevilla.** El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992

- **ABARCA &HIDALGO:** Citado en: Programa de entrenamiento en habilidades sociales. Universidad de Pontífices. CHILE, 1996.P.125.

- **AYORA** AMABLE. Los Test en la Psicología Infantil aplicable a niños. Avances en la Investigación Teórica y Práctica. Febrero 2010. Pág. 254-255.

- **CRATTY, B.J**.: ”Desarrollo Social en los niños”. Madrid: Santillana, 1989

- **DECROLY., y** Monchampo, Mlle. La iniciación a la actividad intelectual por los juegos Educativos. Francisco Beltrán, Madrid, 1932.

- **DE SZULANSK** Susana G.. El Juego-Trabajo. 1998

- **DEVÍS, J. y Peiró,**C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. INDE. Barcelona

- **DURIVAGE, J.**(1999): “Educación y Socialización”, en Educación. México, Trillas

- **ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA Y PEDAGOGIA.** 2003. Ediciones CEAC ISBN: 84-329-1400-2 Depósito Legal: B, 48.738-2002. Barcelona (España)

- **ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGÍA**, pedagogía y psicología

- **ENCICLOPEDIA** los Padres de Hoy. Problemas en la Infancia. Círculo de Lectores Bogotá C 2004
- **EBEE LEON GROSS, Psicopediatría.** CONOCE A TUS HIJOS.LIBSA. España.
- **GESSELL** Amatruda, El niño de 0 a 6 años. Editorial Piados 3ra Edición, Pág. 58 España, 1994
- **IBÁÑEZ SUNDÍN**, Carmen "El proyecto de la Educación Inicial y su práctica en el aula". Editorial La Muralla, 2008
- **ISABEL** ADRADOS.La Orientación del Niño.Pag.271-272
- **JEAN Piaget** 1890
- **MARTINEZ, N.D & SANZ,M.Y:** Trabajo de diploma, Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicada a jóvenes tímidos. Universidad de Oriente. CUBA, 2001.P.13.
- **NEWCOMB, T**. M. (1964). Manual de Psicología Social, tomo I. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- **PARRAMON.-** Manual del Educador de preescolar.- Recursos y técnicas para la formación en el Siglo XXI, Madrid, 2003 (v.8, n.5, 2003)
- **REVISTA** Despertar. Octubre 2009. Claves para una familia feliz. Pág. 3.
- **VIGOTSKY,** Teoría del Juego.Pag.61-69

SITIOS EN INTERNET

- jttp://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm
- www.archivo.elnuevodiario.com. Relaciones Familiares

- www.educacioninfantil.info/guia-juego-recurso-

  www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014"

Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

LUZ MARINA NARVÁEZ VEINTIMILLA

LOJA-ECUADOR

2013

a. TEMA

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE IBARRA”, CANTÓN JOYA DE LOS SACHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERIODO LECTIVO 2013-2014”.

b. PROBLEMÁTICA

En principio, jugar es una necesidad intuitiva, en algunos niños más fuertes que el comer y el dormir; del hecho de que esa necesidad sea plena y adecuadamente satisfecha va a depender el futuro proceso de socialización, el espíritu de equipo, y la cooperación. Es un proceso a través del cual las personas adquieren contacto con los demás, mejoran las aptitudes, los conocimientos, las reglas y los valores que tienen que conocer para poder actuar en la sociedad a la que pertenecen.

Jugar es, en efecto, importante en la vida del niño, especialmente en la primera infancia. Es tan vital que del juego y de la forma en que se conducen dependen, en gran parte, el futuro desarrollo del ser humano. Respetando las reglas del juego, el niño adquiere las primeras nociones acerca de los derechos ajenos y de la sociabilidad; jugando, el YO se estructura y se fortifica; y jugando el niño aprende a competir. Este último aspecto es extremadamente necesario para el hijo único.

A través del juego se desarrolla las Habilidades Sociales propiamente dichas, sosteniendo que ésta es un proceso consistente en integrar al niño en el medio sociocultural en el que es educado, con lo que aprende las normas que rigen la sociedad y los grupos sociales, de modo que más tarde podrá responder a lo que la sociedad exigirá de él.

El desarrollo tanto social como afectivo del niño debe tender hacia una autonomía progresiva con respecto a su madre o persona que ocupa su lugar, y a la ampliación y flexibilidad de sus relaciones con los demás, ya que por ser un comportamiento basado en el cariño y la amabilidad, muy propenso a dejarse dominar por las emociones, el niño tiene la capacidad de variar fenómenos emotivos que dan al individuo una sensación de alegría y tristeza, de agrado y desagrado así como también en algunos casos de pasividad o angustia.

Por eso es importante que las maestras de aula utilicen al Juego como una herramienta de trabajo, ya que brinda aportes invalorables a los niños, tanto en lo social, afectivo, intelectual, creativo, etc.

La presente investigación tendrá lugar en la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, que está ubicado en el cantón Joya de los Sáchas en la provincia de Orellana, en donde 3 docentes prestan sus servicios a 75 niñas y niños del Primer Año de Educación Básica, los mismos que constituyen 3 paralelos de 25 alumnos cada uno, las maestras no cuentan con la formación en la especialidad de Psicología Infantil y Educación Parvularia; pues, son maestras egresada en la carrera, laborando con este grupo vulnerable de niños.

La institución no cuenta con recursos necesarios para poder atender las necesidades de juegos recreativos y actualizados; pese a ello, los niños tienen una mentalidad creativa y de gran curiosidad que les permite ser

imaginativos con todo lo que les rodea y por lo tanto pueden jugar con toda la libertad posible y poder desenvolverse en las actividades lúdicas.

Esta falta de materiales apropiados para el desarrollo del juego en los infantes, retrasa las planificaciones escolares, ocasionando en el niño escasas habilidades sociales y buenas relaciones con sus compañeros y maestras, no les gusta compartir sus juguetes, tampoco se une a los grupos con facilidad lo que va generando una especie de conflicto entre los miembros del grupo por la escasa socialización y cooperación que se da entre ellos.

Por las razones antes expuestas se plantea el siguiente problema de investigación: **¿CÓMO INCIDE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA", CANTÓN JOYA DE LOS SÁCHAS DE LA PROVINCIA DE ORELLANA. PERÍODO LECTIVO 2013-2014?**

c. JUSTIFICACIÓN

Es de significativa importancia para todas quienes nos inclinamos por el apasionante mundo de la psicología, preocuparse por los problemas sociales más comunes que aquejan a todas las sociedades del mundo. Por ello es de gran interés llevar adelante la presente investigación, la cual con solvencia, creatividad y vocación va a contribuir oportuna y eficazmente a la solución de problemas.

Es por ello que al abordar con gran interés el problema del Juego y su incidencia en el Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños, surge el interés de poder conocer, analizar, ayudar y fortalecer con el apoyo necesario a las maestras parvularias y de manera especial a las niñas y niños investigados.

Este trabajo será de utilidad ya que se cuenta con la colaboración de la Unidad Educativa, el interés de los Padres de Familia, Maestras y Autoridades que siempre están comprometidos con el cambio y transformación social, además se tiene una amplia bibliografía y una serie de investigaciones que afianzan y refuerzan esta tarea; y, con la predisposición necesaria de la investigadora, en la perspectiva de concienciar a la colectividad sobre la importancia del Juego en el Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

Investigar la incidencia del Juego en el proceso de Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica.

ESPECÍFICOS:

Identificar los tipos de Juegos que utilizan las maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014.

Evaluar el nivel de Habilidades Sociales de las niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, cantón Joya de los Sáchas de la provincia de Orellana. Período Lectivo 2013-2014.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

- Concepto
- Importancia del Juego
- Características del Juego
- Funciones del Juego
- Beneficios del Juego
- Ventajas de Jugar para aprender
- El Juego como metodología
- Teorías del Juego
- Principales tipos de Juegos
- Habilidades Sociales en el Juego
- Aportaciones del Juego al desarrollo social.
- El juego en niños de 4 a 5 años de edad.
- El Juego en el Primer Año de Educación Básica

CAPÍTULO II

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

- Definición

- Importancia de las Habilidades Sociales en el niño
- Las Habilidades Sociales Básicas
- Maneras de adquirir las Habilidades Sociales
- Puntos Claves de las Habilidades Sociales
- Habilidades Sociales importantes para enfrentar la presión y el riesgo
- Problemas provocados por falta o escaso Desarrollo de Habilidades Sociales.
- Pautas para el Desarrollo de las Habilidades Sociales

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

CONCEPTO:

“El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del niño y, a menudo, un valor educativo para este. El trabajo escolar que se realiza en grupo puede resultar muy entretenido para el menor.” **Jean Piaget (**1890)

El niño se siente liberado de sus obligaciones cuando practica un juego. Sin embargo frecuentemente tiene que seguir unas reglas o establecerlas él mismo, con lo que sin darse cuenta, se está preparando para las actividades cívicas que deberá realizar en la edad adulta.

INNERARITY es un gran filósofo actual que defiende que “la gracia” del juego radica en que no es una afectividad fácilmente previsible. La

sensación de inseguridad es lo que explica la pasión por los juegos de azar y las apuestas típicas del homo-Ludens. “Es por lo que manifiesta que para que la vida no sea ni agotadora (por el riesgo) ni aburrida (por la seguridad), el ser humano debe encontrar un equilibrio entre las zonas de seguridad y de riesgo (el juego).” **Enciclopedia de psicología No, 4**

Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaborada de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea. El “jugar”, es la puesta en marcha del juego; encierra como único objetivo el placer.

Dentro de la pedagogía el juego es el que contribuye al desarrollo físico o mental del niño a la vez que constituye un entretenimiento. Pueden ser introducidos en un programa educativo para contribuir a la consecución de los objetivos de este.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. **GESSELL** Amatruda, (1994)

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo,

ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. **ALFAR Sevilla**. (1992)

¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hace la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta.

Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real. **ALFAR Sevilla**. (1992)

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Las características que posee un niño al momento de integrarse al juego son:

- ✓ Es libre.
- ✓ Produce placer
- ✓ Implica actividad.
- ✓ Se puede practicar toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia
- ✓ Es algo innato
- ✓ Organiza las acciones de un modo propio y específico
- ✓ Ayuda a conocer la realidad
- ✓ Permite al niño afirmarse
- ✓ Favorece el proceso socializador
- ✓ Cumple una función de desigualdades integradora y rehabilitadora
- ✓ En el juego el material no es indispensable
- ✓ Tiene unas reglas que los jugadores aceptan. **ALFAR Sevilla**. (1992)

FUNCIONES DEL JUEGO

El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño, en la medida en que este es protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llegar a

los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego, la intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- ✓ Facilitar las condiciones que permitan el juego
- ✓ Estar a disposición del niño
- ✓ No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características del juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- ✓ Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa
- ✓ Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes
- ✓ Interactuar con sus iguales
- ✓ Funcionar de forma autónoma

El juego simple hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. **DEVÍS**, J. y Peiró,C. (1992).

BENEFICIOS DEL JUEGO

Dentro de los beneficios que el Juego Infantil ofrece al niño tenemos:

- Satisface las necesidades básicas del ejercicio físico

- ✓ Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- ✓ La imaginación del Juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- ✓ Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- ✓ Con los juegos de imitación está enseñando y ejercitándose para la vida de adulto
- ✓ Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y se aventura sus futuras habilidades sociales.
- ✓ El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- ✓ Es muy importante participar en el juego con ellos.

VENTAJAS DE JUGAR PARA APRENDER

Esta concepción pedagógica del juego a demostrado su efectividad pedagógica, pues los niños aprenden más y mejor, y tal vez, lo más importante, es que aprenden con gusto, de una manera divertida y en un ambiente de confianza que consolide su auto-estima.

El juego infantil es un aliado en la adquisición de nuevos conocimientos, pues permite la participación activa de cada uno de los niños, facilita la cooperación, la solidaridad, proporciona elementos para descubrir las capacidades individuales y colectivas en la construcción de conocimientos

nuevos y permite rectificar errores. El trabajo del maestro es arduo en la reparación anticipada de las condiciones para que los niños jueguen, y durante el desarrollo del juego, el maestro debe continuar trabajando porque es el momento de observar a cada niño y al conjunto de ellos en sus procesos de aprendizaje, para posteriormente volver a incentivar zonas de desarrollo próximo en función a los avances conseguidos en el aprendizaje y desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades conceptuales y de procedimiento entre sí, de forma sencilla y segura. **DEVÍS, J.** y Peiró,C. (1992).

EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

El “juego-trabajo” es una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos jugar y trabajar.

Así entendemos como trabajar a la actividad que tiene objetivos a cumplir, meta o producto a lograr y dificultades para vencer.

El “trabajar” es la puesta en marcha de esta actividad.

Los objetivos, las metas o productos pueden o no cumplirse, dependiendo de la resolución satisfactoria o no de las dificultades que se tenga.

El placer provocado por el cumplimiento de los objetivos fijados en el trabajo, están en estrecha relación con la propia valoración (con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas), es ahí donde radica el placer por el trabajo. En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energía. El juego es el placer por el placer; pero también el trabajo en sí mismo, como actividad, puede generar placer". **DEVÍS, J**. y Peiró,C. (1992).

La metodología juego-trabajo, tiene cuatro momentos:

1. PLANIFICACIÓN.- es el momento en el cual cada uno de los niños y niñas eligen la actividad y el lugar donde van a trabajar. Es decir, el niño elige un sector y decide lo que va a hacer. La elección es personal. No existe una fórmula o receta única para planificar, los niños utilizan diariamente diversas estrategias de planificación, las que pueden ser individuales o grupales.

La planificación obliga al niño a pensar anticipadamente ¿qué?, ¿cómo?, ¿con quién?, ¿con qué? y ¿dónde va a realizar la actividad? En el momento de la planificación el docente o promotor se encarga de resolver interrogantes y con una actitud abierta, escucha, interroga, alienta, absuelve inquietudes y coordina la tarea de juego-trabajo, motivando a los que no se deciden o tienen dificultad para realizar su planificación.

2. EJECUCIÓN.- Este es el momento de la ejecución, donde los niños y las niñas desarrollan la actividad lúdica en los sectores. Los pequeños interactúan con sus compañeros, compartiendo el material y los objetos. Los niños de cuatro y cinco años asumen el juego-trabajo con una verdadera

organización grupal, son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

La presencia del maestro no es tan necesaria, como ocurre con los más pequeños; prefieren hacer las cosas ellos mismos y sólo requieren la ayuda del profesor cuando ya han agotado sus posibilidades.

3. EVALUACIÓN.- Este es el momento de la evaluación. Es recomendable que se haga, en cada sector, para que los niños puedan evocar y referir su juego; también puede hacerse en forma grupal. Es recomendable que sea ágil para que los niños no pierdan interés.

Las niñas y los niños muestran su trabajo y expresan al grupo lo realizado, puntualizando los hechos, sin olvidar los detalles importantes. Manifiestan respeto por el trabajo de los demás, señalan las dificultades encontradas y también comparan lo planificado con lo ejecutado, estableciendo comparaciones entre su planificación y los resultados obtenidos, valorando el producto obtenido y aceptando sugerencias. Este momento los ayuda a asumir sus acciones y a valorar el aporte del trabajo individual y grupal.

4. ORDEN.- Es el momento en que cada grupo regresa al sector donde trabajó y ordena sus materiales. La maestra apoyará este momento mediante preguntas y comentarios: ¿Están las muñecas ordenadas?, ¿los rompecabezas están ordenados? ¡El sector de ciencias quedó muy bien! Los niños y niñas ordenan y clasifican los materiales, cuidando que todos los materiales correspondan al sector. Se debe dejar el sector como lo

encontraron, "ordenado", tomando conciencia de su participación en este proceso. Es importante tener en cuenta que estos momentos no se presentan en un orden rígido sino con "una estructura dinámica”. También es importante señalar que no hay una regla fija para el tiempo que se le asigne al juego-trabajo.

En la práctica los docentes utilizan aproximadamente una hora para la aplicación de la metodología juego-trabajo en las aulas de cinco años, 45 minutos en las secciones de cuatro años y 30 minutos aproximadamente en los grupos de tres años.

TEORÍAS DEL JUEGO

Las teorías acerca del juego siguen incidiendo de manera importante en la investigación actual, así tenemos:

La teoría cognitiva de Piaget.- Relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

A la actividad lúdica se le considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

Una de las críticas que se le ha hecho a Piaget es “su olvido” de la comunicación y, en concreto, de las relaciones entre iguales y el exceso de importancia que concede al egocentrismo.

La teoría del pre-ejercicio de Gross.- Gross considera que el juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. Supone una manera de practicar los instintos antes de que éstos estén totalmente desarrollados. En definitiva, Gross defiende que los seres humanos y el resto de los seres del reino animal juegan porque es adaptativo. Esta teoría puede ser considerada como precursora de los principios funcionalistas de la etología actual.

Freud.- Más allá del principio del placer, vincula el comportamiento lúdico con la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental: el principio del placer –que representa la exigencia de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva hacia el gozo; y el principio de muerte –pulsión de muerte- que se contrapone a las pulsiones de vida y que tienden

a la reducción completa de las tensiones. Las pulsiones de muerte se caracterizan porque, por un aparte, se dirigen hacia el interior y tienden a la autodestrucción y por otra, se manifiestan hacia el exterior de forma agresiva.

El padre del psicoanálisis al observar a un niño de año y medio en una situación de juego se dio cuenta de que el niño manifestaba experiencias repetitivas que habían sido desagradables o traumáticas para él.

En el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego. La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada más completamente de lo que le fue posible al recibirla”.

Estas características del juego suponen un excelente instrumento a la hora de diagnosticar y de llevar a cabo una terapia de los conflictos infantiles. Al igual que sucede en el sueño (función de la vida psíquica normal), el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: uno, la realización de deseos inconscientes reprimidos cuyo origen está en la propia sexualidad infantil; y dos, la angustia que produce las experiencias de la vida misma. Por tanto,

mediante el juego el niño logra revivir experiencias angustiosas que hacen que se adapte mejor a la realidad porque consigue dominar aquellos acontecimientos que en su día le dominaron a él.

Las teorías psicoanalíticas.-Las teorías psicoanalíticas suponen, en líneas muy generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos.

Winnicott.-En los escritos y estudios psicoanalíticos se ha vinculado tradicionalmente el tema del juego con la masturbación y con distintas experiencias sensoriales. Pero Winnicott defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto.

El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego

compartido y de él a las experiencias culturales. En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta.

Por tanto, para Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente; lo mismo se puede decir en relación al juego que siempre está en el límite entre los subjetivo y lo objetivo. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre.

Sin embargo, las otras dos realidades (la psíquica o la personal y el mundo real) son más o menos constantes, ya que la primera está relativamente determinada por lo biológico y la segunda es de propiedad común. El reconocimiento de la existencia de esta zona es de gran utilidad para el analista ya que es el único lugar donde se puede originar el juego; la terapia debe ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la malaria del juego.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el

juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

La teoría de Sutton-Smith.-La teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Robert defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la s

González Millán define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma (1987). Esta es una de las múltiples acepciones que podemos encontrar del juego, pero no podemos establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo, ya que son muy numerosas.

El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor.

Shiller.- con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Con la teoría del descanso, Lazarus expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidianas.

La teoría socio histórica de Vygotsky y Elkonin.- Vygotsky defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. En definitiva, una guía del desarrollo del niño. **Vigotsky,** (2000)

De acuerdo con Vygotsky, el origen del juego es la acción. Ahora bien, mientras que para Piaget la complejidad organizativa de las acciones que dan lugar al símbolo, para Vygotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

El juego nace de las necesidades y frustraciones del niño. Si el niño lograra todos sus deseos de forma inmediata no tendría la "necesidad" de introducirse en actividades lúdicas. Hace falta que el niño tenga un cierto grado de conciencia de lo que no tiene para que sea capaz de entrar en una representación imaginaria que deforme la realidad para su bienestar psicológico. Sin embargo, no debemos confundir esta situación de deseo con el modelo psicoanalítico de la represión, ya que lo que resalta Vygotsky es que el deseo de saber es lo que impulsa al juego de representación.

La teoría de la recapitulación, de Hall, dice que en el juego se reproducen

formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales. El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

El pedagogo holandés Kohnstam piensa que el mundo del juego ofrece al niño la ocasión de vivenciar que todas las cosas y objetos pueden transformarse a su placer. Así, la escoba se convierte en un caballo, el bastón en espada, etc.

La teoría de Claparéde.- gracias a él, y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducida en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

PRINCIPALES TIPOS DE JUEGOS

Juegos de mesa.- Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representan un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes.

Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran

parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia. El Trivial es aleatorio en tanto que depende de las preguntas que cada jugador consiga. **DEVÍS,** J. y Peiró,C. (1992).

Juegos de naipes.- Los juegos de naipes utilizan como herramienta central una baraja. Esta puede ser española, de 40 ó 48 naipes o francesa de 52 cartas, y depende del juego el uso de una u otra. También hay algunos juegos de magia que utilizan naipes.

Juegos tradicionales.- Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas. **DEVÍS**, J. y Peiró,C. (1992)

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la soga tira, pelota mano, lanzamiento de barra etc.

Video-juegos.- Los videojuegos son aquellos que controlan un ordenador o computadora, que pueden crear las herramientas virtuales que se utilizarán en un juego, como naipes o dados o elaborados mundos que se pueden manipular. Un videojuego utiliza unos o más dispositivos de entrada, bien una combinación de teclas y joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En los juegos de ordenador el desarrollo del juego depende de la evolución de las interfaces utilizadas. A veces, hay una carencia de metas

o de oposición, que ha provocado una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes". Con la conexión a Internet han aparecido nuevos juegos; algunos necesitan un cliente mientras que otros requieren solamente un navegador. El juego de ordenador se ha distribuido por todos los sectores sociales, transformando la forma tradicional de jugar. DEVÍS, J. y Peiró,C. (1992)

Video juegos flash.- Con el avance de Internet los videojuegos en línea se han hecho cada vez más populares siendo una referencia los juegos desarrollados en Adobe Flash. Flash permite el desarrollo de videojuegos multiplataforma, siempre que esté soportado Flash, incluso son muchos los dispositivos móviles que ha incorporan o lo harán en breve el soporte para esta tecnología.

Juegos sensoriales.- Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Ejemplos de estos juegos son: el cucú-tras, juegos en que hay que identificar y diferenciar tamaños o formas, los sonajeros, los carillones o las cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinita ciega (se potencia el conocimiento del otro a través del tacto), botes de olor (olfato), plantas aromáticas de las granjas- escuela.

Los juegos motores.- Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas. Gran parte de los juegos tradicionales son juegos motores: los juegos de corro, los de comba, el escondite, los de persecución.

Juegos populares.- Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron

de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. DEVÍS, J. y Peiró,C. (1992)

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades matrices, o servir como base de otros juegos y deportes

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas.

Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprendan al mismo tiempo que se divierten.

El juego manipulativo.- En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación.- En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de –palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

El juego simbólico.- El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

Los juegos verbales.- Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo,

Los juegos de razonamiento lógico.- Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacio, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales.- Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas rompecabezas o puzzles. Exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales.- También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria.- Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía.- Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es

posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Juegos según el momento en que se encuentra el grupo.- Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo peno que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

HABILIDADES SOCIALES EN EL JUEGO

Los niños que se integran mejor en la etapa del juego cooperativo con el resto de niños, se caracterizan por realizar acciones como compartir información, realizan comentarios interesantes sobre lo que sucede en el

grupo. Además se interesan por lo que sucede y no intentan imponerse. Sus primeras habilidades con el grupo empiezan a tener cabida en su desarrollo personal. Una de las habilidades más relevantes observadas en las relaciones del juego en grupo son las estrategias para mantener las relaciones en grupo, ayudando y conservando la información, siendo receptivos a las iniciativas de otros niños.

Una de las características que definen a un niño con las habilidades en el juego, y en las relaciones con sus compañeros, son aquellas que tienen que ver con las estrategias para resolver los conflictos que se generan en el grupo.

Además, suelen despreciar las resoluciones agresivas en el seno del grupo y tienen un carácter conciliador.

APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO SOCIAL

Las aportaciones del juego al desarrollo social se manifiestan esencialmente en el juego simbólico y en el de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, así como porque el niño expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos…) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo. **DURIVAGE**, J.(1999)

El juego simbólico constituye un auténtico ejercicio social, un laboratorio de ensayo para comportamientos, actitudes y roles; El juego tiene carácter cultural en un doble sentido: porque los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, y porque los rasgos culturales propios se manifiestan a través de los juegos:

Rituales como una boda, particularidades como las celebraciones con toros, la recogida del (grano, uva, aceituna), los apagones, o las procesiones de semana santa. Y tiene carácter inter-cultural porque cuando jugamos juegos similares de forma distinta (*un corro, un escondite, una boda*) es necesario ampliar, entre otras posibilidades, nuestros conocimientos sobre el mundo o la capacidad de tolerancia.

Los juegos de reglas suponen una iniciación en la norma social, una relativización del sentido de competitividad (lo que importa es jugar6), así como el ensayo, aprendizaje e incorporación de valores como la cooperación, la solidaridad, el sentido de igualdad o el trabajo en equipo.

EL JUEGO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.

El juego es la actividad preferida del niño, y además hay que destacar que es la que mejor sabe realizar estando solo.

Hojas de papel, construcciones, muñecas, jugar a reproducir los acontecimientos que le rodean o plastilina, son algunos de los elementos que empezarán a fascinar a los pequeños.

A partir de los tres años, comienzan a realizar sencillas y simples construcciones con piezas muy simples.

Con el paso del tiempo empiezan a preferir jugar con otros compañeros a la vez que conocer nuevos amigos. Es usual que adopten determinados papeles y les encanta disfrazarse.

Cada vez más, buscan en el juego un modo de superación y es muy recomendable reconocerle sus éxitos en los mismos.

A los cuatro años el niño es más imaginativo y creador. Cuando está muy solo, por ser hijo único o porque hay muchos años de diferencia entre él y sus hermanos, suele crear el “amigo imaginario”. El juego es tan necesario para mantener el equilibrio y la salud mental que cuando el niño no tiene un amiguito lo inventa, le da un nombre y, si se le pregunta por él puede describirlo como si fuese un ser real. **ISABEL** ADRADOS (2003).

Los niños a esta edad ya están dotados de fina imaginación, debe estimulárselos para que jueguen con muñecos, lo cual los ayuda a descargar sus penas, proyectando los sentimientos de celos, agresividad o necesidad de amor sobre los muñecos. **DURIVAGE**, J. (1999)

Las niñas juegan con muñecas y a las casitas con otras niñas. Los varones, más activos, aprecian sobre todo la pelota. Por otra parte, la pelota, hecha de materiales más variados posibles, es un juguete para todas las edades y causa placer a los niños de cualquier edad.

Entre los 5 años, ya les empiezan a gustar los juegos tipo dominó y, si bien son aún incapaces de fijar la atención por mucho tiempo, una tregua de media hora ya es algo para la madre cansada del ruido, pues a esa edad, como a los seis años, el niño es extremadamente movedizo, impulsivo, turbulento, vive con las ropas rasgadas, sucias, fuera de su lugar.

Los juegos de tipo “mecano” también los entretienen por poco tiempo. En las horas de recreo, lo mejor tanto a esa edad como a los seis años son los juegos al aire libre, que requieren grandes movimientos como por ejemplo, jugar a la pelota. **DURIVAGE,** J.(1999)

EL JUEGO EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. **DEVÍS**, J. y Peiró,C. (1992)

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El tiempo para jugar es tiempo para aprender.

El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando. **DEVÍS,** J. y Peiró,C. (1992)

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc. La imaginación que podemos desarrollar y educar en los

niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento. **DEVÍS,** J. y Peiró,C. (1992)

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su

resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil.

En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

CAPÍTULO II

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

DEFINICIÓN:

HABILIDAD.-Es la capacidad o el talento que se aprende y desarrolla al practicar o hacer algo cada vez mejor.

SOCIAL.-Significa como nos llevamos con las demás personas (amigos, hermanos, padres, profesores).

Es por ello que, LAS HABILIDADES SOCIALES, se refiere a nuestra habilidad para tratar y congeniar con las demás personas.

Al poseer buenas habilidades sociales es muy probable que nos llevemos mucho mejor con las personas alrededor nuestro, y a través de ellas:

a. Te comprenderás mejor a ti mismo y a los demás.

b. Encontrarás nuevos amigos y conocerás mejor a los que ya tienes.

c. Podrás tener mejores relaciones con tu familia, y estarás mucho más implicado en las decisiones que ellos tomen en el futuro.

d. Podrás tener un mejor rendimiento escolar y universitario.

e. Te llevarás mejor con tus profesores, y compañeros de clase.

Si por el contrario posees pocas habilidades sociales:

a. No podrás ser capaz de comunicar eficazmente tus necesidades y sentimientos a las demás personas.

b. No se te hará muy difícil hacer nuevos amigos y conservar los que ya tienes en este momento.

c. Té veras apartado de las cosas más importantes y divertidas que puedan sucederte.

d. Te encontrarás sólo, perderás a tus amigos o llegaras a tener problemas con ellos.

Argyris (1965), habla de habilidad social como sinónimo de “algo” que contribuye a la efectividad del comportamiento interpersonal, y ese “algo” sería la capacidad de percepción, aceptación comprensión y respuesta a las expectativas asociadas al propio rol del individuo.

Por otro lado, esta definición es muy parecida a la señalada por Weiss (1968), quien afirma que la habilidad social es la capacidad que contribuye a un mutuo entendimiento y comprensión entre dos interlocutores Por otro lado, desde el punto de vista de Weber (citado por Weiss,1968), el concepto de habilidad social tiene como denominador común a la conducta interactiva y, en una primera aproximación a su definición, Ballesteros y Carboles (1981), señalan que se podrá hablar de habilidad social como la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general.

Combs y Salaby (1977) nos dicen que las habilidades sociales implican la capacidad para interactuar con los demás de un modo determinado en un contexto social, dado que es aceptado o valorado socialmente y al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso o principalmente beneficioso para los demás.

IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL NIÑO

Las habilidades sociales son importantes para poder ampliar nuestra posibilidad de convivencia con otros.

Como seres sociales al nacer ya tienen una inteligencia que llamamos interpersonal. Este no permite identificar y establecer distinciones entre estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las

personas que se encuentran alrededor, así podemos evaluar adecuadamente las emociones intenciones y capacidades de los demás, comprenderlos y actuar correctamente.

La inteligencia interpersonal nos hace aptos para el trato social, pero necesitamos de un conjunto de habilidades sociales para movernos cada vez mejor en los grupos dentro de los que actuamos para vivir. **MARTINEZ**,N.D & SANZ,M.Y, (2001)

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños está recibiendo una enorme atención clínica y de investigación. Ello se debe a varios factores. En primer lugar las investigaciones retrospectivas han encontrado relaciones sólidas entre la competencia social en la infancia y el posterior funcionamiento social, académico y psicológico, La importancia crítica de las habilidades sociales y de los comportamientos interpersonales como requisitos para la buena adaptación en la vida.

En tercer lugar, los comportamientos desagradables y desadaptados que muestran los niños son nocivos no para los adultos sino especialmente para el desarrollo de unas buenas relaciones con los compañeros y para el rendimiento escolar satisfactorio. El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el

funcionamiento adaptativo presente (asunción de normas sociales) como en el desarrollo futuro del niño. **ABARCA** &HIDALGO(1996).

En el Hogar:

- Favorecen el contacto entre los miembros de la familia con interacciones afectuosas, abiertas, empáticas y confiadas, es propia de las familias saludables.
- Fomentan las habilidades sociales dentro del hogar, propiciando un adecuado desarrollo de la autoestima en sus miembros.
- Son necesarias porque las familias requieren de las prácticas de competencias sociales, a nivel de la cohesión: ligazón emocional y autonomía; y, de la adaptabilidad: capacidad de afrontar eventos estresores y cambios.

En el Aula:

- El desarrollo y el logro de habilidades sociales facilita la integración social a experiencias de aprendizaje significativo.
- El alumno con habilidades sociales es activo e interactivo, construye sus propios saberes, se motiva académicamente y mejora sus habilidades para el conocimiento, obteniendo un mayor rendimiento.
- Los problemas en las habilidades sociales del educar se relacionan con un pobre ajuste en el aula, mala comunicación, baja autoestima académica y respuestas negativas como la agresividad, el rechazo y el temor lo que dificulta su desempeño. **ABARCA** &HIDALGO(1996).

Sin Habilidades Sociales los niños:

- Presentan problemas de ajuste emocional (inhibidos y tímidos, impulsivos, agresivos), por ser ignorados por sus padres en actividades y juegos, muestra pasividad y temor ante el contacto social.
- Se caracterizan por ser poco activos, cooperativos, desobedientes y agresivos.
- Son lentos o inadecuados en su reacción y discurso verbal.
- Presentan sentimientos auto-despreciativos y de inadecuación social.
- Manifiestan frecuentemente y trastornos de aprendizaje y problemas de rendimiento.
- Muestran conductas desviadas de lo aceptado socialmente.

LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

- Apego: capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- Empatía: capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.
- Asertividad: capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
- Cooperación: capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- Comunicación: capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.

- Autocontrol: capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.
- Comprensión de situaciones: capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.
- Resolución de conflictos: capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo.

MANERAS DE ADQUIRIR LAS HABILIDADES SOCIALES

Las competencias sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización, como resultado de la interacción con otras personas. Este desarrollo se produce fundamentalmente en la infancia, los primeros años de vida son fundamentales para el aprendizaje de estas habilidades. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

Se aprenden y desarrollan a través de los siguientes procesos:

- Experiencia directa. Los niños y niñas están rodeados de personas y desde una edad muy temprana comienzan a ensayar las conductas sociales. Se producen determinadas experiencias que los pequeños van interpretando e incorporan esas interpretaciones a su forma de pensar y actuar.
- Imitación. Los pequeños aprenden por lo que ven de las personas que son importantes para ellos. Imitaran aquellas conductas sociales que observan en los adultos más cercanos, pero no solo las conductas, también

aprenderán de estos la manera de interpretar las situaciones y hasta de sentirse en determinados momentos.

- Refuerzos. Los refuerzos sociales que tengan sus conductas, ya sea de los adultos y/o iguales van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas y otras.

PUNTOS CLAVES DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

- Se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas.
- Son reciprocas por naturaleza. Las habilidades sociales, requieren para su desarrollo la relación con otras personas.
- Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen.
- Están determinadas por el reforzamiento social (positivo o negativo). Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo (acorde con sus ideas y sentimientos) o negativo (en desacuerdo).
- Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos, ideas y valores. Estos son la base de la conducta social. Las personas interpretan las situaciones y deciden la actuación.
- Están interrelacionadas con el auto-concepto y la autoestima. Los resultados de las relaciones sociales influyen en el auto-concepto y la autoestima y

estos a su vez son cruciales para las diferentes conductas en el medio social.

- Son necesarias para el desarrollo integral de las personas. La persona se desarrolla y aprende en interacción con los demás.

HABILIDADES SOCIALES IMPORTANTES PARA ENFRENTAR LA PRESIÓN Y EL RIESGO

La Asertividad.-Algunos autores plantean la asertividad como la defensa de los derechos individuales.

"La conducta que permite a una persona actuar con base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad ni poder, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los otros". **ALBERTY** y Emmons. (1978).

"Permite a la persona expresar adecuadamente (sin medir distorsiones cognitivas o ansiedad y combinando los componentes verbales y no verbales de la manera más efectiva posible), oposición (decir no, expresar desacuerdos, hacer y recibir críticas, defender derechos y expresar en general sentimientos negativos), y afecto (dar y recibir elogios, expresar sentimientos positivos en general), de acuerdo a sus intereses y objetivos personales, respetando el derecho de los otros e intentando alcanzar la meta propuesta." **RISO** W. (1988)

Existen diferentes definiciones, tomando en cuenta que este es un concepto multidimensional.

Por lo tanto LA ASERTIVIDAD es lo siguiente:

a. Incrementa la autoestima personal.

b. Le proporciona al individuo la gran satisfacción de hacer las cosas bien con la capacidad suficiente, llegando a aumentar de forma notable la confianza y la seguridad en sí mismo.

c. Mejora notablemente la posición social, la aceptación y el respeto de los demás.

d. Se hace un reconocimiento a la capacidad de sí mismo. Se afianzan los derechos personales.

e. La asertividad suele usarse también para resolver los problemas psicológicos de un individuo y disminuir la ansiedad social.

f. Hace que la persona no sea ni muy agresivo, ni muy pasiva.

Para aprender asertividad resulta imprescindible tener muy claro el hecho plausible que tanto ser en extremo agresivo o muy pasivo, no le servirá de mucho al individuo, a la hora de conseguir los objetivos que usted desea obtener de la vida misma.

SER ASERTIVO.-Una persona que es asertiva es aquella que posee los siguientes atributos, a saber:

a.. Es expresiva, espontánea y segura de sí misma.

b. Tiene una personalidad activa.

c. Defiende sus propios derechos personales.

d. No presenta temores en su comportamiento.

e. Posee una comunicación directa, adecuada, abierta y franca

f. Su comportamiento es respetable.

g. Acepta sus limitaciones.

h. Se comunica fácilmente con toda clase de personas.

La persona que no es asertiva muestra una falta de respeto por sus propias necesidades, y su meta es aplacar, pacificar y evadir conflictos. Para todo lo demás hay un momento, y saber encontrar el momento adecuado para decir las cosas, es también una habilidad personal. **TIERNO**, BERNABÉ.(2001).

Diferenciación de la Conducta Asertiva**.-** Resulta de la expresión directa de los deseos, derechos, sentimientos y opiniones sin llegar a amenazar, castigar o violentar los derechos de los demás. Todo esto implica el respeto hacia uno mismo, y el respeto hacia los derechos y las necesidades de las otras personas. Evaluando las posibles consecuencias, que resulten de la expresión de estos sentimientos.

Conducta Pasiva.-No se es capaz de expresar abiertamente los sentimientos, pensamientos y opiniones, y si lo hacen es de una manera tan derrotista que las demás personas no pueden hacerle caso, pudiéndose experimentar consecuencias desfavorables como los sentimientos de frustración, molestia o incluso ira.

Conducta Agresiva.- Resulta de la defensa de los derechos personales y la expresión de los pensamientos, sentimientos y opiniones de una manera muy inapropiada. Transgrediendo los derechos de las demás personas, pudiendo desde los comentarios humillantes hasta las agresiones verbales directas (insultos y amenazas).

LA EMPATÍA.-La empatía es considerada hoy por hoy, como un fenómeno muy importante por diversas disciplinas, como la psicología. Muchos científicos le han asignado un rol de mediador cultural, para evaluar las diferentes conductas sociales.

La Empatía es definida como: "Una habilidad, propia del ser humano, que nos permite comprender y experimentar el punto de vista de otras personas ó entender algunas de sus estructuras de mundo, sin adoptar necesariamente está misma perspectiva". **TIERNO**, BERNABÉ, (2001).

Para que está habilidad puede desarrollarse plenamente y de la mejor manera se deben tomar en consideración algunas capacidades del comportamiento, tales como:

a.. La calidad de la interrelación.

b.. El desarrollo moral.

c.. La agresividad

d.. El altruismo

También, debemos tener en cuenta lo siguiente:

a.. Las respuestas emocionales.

b.. El bienestar que orientamos hacia las otras personas.

c.. Algunos sentimientos empáticos (simpatía, compasión y ternura).

La empatía cumple funciones de motivación e información, ya que va dirigida específicamente a aliviar la necesidad de otra persona, permitiendo obtener información acerca de la manera en la cual se debe valorar el bienestar de los demás.

Está habilidad empleada con acierto, nos facilitará el progreso de las relaciones entre dos o más personas, convirtiéndose en algo así como nuestra conciencia social, ya que situarse en el lugar de la otra persona, nos ayudará a comprender lo que está siente en ese momento.

Ser empáticos no significa nunca estar de acuerdo con la otra persona, ni tampoco implica dejar de lado nuestras propias decisiones, para asumir como nuestras las de las demás personas.

Podemos estar en completo desacuerdo con alguien, pero debemos tratar de respetar su posición, debemos aceptar como válidas sus propias creencias y motivaciones personales.

Es de sabios, recordar que los malos entendidos sólo terminan cuando las personas entienda el punto de vista de las demás personas. Por ello

debemos estar atentos en todo momento, pues no siempre lo que le funciona a una persona, le funciona a otra.

SER EMPÁTICO.-Una persona es empático, cuando logra lo siguiente, a saber:

a. Se ajusta a las situaciones.

b. Sabe escuchar atentamente, pero mejor aún sabe cuándo debe hablar.

c. Influencia y a la vez regula las emociones de otra persona.

d. Escucha con atención, y está dispuesta a discutir los problemas existentes.

e. Es abierta y a la vez flexible a las ideas.

f. Apoya y ayuda desinteresadamente.

g. Es solidaria.

h. Recuerda los problemas y le da una solución factible.

i. Propicia el trabajo en equipo.

j. Alienta la participación y la cooperación.

k. Orienta y enseña.

l. No se impone nunca a la fuerza.

m. Confía en su equipo de trabajo, y en los individuos.

n. Estimula las decisiones de grupo.

o. Se comunica abiertamente con las demás personas.

p. Demuestra capacidad de autocrítica.

Ser empático es simplemente ser capaces de entender emocionalmente a las personas, lo cual es la clave del éxito, en las relaciones interpersonales. Cuando las personas carecen de esta habilidad, tienen dificultades para poder interpretar de manera correcta las emociones de las demás personas. No saben escuchar, y muchas veces son ineficientes, son sujetos fríos, y son personas insensibles. Estos individuos dañan las emociones de quienes los tratan de forma regular.

Cuando se presenta una grave carencia de esta habilidad las personas se hacen incapaces de expresar abiertamente los propios sentimientos. Se convierten en elementos asociables, y lo más grave aún pueden llegar a convertirse en psicópatas, individuos desequilibrados que no tienen ninguna consideración por los sentimientos ajenos, y que pueden llegar incluso a manipularlos en beneficio propio. **TIERNO**, BERNABÉ, (2001).

La empatía debe convertirse en una habilidad crucial para alcanzar la excelencia, pero como la gran mayoría de las habilidades, no basta con entender a la otra persona, hay que demostrarlo con hechos, ya que la otra persona percibe que se le comprende cuando:

a. Física y psicológicamente le prestamos atención a sus mensajes y a sus gestos corporales (tensión, resistencia y aceptación).

b. No evadimos nunca los temas importantes que surgen durante nuestra conversación, manteniendo siempre la cordialidad, demostrándole que estamos siempre dispuestos a conversar los temas que él considera que son importantes.

c. Le hacemos saber de manera afectiva que entendemos perfectamente su mensaje. Le concedemos una atención especial a sus respuestas más apremiantes.

d. No lo evaluamos, ni los juzgamos, ni mucho menos lo descalificamos. Lo comprendemos y nos ponemos siempre en su lugar, evaluando la situación desde su propia perspectiva personal.

e. Si hay algo que a él le resulta interesante y a nosotros no, nos preocuparemos sólo en atender, porque él lo siente a sí en ese momento preciso.

Diferencias y Semejanzas entre Asertividad y Empatía**.-**Tanto la asertividad como la empatía son consideradas habilidades sociales. Cuando un individuo es asertivo ha de expresar claramente sus opiniones y sentimientos, sin restricciones, aun así si están errados o no, permitiendo a la otra persona opinar libremente sobre ellos en algún momento oportuno. Cuando una persona es empática, deja que los demás les expresen sus opiniones personales y sus sentimientos sin restricciones, aunque estén errados o no, ofreciéndole la posibilidad de hablar sobre ellos en algún momento oportuno.

Cuando eres una persona asertiva, defiende tus convicciones personales. Cuando eres una persona empática, entiendes las convicciones de otros seres humanos. En ambos casos, se deben respetar las opiniones y convicciones de las demás personas.

La toma de decisiones.- Todas las personas permanentemente estamos tomando decisiones; esto nos da la posibilidad de tener el control de

nuestras vidas, así como también de responsabilizarnos por nuestros actos. A veces suele ser muy fácil tomar decisiones; pero en otros momentos es difícil escoger la mejor opción. Algunas decisiones nos pueden angustiar, por ejemplo tener otro hijo, cambiar de trabajo, mudarse a otra ciudad, etc. Una Decisión correcta O incorrecta nos acercará o alejará para lograr lo que queremos en nuestras vidas. **PARRAMON.(** 2003)

Instrumentos para la toma de decisiones.- Luego de reconocer tus estilos de tomar decisiones, puedes evidenciar cómo estos instrumentos pueden ayudar a:

• Identificar tus deseos y sentimientos

• Poner en claro lo que es más importante para ti en la vida

• Buscar información

• Considerar la experiencia de otras personas

• Buscar buenos amigos y reflexionar con ellos

• Comunicar tus decisiones con firmeza y claridad.

Comportamientos que no ayudan a tomar decisiones acertadas

• Evitar y aplazar la decisión a último momento

• Delegar a otros la responsabilidad de decidir o dejar que otros decidan por nosotros

• Permitir que las circunstancias, el destino o el azar decidan por uno

• Dejarse dominar por el miedo y decidir motivados por el temor al rechazo,

Abandono o desaprobación

• Hacer lo primero que se nos ocurre sin tener en cuenta las consecuencias.

Comunicación empática.- La comunicación, como sabes, forma parte de nuestra vida desde que somos engendrados. Es a partir de la comunicación y las interrelaciones que se generan con ella que establecemos códigos comunes que nos permiten satisfacer nuestras necesidades. Permanentemente nos comunicamos, aunque no necesariamente de la manera más adecuada. La comunicación empática hace un énfasis en aquella comunicación en la que ponemos en práctica nuestra habilidad para escuchar atentamente al otro, tratándose ponernos «en sus zapatos»; y la habilidad para expresar eficientemente nuestras necesidades, sentimientos y deseos. **PARRAMON. (**2003)

La comunicación empática es importante porque favorece nuestra autoestima, además propicia relaciones enriquecedoras entre las personas, la resolución de problemas, la toma de acuerdos, el trabajo colectivo, entre otros; Por otro lado, facilita la resolución de conflictos sin llegar a situaciones de ruptura ni violencia; finalmente una de las razones importantes de la

comunicación empática es porque permite el crecimiento individual y colectivo, generando resultados y productos beneficiosos para cada uno. Muchas veces esto es lo que los adolescentes encuentran en el grupo de pares a diferencia de su relación con el mundo adulto.

A menudo, suceden problemas de comunicación cuando más allá del crecimiento de cada uno, se busca ganar o competir, o cuando no se han logrado reconocer las propias dificultades y necesidades para lograr "hacernos entender" o "ponernos en el lugar del otro"

Inteligencia emocional.- En muchas ocasiones hemos escuchado que el éxito de una persona depende de su inteligencia, concretamente, de su cociente intelectual. Por este motivo, con frecuencia se han utilizado los test de inteligencia para la orientación profesional o en procesos de selección para puestos de trabajo. Sin embargo, en la vida nos encontramos con personas que tienen éxito, sin que este haya dependido exclusivamente de su cociente intelectual, sino que han sido otro tipo de habilidades las que han condicionado su éxito.

Tratando de explicar esta situación, a principios de 1990, surgió el concepto de «inteligencia emocional», como reacción al enfoque de inteligencias meramente cognitivas. En 1995, Daniel Goleman publicó su libro: Inteligencia Emocional, y consiguió popularizar este término.

La inteligencia emocional se entiende como un conjunto de capacidades, competencias y habilidades no cognitivas que influyen en la habilidad propia

de tener éxito al afrontar las demandas y presiones del medio ambiente y que implican emociones.

El Autoestima.- Tiene mucha relación, tanto de causa como de efecto, con respecto a las habilidades sociales es muy necesario analizar. Por abundar sobre lo que constituye una configuración psicológica compleja, es necesario delimitarla de otro concepto que aunque guarde mucha relación y de hecho muchos consideran que es lo mismo, posee algunas diferencias: el auto-concepto. El auto-concepto posee una definición amplia pero lo podemos definir como una configuración psicológica donde emergen ideas, criterios y percepciones de sí mismo del otro y del medio que lo rodea y que el mismo está sujeto a cambios, pues esta supone una historia personal que se enriquece día a día.

Puede decirse entonces que la auto estima es la abstracción que el individuo hace y desarrolla acerca de sus atributos, capacidades, objetos y actividades que posee o persigue; esta abstracción es representada por el símbolo o la imagen de sí misma. Para efectuar tal abstracción el individuo considera las observaciones con respecto a su propia conducta y la forma en que otros individuos a sus actitudes, apariencias y ejecución de sus actos.

Como se observa la autoestima deviene en proceso, por lo tanto se configura por efecto de múltiples factores, no obstante una vez casi constituida (no podemos hablar de una autoestima acabada pues se sigue

retroalimentando de una cadena continua de autopercepciones y autoevaluaciones, es decir que no es rígida, sino susceptible de cambio y por lo tanto siempre quedará espacio para que siga siendo un efecto de), se convierte en una causa para generar o precipitar estados emocionales, así como propiciar o no la inhibición de respuestas conductuales y de formas también inhibir el contacto interpersonal.

PROBLEMAS PROVOCADOS POR FALTA O ESCASO DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.

- ✓ Problemas de autoestima. Los niños y niñas con pocas habilidades sociales, tendrán problemas para desenvolverse en su entorno social. Esto les llevará a pensar que es por ellos y su autoestima bajará. La imagen de sí mismos será negativa. Esto hace a su vez, que sus habilidades sociales sean escasas, la influencia es mutua.
- ✓ Dificultad para expresar deseos y opiniones. Las personas que no tengan unas buenas capacidades sociales, tendrán dificultades para saber y poder expresar lo que desean y lo que opinan.
- ✓ Dificultades para relacionarse con los demás. La falta de habilidades sociales, puede llevar a una timidez excesiva y dificultad para hacer amigos y relacionarse. En nuestra sociedad, es imprescindible relacionarse con los demás.

- ✓ Problemas escolares. Puede producirse también este tipo de problemas, debido a la inadaptación social, llegando incluso a provocar fracaso escolar.
- ✓ Malestar emocional. Las personas necesitamos de los demás, la compañía y la estima de las demás personas son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional. La ausencia de relaciones sociales puede llevar por tanto un malestar emocional asociado. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

PAUTAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

Las habilidades para afrontar con éxito de forma sana las relaciones con los demás se desarrollan progresivamente a lo largo de la infancia y la adolescencia. En este periodo se producen las estrategias que van a ser las bases de las futuras relaciones de adultos, ya sean de amistad, de pareja, laborales, etc.

Por ello debemos prestar especial atención al desarrollo de estas capacidades.

- Cuida la autoestima de los pequeños. Ayúdales a formar una imagen positiva de sí mismos. Tendrán la fuerza para desenvolverse socialmente y no culparse de aquellas situaciones que no son positivas para ellos.

Para ello critica la acción y no a la persona; proponles metas pero que sean adecuadas; utiliza los elogios pero que sean realistas.

- Transmite valores a los niños y niñas. Deben aprender a valorarse a sí mismos y a los demás. Enséñales a respetar, tolerar y escuchar.
- Sirve de ejemplo para ellos. En tus relaciones con ellos y con los demás, actúa de forma coherente y transmitiendo lo que quieres que hagan ellos.
- Habla con ellos y trabaja las creencias e ideas que tienen. Ante determinadas situaciones sociales que te ocurran a ti y/o a ellos explícales la situación, ayúdales a entender. Si por ejemplo alguien nos contesta mal, debemos explicar a los niños y niñas que esa contestación probablemente no tenga que ver con nosotros, simplemente las personas tienen sus vidas y probablemente estén enfadados por algo. No debemos por tanto tomarlo como algo personal, pero tampoco debemos dejar que nos hablen mal. Enséñales entonces con tu ejemplo a responder a estas situaciones de forma asertiva.
- Fomenta la capacidad de escuchar y entender a los demás. Para ello escúchales tú a ellos y enséñales a escuchar a los demás. Que entiendan que podemos aprender muchas cosas si escuchamos lo que los demás nos dicen.
- Emplea los refuerzos. Refuerza socialmente aquellas conductas adecuadas, como escuchar al otro o responder con educación, en esos casos interactuamos socialmente con los pequeños y refuerza negativamente las conductas inadecuadas, los gritos, la falta de escucha, etc. no interactúes con ellos en estos casos.

- Procura dotar a los niños y niñas de un ambiente rico en relaciones. Es importante que los pequeños tengan diferentes experiencias sociales, para que experimenten, aprendan y pierdan el miedo a determinadas situaciones.
- Anima a los pequeños a participar en diferentes grupos o hacer actividades con otras personas, sin que sea necesaria tu presencia. Es importante que los niños y niñas aprendan a desenvolverse solos, sin la protección de las figuras de los adultos.
- Cuando los pequeños pasen por alguna situación social de rechazo o negativa de alguna manera, debes dejar que pasen por ellas, pero explícales la situación. **NEWCOMB, T**. M. (1964).

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS:

CIENTÍFICO: El Método Científico es un proceso destinado a explicar fenómenos, establecer relaciones entre los hechos y enunciar leyes que expliquen los fenómenos físicos del mundo y permitan obtener, con estos conocimientos, aplicaciones útiles al hombre. En la presente investigación será utilizado desde el planteamiento del problema, levantamiento de la información, que consiste en la recopilación de antecedente extraídos de las maestras, niñas y niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", con los métodos e instrumentos diseñados para esta fase: en el análisis e interpretación de datos con la recopilación de campo y difusión de los resultados que servirán para obtener las conclusiones y propuestas que ayuden a mejorar la Habilidades Sociales de los niños y niñas.

INDUCTIVO – DEDUCTIVO: El Método Inductivo es el que crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones, las mismas que podrían ser falsas y, al mismo tiempo, la aplicación parcial efectuada de la lógica podría mantener su validez. El método Deductivo es aquel que

aspira a demostrar en forma interpretativa, mediante la lógica pura, la conclusión en su totalidad a partir de unas premisas, de manera que se garantiza la veracidad de las conclusiones, si no se invalida la lógica aplicada.

En la presente investigación el método Deductivo permitirá la delimitación del problema, planteamiento de soluciones, es decir para generalizar todos aquellos conocimientos particulares, mientras que, la deducción servirá para partir de una teoría general del Juego y su relación con el Desarrollo de Habilidades Sociales.

ANALÍTICO – SINTÉTICO: El método analítico consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. El método Sintético es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad. En la presente investigación este método servirá para analizar, organizar, procesar, interpretar y sintetizar la información obtenida en el trabajo de campo, así mismo permitirá el desglose del marco teórico y la simplificación precisa de todo lo investigado. Servirá para formular los elementos y relaciones del objeto de estudio.

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que al utilizarlo sirve para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados servirán únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este modelo permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados producto de la encuesta aplicada a las Maestras y una Guía de Observación aplicada a las niñas y niños investigados, representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA.- Aplicada a las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", con la finalidad de Identificar los tipos de Juegos que utilizan en la jornada diaria de Trabajo.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: La misma que se aplicará a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra", para evaluar el nivel de Habilidades Sociales.

POBLACIÓN

La población con la que se trabajará está compuesta por Maestras, Niñas y Niños de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, según se detalla a continuación:

UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE IBARRA”				
PARALELOS	**NIÑAS**	**NIÑOS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
“A”	**13**	**12**	**25**	**1**
“B”	**11**	**14**	**25**	**1**
“C”	**9**	**16**	**25**	**1**
TOTAL	**33**	**42**	**75**	**3**

Fuente: Registro de Matrícula de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra Preparatoria, Primer Grado
Elaboración: Investigadora

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDADES	2013																2014																											
	Sep.				Octubre				Noviembre				Dic.				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Nov.			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del Perfil del Proyecto	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																																		
Revisión del Proyecto											X	X	X																															
Aprobación del Proyecto														X	X																													
Aplicación de los instrumentos de investigación																X	X	X	X	X	X																							
Tabulación de la Información																						X	X	X																				
Análisis y Verificación de resultados																									X	X	X	X																
Contrastación de Variables																													X	X	X													
Redacción del primer borrador																																X	X	X										
Revisión del borrador por el Director																																			X	X	X	X						
Presentación del Informe Final																																							X	X	X	X		
Sustentación de la Tesis e Incorporación																																											X	X

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

MATERIALES	VALOR
Material de escritorio	$ 120,00
Procesamiento de texto	$ 480,00
Xerox copias	$ 50,00
Internet	$ 80,00
Bibliografía	$ 500,00
Material para recopilación de la información	$ 150,00
Investigación de campo	$ 500,00
Certificaciones	$ 50,00
Empastado y anillado	$ 40,00
Transporte e imprevistos	$ 400,00
Aranceles universitarios	$ 40,00
TOTAL	**$ 2.410,00**

Financiamiento: Los gastos estarán a cargo de la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA

- **ALFAR. Sevilla.**El juego inicial y construcción social de conocimiento 1992
- **ABARCA &HIDALGO:** Citado en: Programa de entrenamiento en habilidades sociales. Universidad de Pontífices. CHILE, 1996.P.125.
- **AYORA** AMABLE. Los Test en la Psicología Infantil aplicable a niños. Avances en la Investigación Teórica y Práctica. Febrero 2010. Pág. 254-255.
- **CRATTY, B.J**.: ”Desarrollo Social en los niños”. Madrid: Santillana, 1989
- **DECROLY., y** Monchampo, Mlle. La iniciación a la actividad intelectual por los juegos Educativos. Francisco Beltrán, Madrid, 1932.
- **DE SZULANSK** Susana G.. El Juego-Trabajo. 1998
- **DEVÍS, J. y Peiró,**C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. INDE. Barcelona
- **DURIVAGE, J.**(1999): “Educación y Socialización”, en Educación. México, Trillas
- **ENCICLOPEDIA DE PSICOLOGÍA Y PEDAGOGIA.** 2003. Ediciones CEAC ISBN: 84-329-1400-2 Depósito Legal: B, 48.738-2002. Barcelona (España)
- **ENCICLOPEDIA DE LA PSICOLOGÍA**, pedagogía y psicología
- **ENCICLOPEDIA** los Padres de Hoy. Problemas en la Infancia. Círculo de Lectores Bogotá C 2004

- **EBEE LEON GROSS, Psicopediatría.** CONOCE A TUS HIJOS.LIBSA. España.
- **GESSELL** Amatruda, El niño de 0 a 6 años. Editorial Piados 3ra Edición, Pág. 58 España, 1994
- **IBÁÑEZ SUNDÍN**, Carmen "El proyecto de la Educación Inicial y su práctica en el aula". Editorial La Muralla, 2008
- **ISABEL** ADRADOS.La Orientación del Niño.Pag.271-272
- **JEAN Piaget** 1890
- **MARTINEZ,N.D & SANZ,M.Y:** Trabajo de diploma, Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicada a jóvenes tímidos. Universidad de Oriente. CUBA, 2001.P.13.
- **NEWCOMB, T**. M. (1964). Manual de Psicología Social, tomo I. Buenos Ai res: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- **PARRAMON.-** Manual del Educador de preescolar.- Recursos y técnicas para la formación en el Siglo XXI, Madrid, 2003 (v.8, n.5, 2003)
- **REVISTA** Despertar. Octubre 2009. Claves para una familia feliz. Pág. 3.
- **VIGOTSKY,** Teoría del Juego.Pag.61-69

SITIOS EN INTERNET

- jttp://www.psicologoinfantil.com/trasdesapsicom.htm
- www.archivo.elnuevodiario.com. Relaciones Familiares
- www.educacioninfantil.info/guia-juego-recurso-
  www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp

ANEXO 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA APLICADA A LAS MAESTRAS

Estimada Maestra le solicito a usted muy comedidamente contestar las siguientes interrogantes y marque con una **X** la alternativa que estime conveniente:

1.- ¿Utiliza el Juego en las actividades diarias que realiza con los niños?

- Siempre ( )
- A veces ( )
- Nunca ( )

2.- ¿Qué tipos de Juego utiliza usted en el trabajo diario que realiza con los niños?

- Juego Simbólico ( )
- Juego de Reglas ( )
- Juego Libre ( )
- Juegos Tradicionales ( )

3.- ¿Con qué recursos cuenta usted para desarrollar diversos tipos de Juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje?

- Colchonetas ( )
- Balones ( )
- Disfraces ( )
- Juguetes ( )

4.- De los momentos de la metodología del Juego ¿Cuál cree usted es el más importante?

- Planificación ( )
- Ejecución ( )
- Evaluación ( )
- Orden ( )

5.- ¿Mediante la utilización del Juego que áreas considera usted que se desarrollan en el niño?

- La Inteligencia ( )
- Lenguaje ( )
- La Sociabilidad ( )
- La Afectividad ( )

6.- ¿Considera usted que el Juego incide en el Desarrollo de Habilidades Sociales de las niñas y niños?

Si ( ) No ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

GUÍA DE OBSERVACIÓN

LUNES

Eje de Aprendizaje: Desarrollo Personal y Social

Componente de los Ejes del Aprendizaje: Identidad y Autonomía

Destreza: Reconocer la existencia de diferentes tipos de familias y valorar su núcleo familiar.

Actividad: Repite los nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta.

Recursos: Niñas, niños, lámina (página 59 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

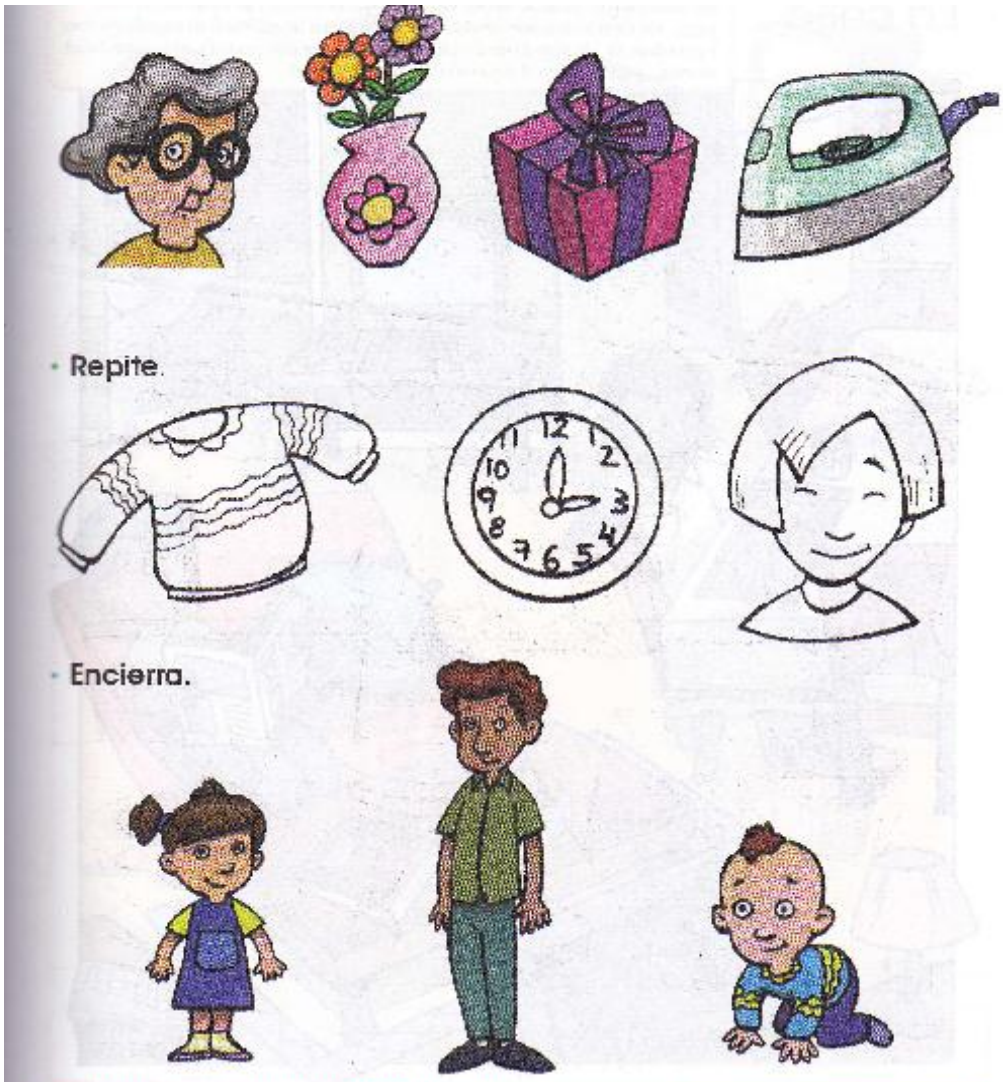
EVALUACIÓN:

MS: Repite 7 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta, correctamente**.**

S:. Repite 5 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y encierra a la persona más alta, correctamente.

PS: Repite 3 nombres de personas y objetos en forma lenta y rápida y no encierra a la persona más alta, o no lo hace.

REPITE LOS NOMBRES DE PERSONAS Y OBJETOS EN FORMA LENTA Y RÁPIDA Y ENCIERRA A LA PERSONA MÁS ALTA



MARTES

Ejes de Aprendizaje: Desarrollo Personal y Social

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Convivencia.

Destreza: Participar e integrarse en juegos y trabajos grupales mostrando alegría e interés

Actividad: Encierra en un círculo a las personas que viven contigo e indica que hace en casa**.**

Recursos: Niñas, niños, láminas pre-elaboradas, crayones.

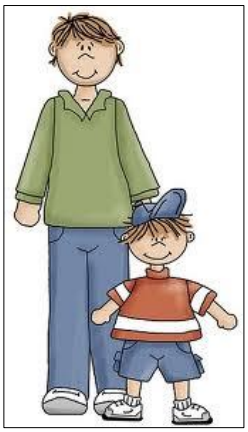
EVALUACIÓN:

MS: Encierra en un círculo 4 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente**.**

S: Encierra en un círculo 3 personas que viven contigo e indica que hacen en casa correctamente.

PS: Encierra en un círculo 1 persona que vive contigo y no indica que hacen en casa o no lo hace.

ENCIERRA EN UN CÍRCULO A LAS PERSONAS QUE VIVEN CONTIGO E INDICA QUE HACE EN CASA



MIÉRCOLES

Ejes del Aprendizaje: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural

Destreza: Identificar y comprender las necesidades básicas de los seres humanos, analizando su propia experiencias.

Actividad: Identifica y comenta sobre las necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir.

Recursos: Niñas, Niños, láminas pre-elaboradas,

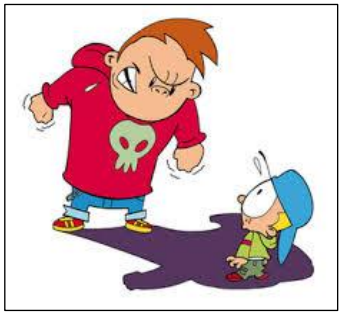
EVALUACIÓN:

MS: Identifica y comenta todas las 4 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir, correctamente.

S: Identifica y comenta 3 necesidades básicas que tiene una familia para poder vivir correctamente.

PS: No Identifica y comenta menos de 3 necesidades básica que tiene una familia para poder vivir o no lo hace.

IDENTIFICA Y COMENTA SOBRE LAS NECESIDADES BÁSICAS QUE TIENE UNA FAMILIA PARA PODER VIVIR.



JUEVES

Ejes del Aprendizaje: Conocimiento del Medio Natural y Cultural

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Relación Lógico-Matemáticas

Destreza: Reconocer e identificar los cuerpos geométricos en el entorno

Actividad: Une con una línea los objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda

Recursos: lámina (página 48 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), lápiz.

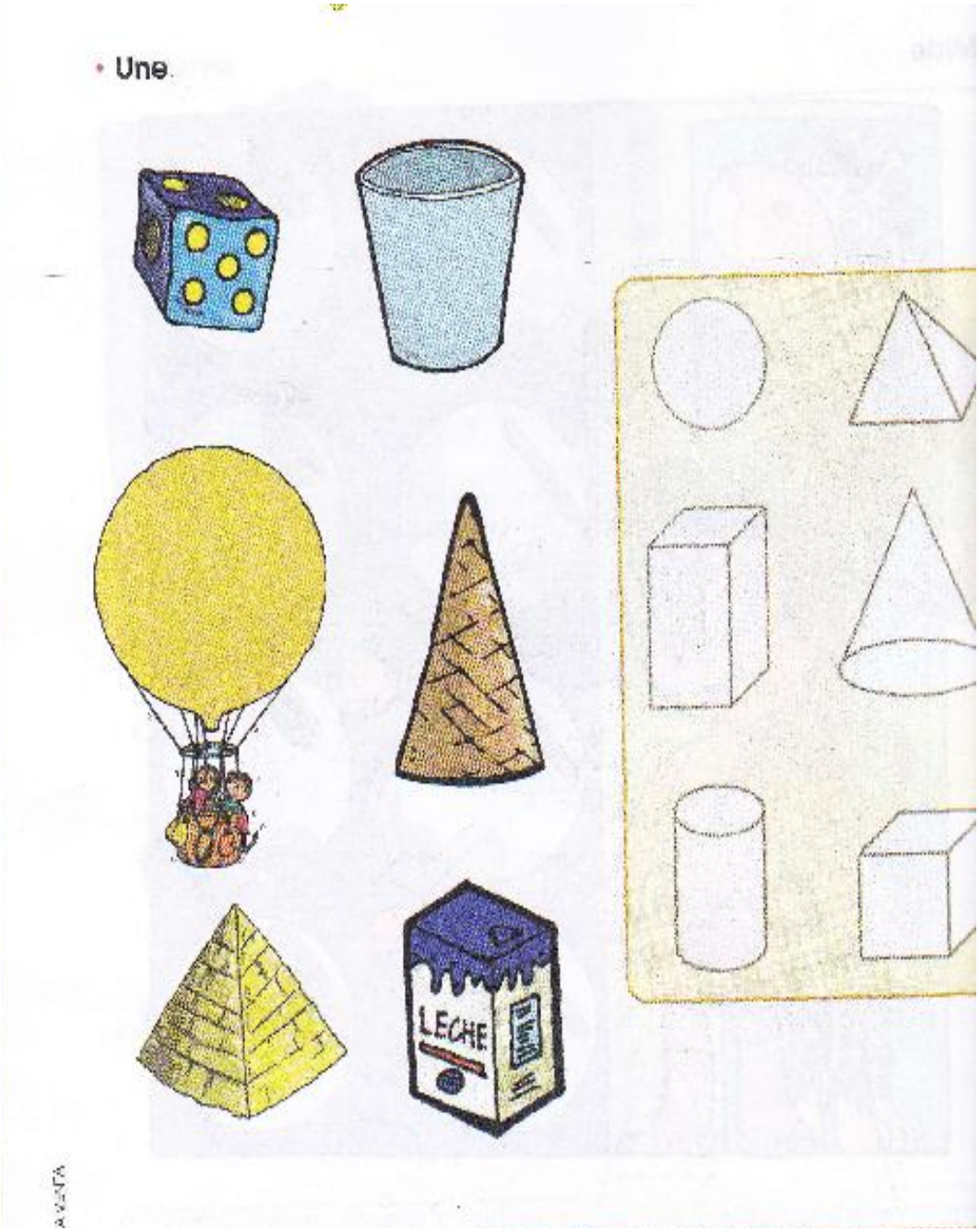
EVALUACIÓN:

MS: Une con una línea 3 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente.

S: Une con una línea 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, correctamente.

PS: Une con una línea menos de 2 objetos con los cuerpos geométricos que les corresponda, o no lo hace.

UNE CON UNA LÍNEA LOS OBJETOS CON LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS QUE LES CORRESPONDA



VIERNES

Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Comprensión y Expresión Oral y Escrita

Destreza: Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunidad Oral

Actividad: Observa, escucha las oraciones y dibuja los elementos que corresponda.

Recursos: Lámina (página 63 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

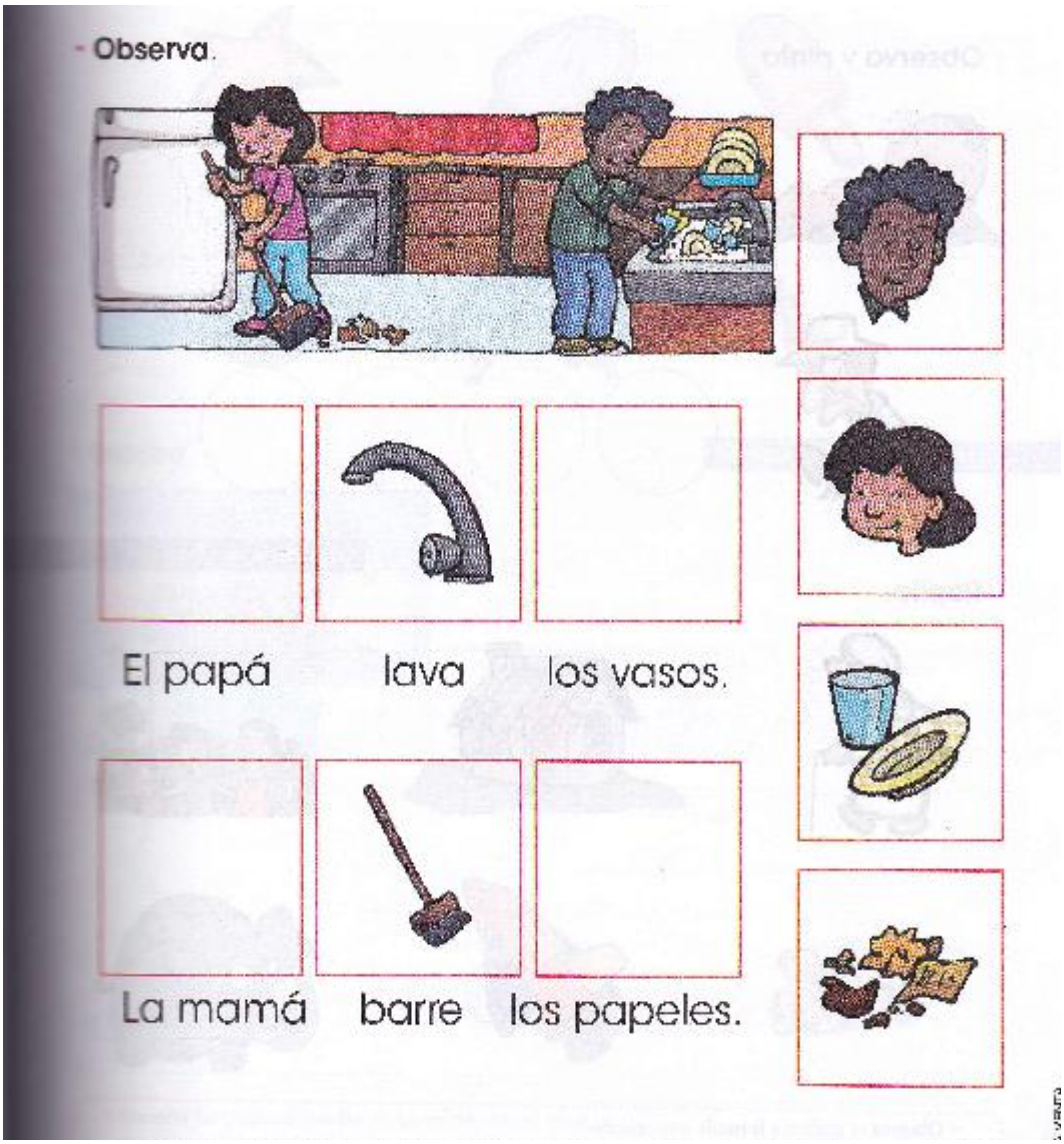
EVALUACIÓN:

MS: Observa, escucha las oraciones y dibuja 4 elementos que corresponda, correctamente.

S: Observa, escucha las oraciones y dibuja 3 elementos que corresponda, correctamente.

PS: No observa, escucha las oraciones y dibuja menos de 3 elementos que corresponda, incorrectamente o no lo hace

OBSERVA, ESCUCHA LAS ORACIONES Y DIBUJA LOS ELEMENTOS QUE CORRESPONDA.



LUNES

Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Comprensión y Expresión Artística.

Destreza: Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas.

Actividad: Pinta siguiendo las series y recorta la campanita din-don

Recursos: Láminas (página 89 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), Niñas, Niños, crayones, tijera.

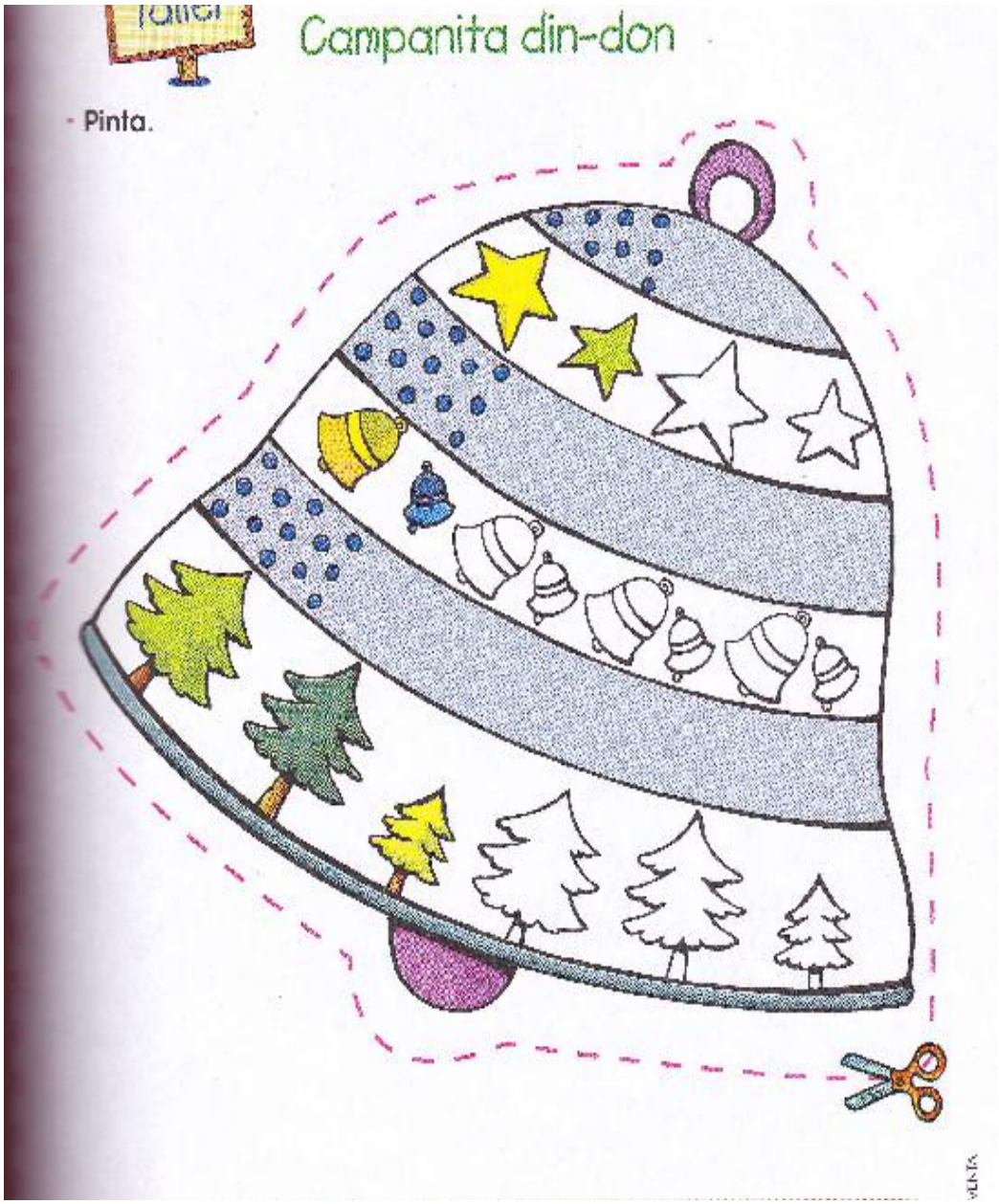
EVALUACIÓN:

MS: Pinta siguiendo las series y recorta toda la campanita din-don correctamente.

S: Pinta siguiendo las series y recorta parte de la campanita din-don correctamente

PS: Pinta siguiendo las series y no recorta la campanita din-don incorrectamente o no lo hace

PINTA SIGUIENDO LAS SERIES Y RECORTA LA CAMPANITA DIN-DON



MARTES:

Ejes del Aprendizaje: Comunicación Verbal y no Verbal

Componentes de los Ejes del Aprendizaje: Expresión Corporal

Destreza: Identificar movimientos corporales en función de una postura correcta.

Actividad: Pinta y explica por qué es importante guardar una postura adecuada.

Recursos: Láminas (página 176 del texto para primer año del currículo de la Educación General Básica), crayones.

EVALUACIÓN:

MS: Pinta y explica por qué es importante guardar una postura adecuada, correctamente

S: Pinta y explica con poco fundamento por qué es importante guardar una postura adecuada.

PS: Pinta y no explica por qué es importante guardar una postura adecuada, o no lo hace.

PINTA Y EXPLICA POR QUÉ ES IMPORTANTE GUARDAR UNA POSTURA ADECUADA.

ÍNDICE

PORTADA…… i

CERTIFICACIÓN…… ii

AUTORÍA……. iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN…… iv

AGRADECIMIENTO ……. v

DEDICATORIA…… vi

ESQUEMA DE TESIS ……..…… vii

a. TÍTULO …….. 1

b. RESUMEN ……. 2

c. INTRODUCCIÓN …….. 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA…….. 7

e. MATERIALES Y MÉTODOS ……32

f. RESULTADOS…….....36

g. DISCUSIÓN ……..……70

h. CONCLUSIONES…….. ……72

i. RECOMENDACIONES…… ……73

j. BIBLIOGRAFÍA …… 74

k. ANEXOS……..…….. 77