



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TÍTULO

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE
INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE
LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020**

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

Autora:

Nathaly Solange Picoita Sarango

Directora:

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

LOJA- ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020**, de la autoría de la Srta. Nathaly Solange Picoita Sarango. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 31 de Marzo del 2020

f)..... Firmado electrónicamente por:
**CARMEN ROCIO
MUNOZ TORRES**

Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Nathaly Solange Picoita Sarango, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autora: Nathaly Solange Picoita Sarango

Firma:.....

Cédula: 1105602013

Fecha: 18 de Enero del 2021

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

Yo, Nathaly Solange Picoita Sarango, declaro ser autora de la tesis titulada **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020**, como requisito para optar al grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, autorizo al Sistema Bibliotecario 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 dieciocho días del mes de Enero del dos mil veintiuno, firma la autora.

Firma:

Autora: Nathaly Solange Picoita Sarango

Cédula: 1105602013

Dirección: Ciudadela Héroes del Cenepa, calles Germán Pitiur y Héctor pilco

Correo Electrónico: nathaly.picoita@unl.edu.ec

Teléfono: 2546597

Celular: 0999467744

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Presidenta: Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortes. Mg. Sc.

Primer vocal: Lic. Gabriela Estefanía Román Celi. Mg. Sc.

Segundo vocal: Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona. Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer infinitamente a todos y cada uno de los docentes de esta prestigiosa Universidad Nacional de Loja, especialmente a quienes forman parte de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, ellos fueron quienes con tanto esfuerzo y dedicación me han sabido guiar en cada paso hasta llegar a convertirme en una gran profesional.

A mi tutora de tesis Mg. Sc. Carmen Rocío Muñoz Torres quien con una increíble paciencia, responsabilidad y amor ha sido un pilar fundamental en la construcción de este informe, gracias a su larga trayectoria y conocimientos ha sabido encaminarme en cada uno de los pasos de su realización y por ende salir con una muy buena investigación que será un aporte importante para la sociedad.

Del mismo modo quiero agradecer de todo corazón a la directora de la Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre quien me abrió las puertas de la institución para llevar a cabo mi trabajo, al mismo tiempo a las docentes del nivel inicial las mismas que me tendieron la mano cuando más lo necesite y pude salir adelante con todas y cada una de las actividades que desarrolle, sobre todo a los niños de inicial por brindarme su cariño y sacarme una sonrisa con cada pequeña ocurrencia.

La autora

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico primeramente a Dios por estar siempre a mi lado especialmente en este largo trayecto, ser siempre mi luz en cada paso que he dado, por darme la oportunidad de vivir cada día para ser mejor persona y ahora convertirme en una profesional.

A mis padres quienes con su gran esfuerzo y dedicación han sabido ser ese pilar fundamental en mi vida, brindándome su apoyo incondicional en todo momento, a ellos que han luchado incansablemente por darme lo necesario y han hecho que yo llegue a este punto de mi vida, y sé que me seguirán apoyando en cada decisión que tome.

A mis hermanos que han sabido darme consejos y estar siempre a mi lado cuando más los necesito, cuidándome y siendo mis protectores en todo momento.

A mi amiga Anita con quien he tenido la oportunidad de forjar una hermosa amistad que sé que durará por mucho tiempo, dándome su apoyo incondicional en todo momento y ahí estaré cuando más me necesite y como no a mis amigos con quienes he compartido cuatro largos años siendo testigos de este largo proceso de formación académica.

Nathaly Solange

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA – AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Nathaly Solange Picoita Sarango EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020	UNL	2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIÁN	SAN SEBASTIÁN	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y educación Parvularia

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <http://www.google.com/search?q=mapa+del+canton+loja>

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 18 DE NOVIEMBRE



Fuente: <http://www.google.com.ec/maps>

ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TITULO
 - b. RESUMEN
(ABSTRACT)
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
PROPUESTA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020

b. RESUMEN

La presente investigación titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020, la misma que estuvo enmarcada en determinar si el juego empleado como una estrategia metodológica permitió mejorar la convivencia en los niños de 4 a 5 años. Los métodos que aportaron para el desarrollo de este estudio fueron el científico, analítico-sintético, comparativo y descriptivo. Entre las técnicas e instrumentos utilizados fueron la observación directa, encuesta y test de Habilidades sociales de Goldstein adaptado para niños de 4 y 5 años. Luego de aplicar la encuesta dirigida a 4 docentes se comprobó que el juego si es utilizado dentro de su jornada laboral como una actividad de descanso posterior a las horas clase, sin ningún fin pedagógico establecido. Del mismo modo al aplicar el test a una muestra de 22 niños, se evidenció un 64% con dificultades para establecer buenas prácticas de convivencia, dado que pocas veces realizaron actividades que optimicen sus competencias sociales perjudicando así su interacción social. Por lo cual se elaboró y ejecutó una guía de juegos denominada “convivir de forma divertida”, y a través de los resultados obtenidos del post test se logró un progreso en los grupos de habilidades evaluadas, disminuyendo el problema a un 54%, considerando que el juego es un elemento esencial para mejorar la convivencia de los niños.

PALABRAS CLAVE: convivencia, estrategia, juego, metodológica, niños.

ABSTRACT

The present investigation entitled: THE USE OF GAMES AS A METHODOLOGICAL STRATEGY TO IMPROVE THE SPHERE OF COEXISTENCE AMONG CHILDREN OF PRE-SCHOOL LEVEL AT 18 DE NOVIEMBRE SCHOOL IN LOJA CITY IN THE PERIOD 2019-2020, had the purpose to determine if games used as a methodological strategy allowed to improve the coexistence among children from 4 to 5 years old. The methods that contributed to the development of this study were the scientific, analytical-synthetic, comparative and descriptive. Among the techniques and instruments used were the direct observation, survey and Goldstein's Social Skills test adapted for 4 and 5 year old children. After applying the survey addressed to 4 teachers, it was found that games are used by teachers within their working hours as a rest activity for students after class hours, without any established pedagogical purpose. In the same way, when applying the test to a sample of 22 children, 64% of them had difficulties in establishing good coexistence practices, given that they seldom carried out activities that optimize their social skills, thus damaging their social interaction. For this reason, a game guide called "Living Together In A Fun Way" was developed and applied to the children, and through the results obtained from the post-test, progress was achieved in the groups of evaluated skills, reducing the problem to 54%, and concluding in this way, that the play of games is an essential element to improve the coexistence among children.

KEY WORDS: coexistence, strategy, game, methodological, children.

c. INTRODUCCIÓN

La convivencia es la acción principal de los seres vivos, misma que permite mantener un sinnúmero de relaciones interpersonales a lo largo de la vida, actualmente dicha coexistencia se ve influenciada por factores negativos ya sean estos ambientales, culturales, escolares y familiares; en el niño tiene repercusiones negativas dado que por medio de la imitación de patrones conductuales erróneos afectan el desarrollo de sus habilidades sociales y por ende su interacción con el entorno.

Para algunos en la infancia resultan normales los ataques de agresividad, peleas y desacuerdos entre los niños pero a medida que van creciendo este tipo de conductas van persistiendo generando conflictos entre iguales, ejerciendo una desestabilización en la sociedad. Una mala convivencia tanto escolar, familiar y social afecta de manera directa al niño limitándolo a realizar sus actividades diarias, ocasionándole desinterés escolar por una mala relación con la docente, y competitividad con sus compañeros.

Con el objeto de mejorar el problema de la mala convivencia, surgió la necesidad de plantear el tema de investigación: El juego como estrategia metodológica para mejorar el ámbito de convivencia en los niños de inicial II de la Escuela 18 de Noviembre, considerando que el juego es una actividad lúdica que permite a los niños la experimentación directa con el medio y sobre todo una interacción social con las demás personas que son partícipes de él, permite seguir reglas y al considerarlo como una estrategia metodológica en la escuela contribuye al mejoramiento de la convivencia del niño con sus pares, estimulando como tal el

desarrollo de sus habilidades sociales para una buena interacción dentro de su contexto cotidiano.

Los objetivos específicos que se cumplieron a lo largo de la investigación fueron: Diagnosticar el nivel de convivencia escolar de los niños de 4 a 5 años a través del test de Habilidades sociales de Goldstein adaptado para su edad. Elaborar y ejecutar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas y vivenciales para relacionarse adecuadamente con el medio social. Valorar y comprobar la efectividad de las actividades planteadas en la propuesta para el mejoramiento de la convivencia en los niños de nivel inicial.

Para fundamentar este trabajo investigativo, se realizó la revisión de literatura estructurada en tres variables: la convivencia que abordan temas como: definición, ámbitos de convivencia, la familia el primer lugar de convivencia, el sistema educativo como espacio de convivencia, causas de una mala convivencia, los medios de comunicación un factor influyente en la convivencia del niño, influencia de una sociedad permisiva en la convivencia diaria del niño, como trabajar la convivencia en niños de nivel inicial, influencia del juego en la convivencia de los niños.

Respecto al juego se abarcan temas como: definición, teorías, importancia, importancia del juego en el desarrollo del niño de 4-5 años de edad, el juego y su enfoque en cada dimensión, las cuales son: afectiva-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial, motora, clasificación del juego, clasificación del juego según Piaget. Del mismo modo se abordó temas respecto a las estrategias metodológicas, incluyendo su significado, como trabajarlas en el

aula, importancia de aplicar estrategias metodológicas direccionadas a mejorar la convivencia y su importancia al considerar el juego como un método de enseñanza aprendizaje.

Los métodos utilizados fueron el científico el mismo que se empleó durante todo el proceso investigativo; el analítico-sintético que se aplicó en la construcción de los objetivos luego de analizar la problemática existente, en el desarrollo del marco teórico, revisión de literatura y la elaboración de conclusiones y recomendaciones; el comparativo permitió establecer comparaciones entre el pre test y post test; y el descriptivo se lo usó para relatar la información más significativa de la investigación por medio de la observación y la aplicación de instrumentos como encuesta a las docentes y el test de habilidades sociales de Goldstein (adaptado) a los niños de inicial II.

Se utilizaron técnicas como: la observación directa y la encuesta dirigida a docentes del nivel para determinar si utilizan el juego dentro de su plan de actividades como una estrategia de enseñanza aprendizaje para mejorar el ámbito de convivencia.

Los instrumentos empleados fueron el test de habilidades sociales de Goldstein adaptado a niños de 4 y 5 años, dividido en seis subgrupos que evalúa: primeras habilidades sociales, avanzadas, relacionadas con los sentimientos; alternativas a la agresión; para hacer frente al estrés y habilidades de planificación, permitiendo conocer el nivel de competencias sociales desarrolladas, con el fin de establecer buenos hábitos de convivencia. Para la investigación la población estuvo conformada por 43 niños y 4 docentes correspondientes a dos paralelos de inicial II, de la cual se seleccionó la muestra de 22 niños y 4 maestras de la Escuela 18 de Noviembre.

Los resultados de la investigación evidenciaron que más de la mitad de niños investigados presentaron dificultades para establecer buenas prácticas de convivencia, por lo cual surge la necesidad de intervenir oportunamente elaborando una guía de juegos direccionados a fortalecer el trabajo en equipo, cumplimiento de normas, respeto mutuo, reconocimiento de sus sentimientos y de los demás, a través de los resultados obtenidos con la aplicación del postest se demostró cambios en su accionar diario permitiendo que sus habilidades sociales mejoren y por ende se generen nuevos lazos de amistad, mejorando su convivencia en el ámbito escolar.

Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas planteadas en la propuesta resultaron eficaces, permitiendo que gran parte de la población investigada lograra intercambiar comunicación con los demás, ayudarse mutuamente, seguir reglas, etc., haciendo que su convivencia tanto en el aula sea como fuera de ella sea mucho más fructífera.

Por ello en vista del aporte positivo que genera el juego sobre el comportamiento de los niños, se sugiere a las instituciones educativas capacitar a los docentes con respecto al impacto que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades positivas permitiendo tener mayor conexión social en su medio y establecer una buena convivencia.

Finalmente, el presente informe de tesis contiene preliminares, un resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones, una propuesta alternativa de actividades lúdicas, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LA CONVIVENCIA

Los niños son seres sociales, pues desde su niñez ellos sobreviven gracias a la continua relación con sus padres, la atención y cuidados que ellos les brindan. Uruñuela (2016) menciona que convivir es el efecto de múltiples experiencias positivas o negativas lo cual permite hacer una reflexión de estas, de igual manera se ve influenciada por lecturas, cuentos, relatos o conversaciones transmitidas de generación en generación, de un ambiente familiar a otro.

Del mismo modo convivencia es la acción de vivir juntos, ser partícipe y reconocer que todos comparten ideologías, escenarios, actividades y deben respetar normas establecidas por otros para ser posible una vida conjunta sin que haya grandes conflictos. Por tal motivo es indispensable que cada niño controle sus propias emociones e intereses y compartan los intereses de los demás dado que todo ello encierra un bien común que favorece a la resolución de problemas de una forma justa a través del dialogo (Ruiz, 2007).

Couto (2012) indica que para que exista una buena convivencia es primordial que los niños posean habilidades sociales, es decir ser amables, saber escuchar y hablar, respetar y cumplir normas. Es importante mantener un dominio de sí mismo, para establecer un comportamiento manejado por reglas que faciliten la aprobación y respeto del otro como persona, considerando que las diferencias entre ambos no siempre pueden ser aceptadas.

Ámbitos de convivencia

Existen diferentes contextos que inciden en la convivencia, dado que el niño está presente en todo momento, él desde el momento que nace se encuentra en continua relación con otros, sea esto el hogar, la escuela o los vecinos.

La familia el primer lugar de convivencia.

La familia es el núcleo donde se comienza a cultivar la socialización, en ella se establecen los primeros hábitos de convivencia, se aprenden modelos de comportamiento, que dependen de la educación, del tipo de relación que existe, de los valores y el compromiso que se imparten entre padres e hijos, del rol que asuman en el cumplimiento de su paternidad o maternidad, de la situación económica y social o de sus hábitos culturales (Rodríguez, 2006).

Bolaños y Rivero (2019) indican que una buena socialización depende de formar bases sólidas en la estructura familiar para influir de manera positiva en los hijos, los padres son los encargados de dedicar su tiempo a la adquisición de habilidades requeridas por todo niño para una correcta coexistencia con otros iguales, brindándoles seguridad y amor con el objeto de fortalecer su confianza y elevar su autoestima.

La familia es el principal influyente social de los niños, es en este ambiente donde reciben una formación integral adquiriendo saberes positivos o negativos que han de ser empleados en su vida futura, he ahí la función de los progenitores y docentes para erradicar alguna orientación errónea de dicho proceso de enseñanza.

Según Pacheres (como se citó en Cari y Manrique, 2018) en la familia surgen los valores fundamentales para su desarrollo como persona, en el hogar cada uno vive y participa de sus relaciones interpersonales de manera particular, cada familia tiene sus propias particularidades, funciones educativas y sobre todo afectivas, de las cuales el niño va a aprender y replicar con personas fuera de su núcleo familiar.

El sistema educativo como espacio de convivencia.

Ruiz (2007) menciona que la escuela es una de las más grandes instituciones sociales, en los establecimientos educativos se aprende a convivir con otros, a edificar su propia identidad, los niños asumen el reconocimiento y control de sus propios deberes y derechos.

Desde la etapa infantil, en la escuela el niño entra en contacto con personas ajenas a su círculo social como familia o amigos del barrio, se relaciona con otros muy distintos a los que frecuenta, por tal motivo el sistema educativo deber ser el pionero en brindarles la oportunidad de instruirlos en la convivencia, en el respeto y aprobación a las diferencias individuales, a la colaboración con otros individuos (Uruñuela, 2016).

La escuela es un espacio donde los niños establecen sus primeras relaciones de amistad, aprenden a convivir con otros, quienes provienen de núcleos familiares distintos, con ideologías y estilos de crianza diferentes. He aquí el rol del docente quien a través del diálogo debe orientarlos, con la finalidad de desarrollar competencias sociales y valores morales que permita crear buenos hábitos de comportamiento para convivir pacíficamente.

La educación no debe basarse únicamente en la transferencia de conocimientos como se acostumbraba, al contrario en la actualidad tanto el aprendizaje de contenidos teóricos como el desarrollo de habilidades sociales básicas pueden trabajarse de forma conjunta, de tal modo que dentro del aula se pueda crear un clima armónico que motive al niño a estudiar y seguir aprendiendo.

Causas de una mala convivencia

Pérez (2005) señala que dentro de la comunidad en general se evidencian una situación a la cual los niños están viendo como algo normal y sobretodo común, dado que ellos reflejan en distintos escenarios las múltiples conductas y acciones que se están viviendo en su entorno familiar. Estas prácticas negativas contrarias a los intereses y valores para una buena convivencia en la sociedad son causadas por una gran variedad de factores de riesgo entre los que se encuentran la influencia de los medios de comunicación, violencia, falta de comunicación, bajo nivel educativo de la familia, malas condiciones de vida, pobreza, calidad de educación, entre otros.

La perspectiva de las educadoras de los centros iniciales frente a una mala convivencia se centran en la falta de cooperación de los padres de familia, porque no les enseñan el valor del respeto a los demás; ausencia de normas dentro del hogar; hijos únicos ejerciendo una mala crianza sobre ellos; temperamento de los niños, existiendo algunos con temperamento fuerte que se consideran líderes en toda actividad; ambos padres trabajan, dejando de lado el control familiar; padres que no escuchan consejos de profesionales; falta de normas en los salones de clase; entre otros (Carrasco y Schade, 2013).

Los medios de comunicación, un factor influyente en la convivencia del niño.

Pérez (2001) menciona que en el hogar, los padres de familia cumplen un rol importante sobre todo en lo que concierne al proceso de enseñanza de normas de convivencia, al momento que los niños se encuentran bajo la influencia de la televisión, particularmente puede resultar beneficioso, tomando en consideración que se debe establecer tiempos de exposición a la misma, seleccionando programas que resulten efectivos acordes a su etapa de crecimiento, para tener un control sobre dicha actividad es conveniente supervisarlos, por otro lado asumiendo que los padres no cuenten con el tiempo necesario para dicho acompañamiento se pueden establecer alternativas saludables para emplear su tiempo libre.

Lo que los niños ven en la televisión influye directamente en su realidad, porque muchas veces están expuestos a contenido violento que se asocia a problemas de conducta, hace que sientan la necesidad de imitar dichos comportamientos con personas cercanas a su medio, dificultando su convivencia diaria.

Gran parte de los niños tienen en su habitación uno de estos medios de comunicación lo que implica que tienen la posibilidad de estar por varias horas expuestos a ellos. A su edad no entienden el significado de percibir el impacto que genera la televisión con todo tipo de contenido, volviéndose vulnerables y aceptando que todo lo que ven es bueno (Kleigman, Stanton, St. Geme y Schor, 2016).

Influencia de una sociedad permisiva en la convivencia diaria del niño.

Touriñán (2008) manifiesta que a lo largo de los años han surgido varios cambios en la sociedad, en todos los niveles, anteriormente se caracterizaban por tener modelos autoritarios

y rigurosos, no cedían ante alguna persuasión, se mantenían firmes a sus ideologías, normas y reglas; hoy en día existe un descenso en la sociedad, relacionada directamente con la convivencia, esto es debido a que todos los sistemas y subsistemas sociales en los que actualmente el niño se integra son más abiertos, flexibles y permisivos en comparación a generaciones anteriores.

Para Heredia (como se citó en Andrade, 2018) la conducta de los niños se ve reflejada en base al tipo de crianza empleado por los progenitores, los padres en la educación de sus hijos son permisivos, para no tener problemas, conflictos o enfrentamientos, no aportan normas, límites y reglas firmes durante la crianza de los niños, desencadenando consecuencias negativas en su desarrollo, en sus relaciones interpersonales y vínculos afectivos con ellos.

Por otro lado, lo antes mencionado se relaciona con los estudios realizados por Osoreo (2019) quien manifiesta que la familia se ve influenciada de la sociedad, porque actualmente la mayoría se enfocan en sus contextos laborales y su necesidad de mantener un estatus económico elevado, dedicando poco tiempo a sus hijos, lo cual refleja comportamientos inadecuados como agresividad, conductas repetitivas de actos influenciados por medios de comunicación, entre otros.

Una sociedad que no tenga normas claras, objetivos concisos y no se respeten las normativas instauradas se convertirá en un lugar lleno de inconformidades y desacuerdos, donde los niños podrán realizar cualquier acción sin que tengan límites de hacerlo, generando de tal modo caos en el ambiente ya sea en el hogar, en la escuela o en la comunidad en general, estos actos negativos no permiten una buena correlación social. No solo puede

generarse conductas agresivas, también puede crear en el niño una dependencia emocional hacia alguna persona le está ayudando constantemente en sus necesidades, produciéndole inseguridad, timidez, falta de autonomía, teniendo dificultad para establecer comunicación con otros niños o generar lazos afectivos con otras personas.

La falta de valores en las sociedades modernas por influencia de distintos grupos de poder ya sean económicos y políticos, cambia considerablemente la visión de los seres humanos, pues se acogen a situaciones que los lleva a tomar decisiones egocéntricas, pensado únicamente en su bienestar, sin importar doblegar a los demás, esto trae consigo que los niños vivan en un ambiente lleno de egoísmo, desacuerdos, conflictos, generando de tal forma la imitación de tales conductas, sin poder tener una sana convivencia entre todos.

Como trabajar la convivencia en niños de nivel inicial

Correa (2009) refiere que es de suma importancia valorar el papel que cumplen los docentes en la formación de los niños, considerando que deben ser los primeros en practicar variados aspectos tales como buenos hábitos morales basados en valores significativos como el respeto, generosidad, amistad, tolerancia, entre otros, esto para satisfacer las necesidades dentro de la sociedad, del mismo modo fomentando un sano aprendizaje de los niños.

A través del tiempo el niño interactúa con otros desarrollando habilidades que permiten convivir en comunidad. Sin embargo en la escuela la docente cumple un papel fundamental en el proceso de aprendizaje del niño dado que para una buena convivencia él debe tener un autoconocimiento para lograr un dominio y control personal, para saber actuar ante situaciones que se le presenten, al mismo tiempo que desarrolla la capacidad para descubrir los

sentimientos de los demás y actuar correctamente (Córdoba, Romera, Del Rey y Ortega, 2008).

Enseñar para la convivencia no significa eludir la presencia de conflictos sino saber afrontarlos y más que ello superarlos de forma efectiva, por tanto, gracias a la capacidad creativa del educador de planificar estrategias que permitan desarrollar actividades innovadoras tales como el juego el niño va a lograr potenciar su carácter moral con los iguales permitiéndole mantener una comunicación clara y por ende buenas relaciones entre compañeros.

Para García y Ferreira (2005) la indisciplina, agresión y descontrol en las aulas y en todo centro educativo va cada vez en aumento, siendo una de los desafíos más importantes del profesor, tratando de lograr el orden necesario para que los niños a quienes está formando alcancen los objetivos planteados en el proceso de escolarización los cuales están relacionados con contenidos y destrezas para su socialización, no obstante, nadie duda que en las aulas existan normas y reglas para poder cumplir con las actividades y convivir pacíficamente, por ello estrategias como:

- Instaurar normas claras y sencillas
- Designar y asumir responsabilidades
- Establecer derechos de la clase y de los niños
- Mejorar el clima de la clase
- Brindar una educación para el desarrollo emocional
- Educar para la tolerancia

- Trabajar de forma cooperativa para solucionar problemas
- Educar en valores

Son aspectos relevantes que proporcionan un ambiente digno para establecer conexiones sociales y convivir sanamente.

Influencia del juego en la convivencia de los niños

Bello, Cruz, Pérez y García (2011) mencionan que mediante el juego el niño entra en constante relación con la sociedad en la que habita, constituyendo así que tanto el juego como los recursos para ejecutarlo establecen un reflejo social de la cultura de cada uno.

El juego en toda sociedad influye e incide considerablemente en el desarrollo de capacidades que ayudan a mejorar varias de las habilidades sociales de los niños (Canal, Ortega, Gómez y Torres, 2019). Al jugar el niño sale de su zona de confort y rutina diaria debido a que este se constituye en un regulador de su conducta debido a que la gran mayoría de juegos se basan en reglas, cumplimiento de normas, desarrollo de valores, en fin, un cúmulo de oportunidades que le ayudan a expandir no solo su conocimiento sino también el desarrollo de su personalidad.

EL JUEGO

Todas las actividades que el niño realiza por más simples que sean, es juego infantil, a través de él se sienten libres, surge naturalmente sin imposición alguna y se suspenden inmediatamente con el hecho de ya no sentir atracción por determinado juego.

El juego en sí es propio de la naturaleza del niño, brindándole una enorme gama de posibilidades para aprender, explorar y conocer su propio mundo, tanto social como natural; representarlo, expresarse y desempeñarse de forma autónoma, lo realiza sin un objetivo determinado (Bustamante, 2015).

Edo, Blanch y Anton (2017) definen al juego como una fuente de placer que potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos; una fuente de aprendizaje admitiendo la creación de zonas de desarrollo potencial; con el juego el niño es capaz de experimentar con la ayuda de un adulto. Es una importante herramienta de comunicación y socialización, a través de este descubren la vida social adulta y las reglas que rigen dicho sistema, del mismo modo es un instrumento de expresión y control de emociones, estableciendo conexiones afectivas durante el desarrollo de su personalidad.

Principales Teorías del juego

Para Piaget (como se citó en Morrison, 2005) el juego fortalece el aspecto cognoscitivo del niño siendo esencial para la construcción de su propio mundo. Con las actividades lúdicas el niño adquiere conceptos claros de su contexto, desarrollando así conocimientos o habilidades físicas, lógicas matemáticas y sociales, adquiriéndolas por medio de la interacción con los demás y sobre todo de la exploración del medio ambiente.

Calvo (2018) refiere que para Vygotsky el juego es una guía de desarrollo del niño que crea escenarios imaginarios, permite desarrollarse desde un plano conceptual es decir un contexto que altera todo el proceder del niño, requiriendo un control de sus acciones en situaciones ficticias o imaginarias y no en lo que en realidad vive y experimenta diariamente.

Ortí (2004) menciona que para Freud el juego permite al niño tener la oportunidad de exteriorizar sus deseos, conflictos e impulsos que comúnmente no puede manifestar en una situación real, por tal motivo dicha actividad lúdica le provocará satisfacción y placer, porque le permite dar solución a sus problemas, liberando impulsos y tensiones que le causen malestar o que no pueda expresarlos con facilidad.

Con dicha actividad lúdica el niño evade la realidad y expresa su pesar de modo simbólico siendo ésta una acción que permite diagnosticar cualquier tipo de situación que pueda estar ocurriendo en su vida

Importancia del juego infantil

Los juegos son acciones que mantienen a los niños entretenidos de alguna u otra forma, pero es conveniente mencionar que constituye un método de enseñanza-aprendizaje muy significativo para su desarrollo cognoscitivo, físico y social.

Para Winnicott (como se citó en Larrabure y Paolicchi, 2019) el jugar es una cualidad del aparato psíquico, el cual surge a partir de la relación del bebe con su madre, al establecer estos vínculos a temprana edad permitirá que en el niño crezca la ilusión y confianza en su propia capacidad creativa.

Posada, Gómez y Ramírez (2005) afirman que tanto el juego y una alimentación balanceada contribuyen a un óptimo crecimiento y desarrollo del individuo, pues sin dichas actividades, no es posible la vida. Lo expresado anteriormente es fundamental, debido a que el juego es innato en el niño y surge la necesidad de satisfacerla, por lo tanto, le ofrecer niño un

acompañamiento durante todo su proceso cognitivo, juega un papel fundamental en la función del adulto o educador, para lograr su desarrollo íntegro.

Para el niño el juego no tiene un objetivo significativo más que generarle satisfacción tras su realización, es muy importante para el adulto entender que el juego infantil permite conocer sus funciones básicas, estructurar su personalidad y más que todo conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él, todo ello con la finalidad de poder acompañarlo activamente en su proceso de crecimiento y desarrollo (Loredo, Gómez y Perea, 2005).

El juego es una herramienta básica importante debido a que facilita al niño el uso de su creatividad e imaginación para establecer habilidades y destrezas tanto físicas, cognitivas y emocionales, gracias a la libertad que este le proporciona para descubrir y abrirse paso a nuevas experiencias (García, 2019).

Por tal motivo el juego es un factor primordial en la educación, el docente debe implementar estrategias metodológicas para un proceso de enseñanza-aprendizaje que trascienda, constituyéndose en un elemento primordial capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades con el objeto de establecer desde temprana edad el cumplimiento de reglas, respeto y el establecimiento de normas que permitan una buena relación entre sí.

Importancia del juego en el desarrollo del niño de 4-5 años.

El juego involucra en sí el aprendizaje, actividad física y sobre todo socialización con otros, esta actividad lúdica a la edad de 4 y 5 años aumenta su complejidad e imaginación

comprendiendo eventos concretos, la creación de escenarios totalmente imaginarios e incluso el comienzo del reconocimiento de reglas en determinadas acciones.

Se convierte en una práctica globalizadora que facilita la estimulación conjunta de todos y cada uno de los componentes del niño, es decir, su desarrollo biológico, psicológico y social y que según sea la naturaleza y tipo de juego, él se irá involucrando de mejor manera, tomando a consideración que en las etapas tempranas del niño un juego integral que abarque áreas afectivas, emocionales y físicas influirá rotundamente en la adquisición de valores los mismos que son cruciales a la hora de convivir (Torres, Padrón, y Cristalino, 2007).

Rosin, Saa y Pavone (2020) refieren que centrarse en desarrollar capacidades sensorio motoras, a través del aprendizaje lúdico en los primeros años es una alternativa innovadora para la educación infantil, en lugar de enfocarse en habilidades académicas, como memorizar contenidos, leer pictogramas o enseñar únicamente para el momento, a través del juego el niño obtiene beneficios a largo plazo, ayudándolo a colaborar, negociar, resolver conflictos, auto defenderse, tomar decisiones, liderar, ser creativo y más que todo aumentar su actividad física potenciando sus habilidades motrices.

El juego y su enfoque en cada dimensión.

El juego es una actividad necesaria en la vida del niño sobre todo en la etapa infantil, tiene un carácter universal, es decir está presente en todas las épocas y culturas. A través de este el niño aprende a conocer su mundo y disfrutarlo.

Delgado (2011) en su libro “juego infantil y su metodología” menciona siete dimensiones que son posibles desarrollar a través del juego, estas son: afectiva-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva, sensorial y motora.

Dimensión afectiva- emocional del juego.

El juego es una herramienta que permite al individuo expresarse y controlarse emocionalmente, esta actividad lúdica favorece y estimula el desarrollo de su personalidad, dado que al jugar descargan placer, agresividad, dominan su ansiedad permitiéndoles ampliar sus experiencias al establecer relaciones sociales.

Por otro lado el juego representa una gran función en el equilibrio psíquico y afectivo-emocional del niño brindando la oportunidad de liberar tensiones acumuladas, resultando ser un gran ejercicio terapéutico (Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

Dimensión social del juego.

Es una dimensión que favorece la comunicación y cooperación, permite establecer un mayor conocimiento del mundo social adulto a través de la empatía con los demás, ayudando de tal modo al desarrollo moral del niño poniendo a consideración su capacidad de voluntad y asimilación de reglas en su contexto (Ribes, Clavijo, Caballero, Fernández y Torres, 2006).

Chao, Amaro y Rodorigo (2018) refiere que con el juego el niño construye sus primeras interacciones sociales, explorando el mundo mientras comienza a comprender cuales son los comportamientos correctos y cuales no, dentro de un ambiente ampliamente desarrollado con múltiples ideologías.

Dimensión cultural del juego.

Duek (2012) menciona que a medida que el niño juega se observa qué actividades realiza, las mismas que están condicionadas estrechamente por la cultura de su tiempo, por su pertenencia social, experiencias y circunstancias de vida que atraviesa a lo largo de su crecimiento.

Esta dimensión podría considerarse la más significativa, porque permite la transmisión de tradiciones propiamente dicho y a la vez valores de una generación a otra, cada país posee sus propias costumbres que los caracteriza como tal, por ello a través del juego los niños conocen el mundo de otros y obtendrán nuevos conocimientos.

Dimensión creativa del juego.

Los niños nacen con un enorme potencial creativo que poco a poco va modificándose a medida que van creciendo, por tal motivo el juego es un factor importante en su desarrollo porque los motiva a alcanzar niveles de inteligencia mucho más altos, siendo imaginativos evitan la rutina, están prestos a nuevas experiencias tales como fantasías, sentimientos, ideologías distintas entre otros; son curiosos y confían más en sí mismos, todo ello gracias a la realización de actividades lúdicas libres y creativas (Bernabeu y Goldstein, 2009).

A través del juego el niño pone a prueba su agilidad mental permitiéndole abrir su mente a nuevos mundos que se encuentran solo en su cabeza y por ende desarrollar su capacidad creativa al plasmarlos o expresarlos en alguna actividad, generando así cambios en la forma de ver su ambiente real.

Dimensión cognitiva del juego.

Antunes (2006) menciona que el juego aporta mucho en el desarrollo cognitivo del niño a medida que va creciendo este es capaz de captar símbolos que implican múltiples acciones. Al entender dichos símbolos, aprende poco a poco a reflexionar sobre su proceder pensando de una forma lógica, del mismo modo cabe destacar que con el juego florece también su lenguaje al intercambiar información con sus pares.

En la etapa escolar el niño es participe de muchos juegos de carácter educativo los cuales le ofrecen experiencias que permiten el desarrollo de funciones mentales, el inicio a nuevos conocimientos, del mismo modo les brinda la oportunidad de realizar repeticiones constantes es cuanto a atención, retención y sobre todo comprensión (Escalante, Coronell y Narvárez, 2016).

Dimensión sensorial del juego.

Venegas, Venegas y García (2018) mencionan que existen juegos en donde los niños ejercitan sus sentidos, los cuales inician desde los primeros años de vida y que a través de varias actividades es capaz de distinguir de cierto modo texturas, lugares, olores, sonidos, sabores. Al trabajar más de un sentido también se favorece la coordinación motriz ya que ambas van de la mano.

Toda experiencia sensorial a la que es sometido el niño le va a servir para transformar los estímulos percibidos a través de los sentidos en aprendizajes y formas de expresión, cuanto mayor sea su experiencia sensorial mayor será su adaptación a situaciones que requieran de

una respuesta creativa, por tal motivo el juego desde su carácter lúdico permite al niño trabajar sus sentidos a partir de la exploración (González y Temprano, 2018).

Dimensión motora del juego.

Dicha dimensión va de la mano con todas las anteriores dado que puede desplegarse en la coordinación de movimientos ya sean estos finos, gruesos o en conjunto a la vez que integran elementos imaginarios que permitan el desglose de escenarios ficticios para crear escenas que impliquen la activación de todo su cuerpo.

Cuando se ejecutan los juegos, se ven implicados propiamente los movimientos y gestos los mismos que evolucionan constantemente a lo largo de su desarrollo físico y cognitivo, por otro lado al considerar dicha dimensión el niño desarrolla su orientación espacial y su percepción de velocidad, resultando beneficiosa la aplicación de dicha estrategia lúdica (Venegas, Venegas y García, 2018).

Clasificación del juego

La clasificación de los juegos hasta el momento ha sido uno de los temas más controversiales, a causa de que existen múltiples corrientes para hablar de él, se toma en cuenta elementos como la etapa evolutiva, su finalidad, instrumentos que se utilizan, entre otros, que hacen que su subdivisión no resulte tan sencilla. Pero al clasificar al juego como tal, nos brinda la oportunidad de seleccionar de mejor forma las actividades para así obtener mejores resultados de aprendizaje.

Clasificación del juego según Piaget.

Piaget (como se citó en Polonio, Castellanos y Moldes, 2014) plantea una clasificación basada en la evolución cognitiva del niño, quien desarrolla un tipo de juego concreto característico para cada etapa de su desarrollo, porque a medida que crece, adquiere diferentes connotaciones producto de sus propias conexiones neuronales las mismas que le permiten generar nuevos conocimientos.

Polonio, Castellanos y Moldes (2014) presentan una clasificación del juego tomando como base la propuesta por Piaget:

- ✓ **Juego sensorio motor (0-2 años):** denominado también de ejercicio o funcional, se relaciona con la actividad motriz, tiene la capacidad de experimentar procesos creativos y espontáneos de un ejercicio lúdico libre, no está ligado únicamente al niño, se trabaja con la participación de los padres quienes estimulan e introducen al niño en el mundo (Madrona y Navarro, 2005).

- ✓ **Juego simbólico (2 a 6-7 años):** denominado también imaginario, de fantasía dramático o fingido, permite el uso del símbolo para jugar, expresa representaciones mentales que se manifiestan por la imitación, interpretando objetos o situaciones de la vida cotidiana, haciendo alusión a un rol dentro del ejercicio lúdico (Navarro, 2002).

- ✓ **Juego de reglas (6 años en adelante):** es un juego organizado que describe comportamientos dentro de sí mismo, en él, la regla es el factor primordial porque se establecen acuerdos entre los participantes con la finalidad de establecer relaciones

positivas durante su ejecución, del mismo modo permite determinar grado de aceptación y compromiso para el cumplimiento de reglas establecidas al inicio de la actividad (Navarro, 2002).

- ✓ **Juego de construcción:** es empleado en determinada edad, y dependen de la etapa de desarrollo en la que se encuentre el niño, este tipo de juegos son manipulativos e incitan a la construcción del pensamiento abstracto, promoviendo una mejor concentración y capacidad creadora, gracias a la plasticidad cerebral del niño (Venegas, Venegas y García, 2018).

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Qué es una estrategia metodológica

Cabe destacar que la intervención de los educadores en todos los niveles de educación es de suma responsabilidad y dedicación, pero resulta un poco más comprometida a nivel inicial porque justamente a temprana edad es donde los niños se vinculan con un aprendizaje significativo tras actuar con el entorno, apropiándose de su espacio por medio del juego (Díaz, 2007).

Díaz y Hernández (2002) afirman que las estrategias metodológicas son un conjunto de recursos o acciones adoptadas por los maestros para impartir aprendizajes significativos, tomando a consideración las características del grupo de niños, dichas acciones de enseñanza guían la actividad de ellos para lograr los objetivos planteados durante el periodo académico.

Las estrategias metodológicas permiten a los docentes ser creativos al momento de planificar sus actividades, pudiendo organizarlas de tal forma que los contenidos tengan mayor significancia y utilizarlos cuando la ocasión lo amerite.

Como trabajar estrategias metodológicas en el aula

Rojas (2011) menciona que un elemento importante a la hora de aplicar estrategias metodológicas en el aula es considerar ubicarse en el lugar del niño, ciertamente porque ahí se entiende cómo ellos están aprendiendo, en ese instante se reconoce que no es muy apetecible aprender de forma repetitiva llegando al grado de volverse tedioso o cansado, en donde el niño se mantiene pasivo y monótono por una mala aplicación de estrategias de enseñanza.

Otro aspecto a tomar en cuenta es que los docentes comparten conocimientos los mismos que deben demostrarse de una forma técnica, es decir que llame la atención, con materiales novedosos, creativos y un tanto exagerados con el propósito de proyectar curiosidad en el grupo.

Para Choez (como se citó en Leyton, 2019) es indispensable el uso de nuevas técnicas, métodos y metodologías con el fin de innovar en el proceso educativo, tal es el caso de la aplicación de juegos educativos tanto dentro como fuera del salón de clase, con la intención de motivar al niño antes y después de las horas clase impartidas durante la jornada diaria de trabajo.

Para trabajar la convivencia en el aula, una estrategia indispensable para la resolución de conflictos en los niños, primero el docente debe actuar siendo un modelo el cual pueda ser

imitado, para que de tal forma comprendan que no solo a ellos le pasa ese tipo de situaciones, sino también a los adultos (Carrasco y Schade, 2013).

Los maestros a la hora de abordar estos temas deben ser creativos, pues al tratar de enseñarles de forma tradicional, dicho aprendizaje se esfumará en unos cuantos días, a diferencia de hacerlo mientras realizan actividades lúdicas que a ellos les llama la atención, tal es el caso del juego donde pueden ser libres, representar escenarios cotidianos y aprender de ellos.

Importancia de aplicar estrategias metodológicas para una mejor convivencia

Falcones y Ramos (2017) mencionan que la práctica docente demanda de un análisis actual sobre los factores que influyen en el salón de clase, observando las necesidades que tiene cada niño para lograr la adquisición de aprendizajes.

El niño debe aprender a resolver problemas, a examinar de forma crítica la realidad y buscar la mejor manera de transformarla. Por ello desde las aulas es indispensable que las instituciones tengan la responsabilidad de formar bajo valores positivos para un adecuado desarrollo psicosocial.

Una buena convivencia no se consigue con reglamentos, ni con prácticas obligatorias, con métodos rigurosos de castigos y sanciones, sino más bien se logra a partir del establecimiento de estrategias metodológicas que propicien momentos lúdicos innovadores con el objeto de generar enseñanzas relevantes, por ello en el aula se puede establecer espacios donde exista

una buena comunicación, participación, el uso pensamiento del crítico y sobre todo la construcción de valores que resultan útiles a la sociedad.

Por ello el aula es el mejor lugar para aprender conviviendo y convivir aprendiendo, haciendo énfasis en la mediación y el planteamiento de pactos como una estrategia de prevención y de resolución de conflictos (Colombo, 2011).

Carrasco y Schade (2013) mencionan que dentro de las estrategias que permiten mejorar la convivencia se encuentran la comunicación con el objeto de generar opciones de solución del conflicto; un plan de convivencia donde juntamente con los niños se crean reglas de oro las mismas que contienen tareas y acciones necesarias para promover una buena convivencia en el salón de clase. Por tal motivo el educador resulta ser un guía y manejador del desarrollo del aprendizaje de sus niños creando un espacio que permita la integración, participación y colaboración de todos, a través del diálogo para estructurar confianza mutua en el proceso educativo.

Importancia de implementar el juego como una metodología de enseñanza

A medida que la sociedad se vuelve cada vez más complicada y se mantiene en continuo cambio, los maestros atraviesan un problema sobre lo que se debe enseñar para que tenga significancia en la vida del niño, por ello no resulta tan relevante el hecho de impartir únicamente materia, sino buscar alternativas que sean de su agrado. Por ello el juego resulta ser la metodología más adecuada (Posada, Gómez y Ramírez, 2005).

La educación es una constante comunicación que demanda de mucho estímulo y un lenguaje claro. Hoy en día los educadores principalmente de nivel inicial creen que el juego es un medio educativo sumamente importante, y están en lo correcto, porque a través de dicha actividad lúdica el niño adopta conocimientos de una forma más relajada y efectiva.

Además, para evitar que las clases se tornen monótonas es necesaria la implementación de este tipo de estrategias lúdicas basadas en juegos que permitan mejorar el proceso educativo y como no con la formación personal del niño, porque, a través del esparcimiento desarrolla todas sus capacidades, habilidades, destrezas, descubre y comprende microsistemas en los que se encuentra inmerso, comprendiendo de tal modo las consecuencias de sus acciones en las relaciones sociales que maneje.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Durante la elaboración de la presente investigación se utilizó materiales, métodos, técnicas e instrumentos con la intención de dar pertinencia al estudio. Entre los principales materiales empleados estuvieron; bibliográficos: libros, revistas, artículos, tesis, etc. Tecnológicos: computadora, USB, internet, impresora, parlante; de oficina: grapadora, resmas de papel, fotocopias, impresiones, esferos, lápiz; en materiales didácticos se utilizó pelotas, hulas, globos, vendas, cinta, silbato, sillas, tizas, cuerda, papelotes, fichas con imágenes, marcadores, huevos, cucharas plásticas, saquillos, colchonetas, zapatos, etc.

El enfoque utilizado en la investigación fue de tipo cualitativo dado que se recopiló y analizó la información obtenida en base a hechos suscitados dentro de un contexto cotidiano, como lo fue la convivencia en los niños de establecimiento educativo.

En la presente investigación se emplearon métodos como el científico, que se lo utilizó durante toda la investigación para seleccionar la información más importante referente al juego utilizado como estrategia metodológica para mejorar la convivencia en niños de inicial. Analítico- Sintético: se lo aplicó para la elaboración de los objetivos, del mismo modo se lo empleó en el desarrollo del marco teórico, análisis de resultados y elaboración de conclusiones y recomendaciones.

El método comparativo estuvo presente al momento de contrastar los resultados obtenidos del pretest y el posttest para demostrar si el juego influye de forma positiva en el mejoramiento de la convivencia de los niños; el descriptivo, se lo manejó para describir la información más significativa que surgió a través de la observación directa y los instrumentos aplicados como el

test de habilidades sociales de Goldstein adaptado a niños de 4-5 años y encuestas dirigidas a docentes de inicial para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

Las técnicas que se emplearon para la obtención de información relevante son: la observación directa la misma que ayudó a descubrir las dificultades que poseen los niños para relacionarse tanto dentro como fuera del salón de clase y la encuesta dirigida a docentes de nivel inicial para obtener datos sobre el conocimiento que tienen del juego, el grado de importancia que le dan y si lo aplican como una estrategia metodológica en el aula.

Dentro de los instrumentos que se manejaron se encontró el test de Habilidades sociales de Goldstein tomado de (Mairen, 2015), el cual fue adaptado para niños de 4-5 años, con el objeto de evaluar el nivel de convivencia dentro del ambiente escolar. Dicho test constó de seis subgrupos que evaluaron distintas habilidades sociales tales como primarias, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación.

La población fue de 43 niños, de los cuales para realizar el presente estudio se tomó como muestra a los que presentaron mayor dificultad para relacionarse con los demás, un total de 22 niños comprendidos en la edad de 4 a 5 años y 4 docentes.

f. RESULTADOS

Resultados de la encuesta aplicada a las docentes

Tabla 1

¿Usted cree que el juego es una herramienta metodológica de gran importancia que ayuda a mejorar el proceso de convivencia en los niños y niñas de su salón?

Indicador	f	%
Si	4	100
Total	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

Bustamante (2015) manifiesta que “El juego mejora la convivencia en los niños, es una actividad social, facilita la interacción con pares y adultos, permite apropiarse de la cultura al indagar, descubrir, experimentar aprendizajes socialmente útiles” (p.35).

En la tabla 1 se evidencia que las maestras encuestadas en un 100% manifiestan que el juego si mejora la convivencia de los niños.

El niño por medio de juego puede expresarse libre y espontáneamente, permitiéndole compartir un sinnúmero de experiencias y como no reconocer su accionar frente a los demás ante cualquier situación, del mismo modo ayuda a estimular y mejorar sus relaciones interpersonales estrechando lazos de amistad.

Tabla 2

¿El juego forma parte de las actividades diarias que realiza con sus niños?

Indicadores	f	%
Siempre	4	100
Total	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

El juego en sí es innato en la naturaleza del niño, le brinda una enorme gama de posibilidades de aprendizaje como explorar y conocer su mundo personal, social y natural; expresarse y desempeñarse de forma autónoma, lo realiza sin un objetivo determinado (Bustamante, 2015, p.35).

De acuerdo con los datos obtenidos las 4 docentes encuestadas en un 100%, manifiestan que siempre usan el juego en sus actividades diarias con los niños.

El juego es una vivencia lúdica sumamente importante para el aprendizaje y desarrollo del niño, puesto que por ser una acción innata en él, lo utilizará en cualquier momento para expresarse en cada actividad que realice dentro y fuera del salón de clase, por ello es importante que se trabaje todos los días con esta estrategia de enseñanza.

Tabla 3

¿Cuáles de los siguientes juegos emplea usted en sus actividades académicas ?

Variables	Si		No	
	f	%	f	%
Simbólicos	3	75	1	25
De reglas	4	100	-	-
De construcción	3	75	1	25
Emocionales o afectivos	3	75	1	25
Psicomotores	4	100	-	-
Tradicional	4	100	-	-

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

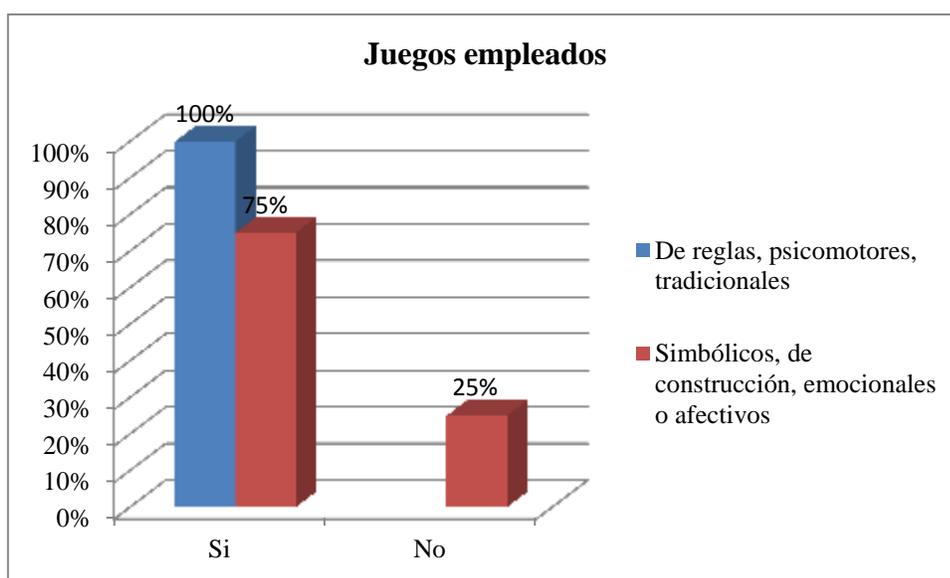


Figura 1

Análisis e Interpretación:

La variedad de juegos se elige de acuerdo con la naturaleza del aprendizaje y el nivel de desarrollo del niño, es importante además, tomar en consideración la alegría, el derroche de energía, capacidad de la toma de decisiones, que los niños y niñas muestren al vivir el juego para lograr el desarrollo en el proceso educativo (Bustamante, 2015, pp. 36-37).

En la tabla 3 se evidencia que el 100% de las maestras utilizan el juego tradicional, juegos psicomotores y juego de reglas en sus actividades cotidianas, un 75% de docentes indican que los juegos simbólicos, de construcción y emocionales afectivos.

Los diferentes juegos ponen de manifiesto en el niño una actitud de libertad, disfrute e interés; existe una gran variedad de estos para ser aplicados en el proceso educativo como estrategias metodológicas para generar experiencias de aprendizaje y sobre todo vivencias en ellos.

Tabla 4

Dentro de los grupos de niños que están a su cargo ¿qué tipo de dificultades presentan para relacionarse entre ellos?

Variables	Si		No	
	f	%	f	%
Timidez	3	75	1	25
Miedo	-	-	-	-
Agresividad	2	50	2	50
Rechazo hacia los demás	-	-	-	-

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

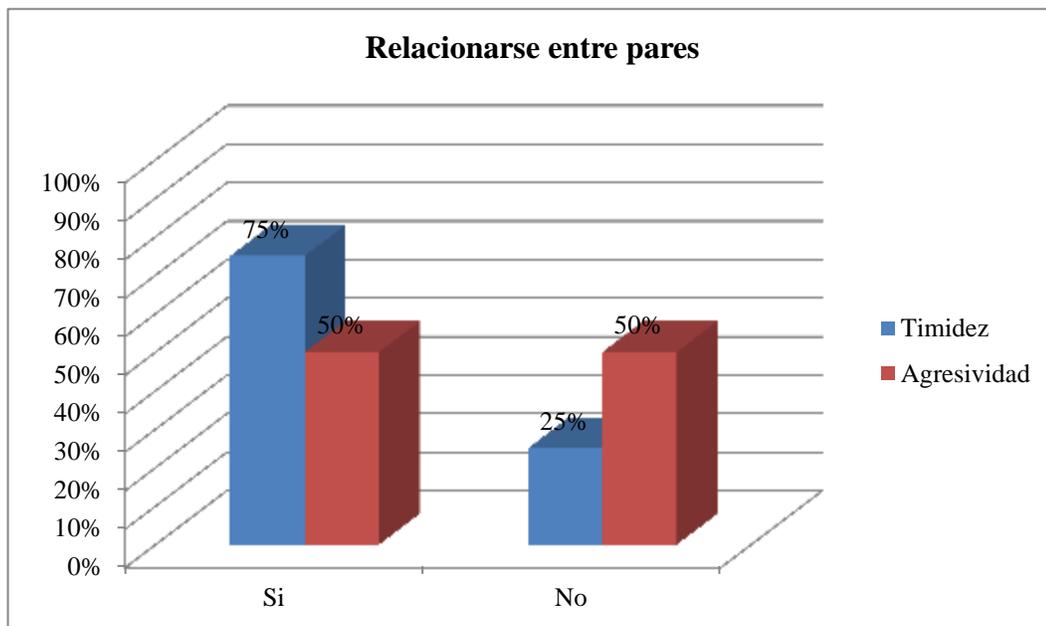


Figura 2

Análisis e Interpretación:

Bustamante (2015) manifiesta “El juego activo contribuye al desarrollo del área cognoscitiva, permitiéndole al niño actuar contra sentimientos de frustración, agresividad, timidez, tensión” (p.35).

De la población encuestada el 75% de las maestras, afirman que existen niños tímidos a quienes se les dificulta relacionarse con sus compañeros, mientras que el otro 50%, se refiere a que los niños agresivos dificultan las relaciones sociales entre ellos.

En la actualidad existen dificultades para relacionarse entre pares, encontrándose en mayor frecuencia niños tímidos o agresivos que no se sienten cómodos en alguna situación, generándose así comportamientos que resultan negativos para su desarrollo integral. Por lo tanto, la función del juego es sumamente importante en la edad inicial, dado que al ejecutar

acciones conjuntas experimentan circunstancias que los incita a trabajar de forma cooperativa y obtener resultados positivos frente a determinado contexto.

Tabla 5

¿La institución cuenta con recursos necesarios para desarrollar distintos tipos de juego dentro de la jornada de estudio de los niños?

Indicador	f	%
Si	4	100
Total	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

Los recursos materiales para el juego en niños son de vital importancia para equilibrar el proceso educativo. Bustamante (2015) afirma “Los recursos materiales en los niños permiten la experiencia adecuada para optimizar dicho proceso” (p.36).

De los resultados obtenidos se evidencia que el 100% de las maestras manifestaron que en la institución educativa si existen recursos materiales adecuados para la ejecución de los juegos.

El juego se lo debería complementar en ciertos casos con recursos materiales adecuados, puesto que son un apoyo indispensable y brindarán una gran gama de opciones para echar a volar la imaginación y creatividad para la ejecución de la actividad con el objetivo de crear experiencias significativas.

Tabla 6

¿Cree usted que el juego influye en el desarrollo socio afectivo del niño?

Indicadores	f	%
Si	4	100
Total	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

Guartatanga y Santacruz (2015) manifiestan que “El juego tiene un valor significativo en el desarrollo social y afectivo del niño/a, y que contiene variedad de vivencias y experiencias, las cuales constituyen a la esencia básica del placer de jugar” (p.18).

En los resultados obtenidos se evidencia que el 100% de las maestras manifestaron que el juego influye en el desarrollo socio afectivo de niños.

El juego es una actividad lúdica que tiene un valor muy importante en el desarrollo socio afectivo del niño contribuyendo a la adquisición de múltiples habilidades y destrezas que sin lugar a duda mejoran la capacidad de relacionarse con los demás, del mismo modo permite desenvolverse con total espontaneidad y sin miedo, pueden relajarse, disfrutar, expresar sus emociones mejorando sus relaciones interpersonales.

Tabla 7

Luego de utilizar el juego como una estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño ¿Qué resultados se han logrado tras su ejecución?

Variables	Si		No	
	f	%	f	%
Integre de mejor forma al grupo	4	100	-	-
Mejoran sus relaciones interpersonales	4	100	-	-
Mejora su estabilidad emocional	4	100	-	-
Participan en tareas escolares	3	75	1	25
Se sienten motivados para actividades en grupo	3	75	1	25

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

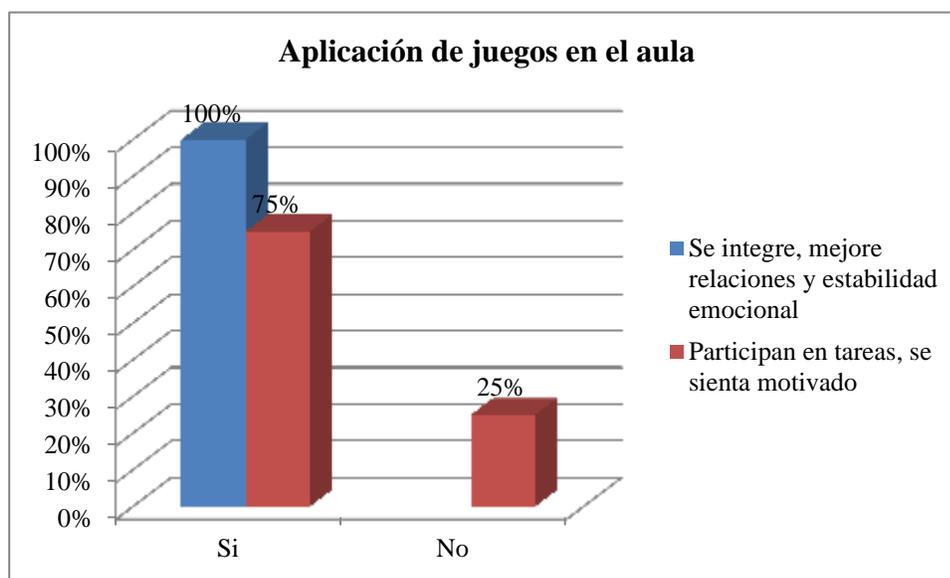


Figura 3

Análisis e Interpretación:

El juego es considerado como una de las herramientas de utilidad para posibilitar espacios de aprendizaje y desarrollo para la convivencia, fue posible evidenciar en los dos conceptos categoriales una relación directa la cual permite nombrar el juego como una herramienta metodológica para el desarrollo de la convivencia escolar (Hurtado, 2015, p.42).

De acuerdo con los datos obtenidos se evidencia que el 100% de maestras, observan más relevante que por medio del juego los niños adquieren una mejor estabilidad emocional, mejora sus relaciones interpersonales y se integra de mejor forma al grupo, mientras que un 75%, manifiestan que mediante esta actividad lúdica el niño participa de mejor manera en tareas escolares, y se sienten motivados para la realización de actividades en grupo.

El juego al utilizarlo como herramienta metodológica en el ámbito educativo nos da la posibilidad de desarrollar múltiples habilidades permitiendo al niño tener un correcto desarrollo, mejorando la convivencia en la escuela, del mismo modo adquieren aprendizajes relevantes al aplicar varios tipos de juegos, despertando su imaginación y creatividad.

Tabla 8

¿Cómo considera usted que los niños se sienten durante la ejecución de los juegos?

Variables	Si		No	
	f	%	f	%
Alegres	4	100	-	-
Motivados	4	100	-	-
Agresivos	-	-	-	-
Aburridos	-	-	-	-
Integrados	4	100	-	-
Excluidos	-	-	-	-
Tristes	-	-	-	-

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

Roldan (2016) manifiesta que “jugar es parte fundamental del desarrollo humano, la alegría de vivir y el aprendizaje continuo” (p.6).

En los resultados obtenidos se aprecia que el 100% de las maestras, en partes iguales manifiestan que durante el juego los niños se sienten alegres, motivados e integrados.

Son múltiples las actividades que se pueden realizar mediante el juego, por ende, las emociones y actitudes que el niño pueda presentar o sentir son variadas, esto significa estar feliz, compartir, hacer lo que le divierte y poder expresar lo que siente.

Tabla 9

¿Los niños establecen relaciones sociales con personas que forman parte del personal institucional sin discriminación alguna?

Indicadores	f	%
Si	4	100
Total	4	100

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis e Interpretación:

La convivencia escolar se lleva a cabo a partir la coexistencia pacífica de maestros, alumnos y demás miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos permitiendo el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de todos (Ramos, Mosquera y Moreno, 2019, p. 119).

Los datos obtenidos denotan que el 100 % de las encuestadas muestran que en la relación entre el personal de la institución y los niños no existe discriminación alguna.

Los niños son seres sin prejuicios que respetan las diferencias individuales, pero, ese logro lo obtiene luego de transcurrido un periodo de adaptación en la escuela, logrando una

integración total. Las instituciones educativas deben cumplir con normas establecidas desde su alto mando, con la finalidad de velar por el bienestar de los niños y en sí de toda la comunidad educativa para que exista una correlación armónica entre todos

Tabla 10

¿Considera usted que los niños practican normas de convivencia en su entorno?

Indicadores	f	%
Si	3	75
No	1	25

Fuente: Docentes de la Escuela 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

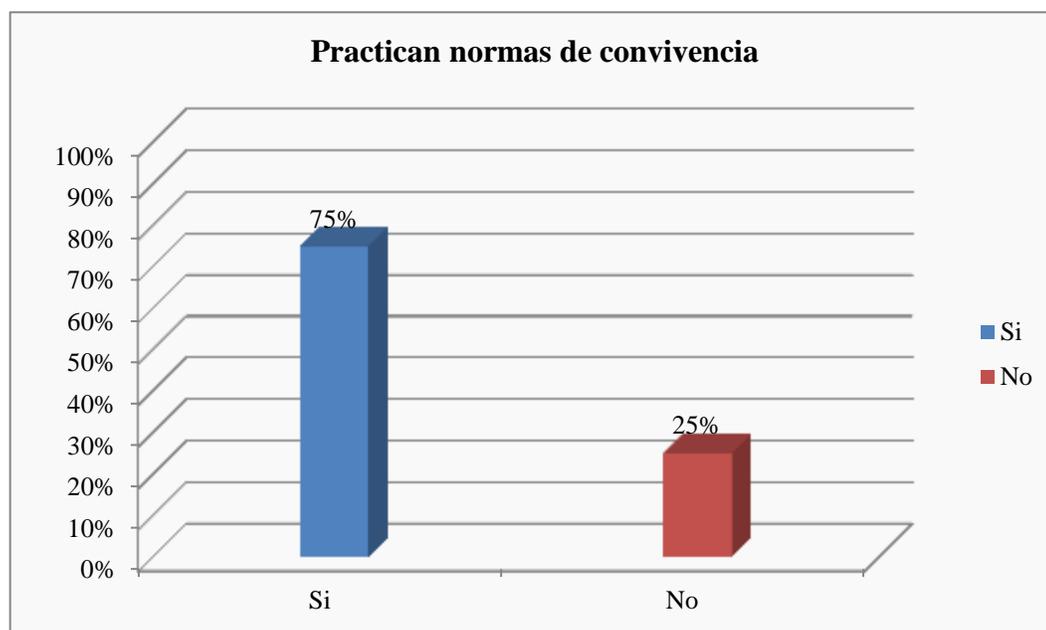


Figura 4

Análisis e Interpretación:

La gestión de las normas de aula podría estar detrás de la disminución de conductas disruptivas, se requiere por tanto habilitar canales de comunicación y promover la gestión de

las dichas normas con la participación de la comunidad educativa y por tanto sean cumplidas por todos (Córdoba, Rey y Ortega, 2016, pp. 200-201).

En los resultados obtenidos se aprecia que el 75% de maestras encuestadas manifiestan que los niños si practican normas de convivencia en el aula, el 25%, menciona que no lo realiza.

Vivimos en una sociedad de múltiples cambios los cuales muestran un gran impacto en la educación de los niños, el pilar fundamental para formar niños con valores es establecer buenas prácticas de convivencia siendo responsabilidad de la familia, ya que todo lo que aprenden en el hogar se verá reflejado en la escuela. Si el docente observa esta falencia, es primordial ayudar a fomentar hábitos para que desde pequeños aporten a una sociedad más justa y equitativa que solo se logra con una buena educación.

Resultados del Test de Habilidades sociales de Goldstein aplicado a los niños

Tabla 11

Primeras Habilidades Sociales

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	4	18
Algunas veces	11	50
Muchas veces	7	32

Fuente: Niños de inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

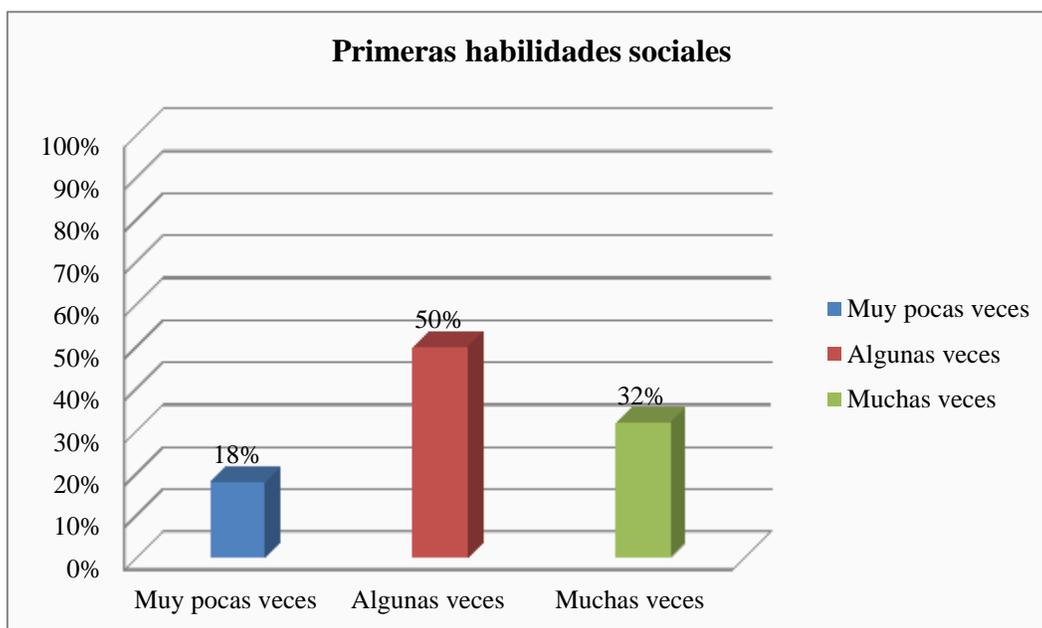


Figura 5

Análisis e Interpretación:

Rovira (2019) menciona que “las primeras habilidades sociales son las primeras en ser adquiridas, siendo primordiales a la hora de generar y mantener una comunicación satisfactoria” (p.13).

Los datos obtenidos denotan en la tabla 11, que un 18% que corresponde a 4 niños, muy pocas veces da cumplimiento a lo que respecta a las primeras habilidades, un 50% que representa a 11 investigados algunas veces, mientras que el 32% que concierne a 7, muchas veces.

Las habilidades sociales primarias son aquellas que se establecen al inicio de vida del ser humano, son la base para una buena comunicación y relación con sus allegados, este grupo parte desde buenas prácticas comunicativas hasta el hecho de establecer empátia, por ello

resulta importante trabajar en el aula estas acciones con el fin de generar aprendizajes significativos en los niños.

Tabla 12

Habilidades sociales avanzadas

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	1	5
Algunas veces	13	59
Muchas veces	8	36

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

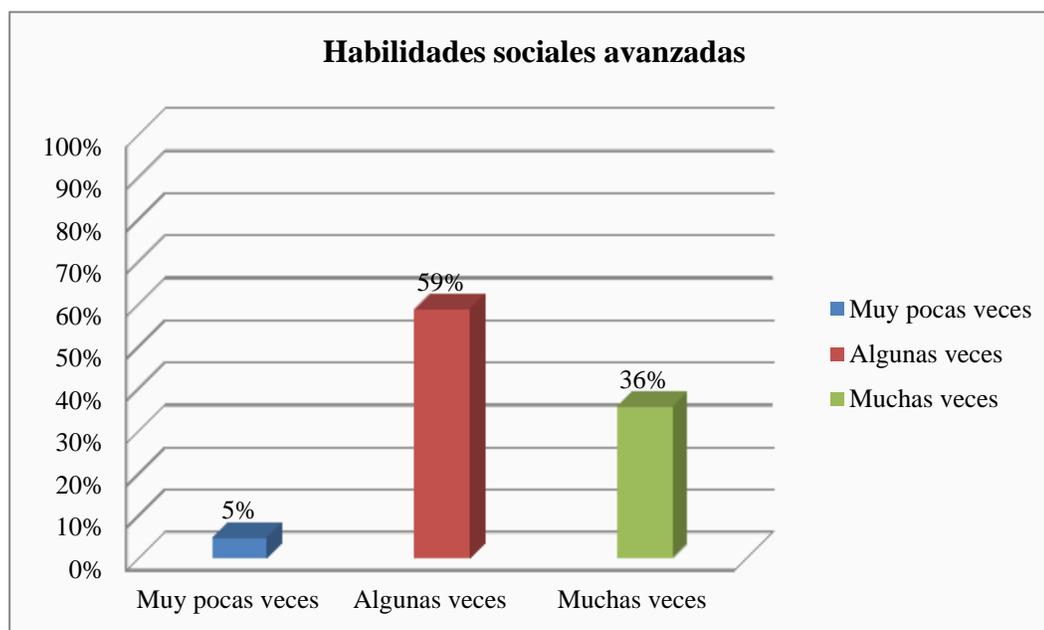


Figura 6

Análisis e Interpretación:

“Las habilidades sociales avanzadas proveen de estrategias para manejarse convenientemente en las relaciones sociales” (Rovira 2019, p.13).

En la tabla 12 se evidencia que el 5% que representa a 1 niño muy pocas veces da cumplimiento a lo relacionado a sus habilidades sociales avanzadas, el 59% que corresponde a 13, algunas veces, mientras que el 36% que concierne a 8 investigados muchas veces lo realiza.

Las habilidades sociales avanzadas se desarrollan una vez adquiridas las primarias, dado que al instaurar las bases de una buena relación social, se puede continuar con otras más complejas pero evidentemente necesarias en el desarrollo socio afectivo del niño, por tal razón la maestra y los padres de familia son los entes principales para encaminarlos a un adecuado desarrollo de éstas, promoviendo actividades donde puedan participar activamente, permitiéndoles aprender de sus errores o pedir ayuda cuando lo necesiten.

Tabla 13

Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	3	14
Algunas veces	9	41
Muchas veces	10	46

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

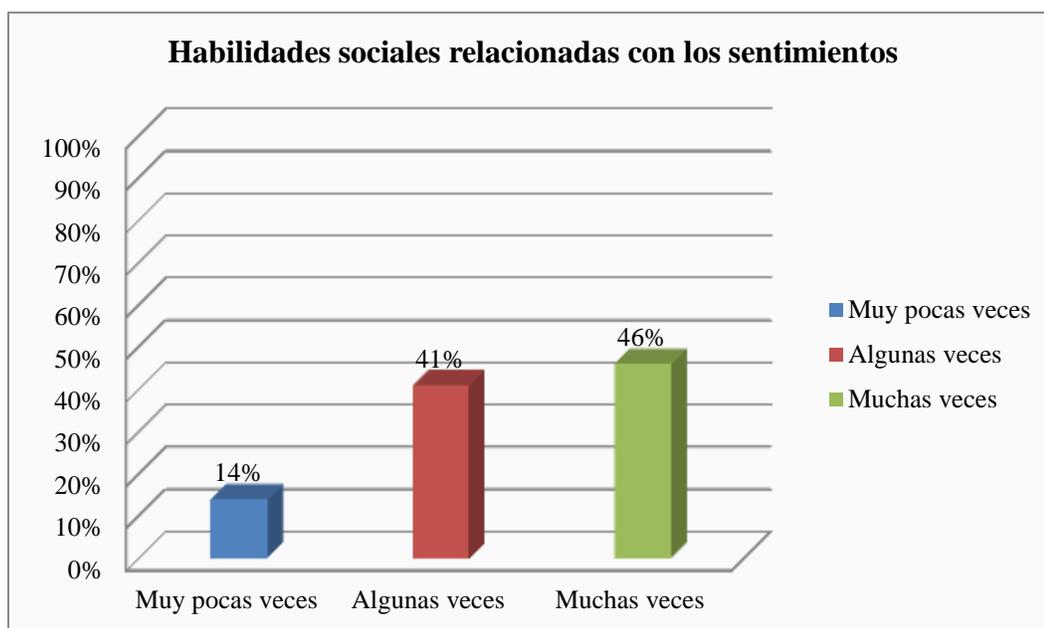


Figura 7

Análisis e Interpretación:

Morales, Benítez y Santos (2013) mencionan que “Las habilidades relacionadas con los sentimientos implican comprender y reconocer las emociones que se experimenta” (p.18).

La tabla 13 demuestra que un 14% que corresponde a 3 niños reflejan que muy pocas veces cumplen lo requerido en habilidades relacionadas con los sentimientos, un 41% que concierne a 9, algunas veces, mientras que el 46% que representa a 10 investigados muchas veces lo hacen.

En el tercer grupo se encasillan aquellas habilidades afectivas las mismas que se relacionan con la capacidad del niño para identificar y manejar de manera óptima tanto sus propios sentimientos como los de los demás para que de esta forma exista armonía en la sociedad siempre y cuando se lleve por delante el debido respeto.

Tabla 14

Habilidades alternativas a la agresión

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	2	9
Algunas veces	20	91

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

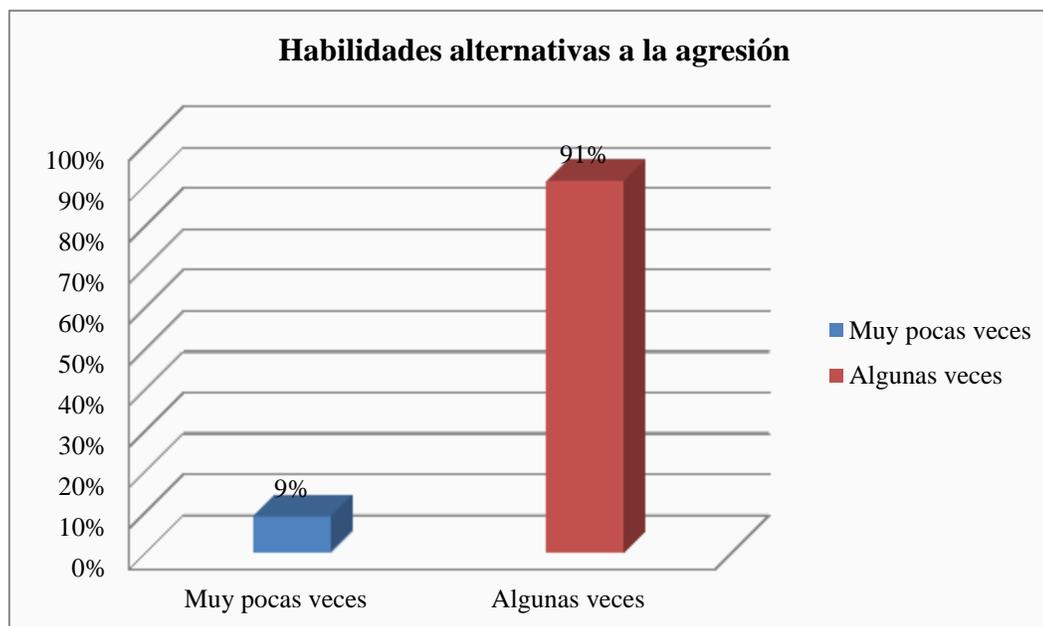


Figura 8

Análisis e Interpretación:

Morales, Benítez y Santos (2013) refieren que “Las habilidades alternativas a la agresión consisten en ayudar a quien lo necesita, compartir las cosas, buscar llegar a acuerdos, utilizar diversas formas de resolver situaciones difíciles, entre otras” (p.20).

En la tabla 14 se evidencia en lo que respecta al grupo de habilidades alternativas a la agresión que un 9% que corresponde a 2 niños muy pocas veces pone en práctica dichas habilidades y un 91% que representa a 20, algunas veces.

Las habilidades alternativas a la agresividad son capacidades que permiten al niño establecer relaciones interpersonales, al utilizarlas permiten evitar cualquier tipo de conflicto o mejor aún resolverlo de la manera adecuada por ello es conveniente que tanto en el hogar como en la escuela el niño aprenda normas de convivencia que le permitan brindar servicio a los demás o viceversa siempre dentro del marco del respeto y la solidaridad.

Tabla 15

Habilidades para hacer frente al estrés

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	3	14
Algunas veces	7	32
Muchas veces	12	55

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

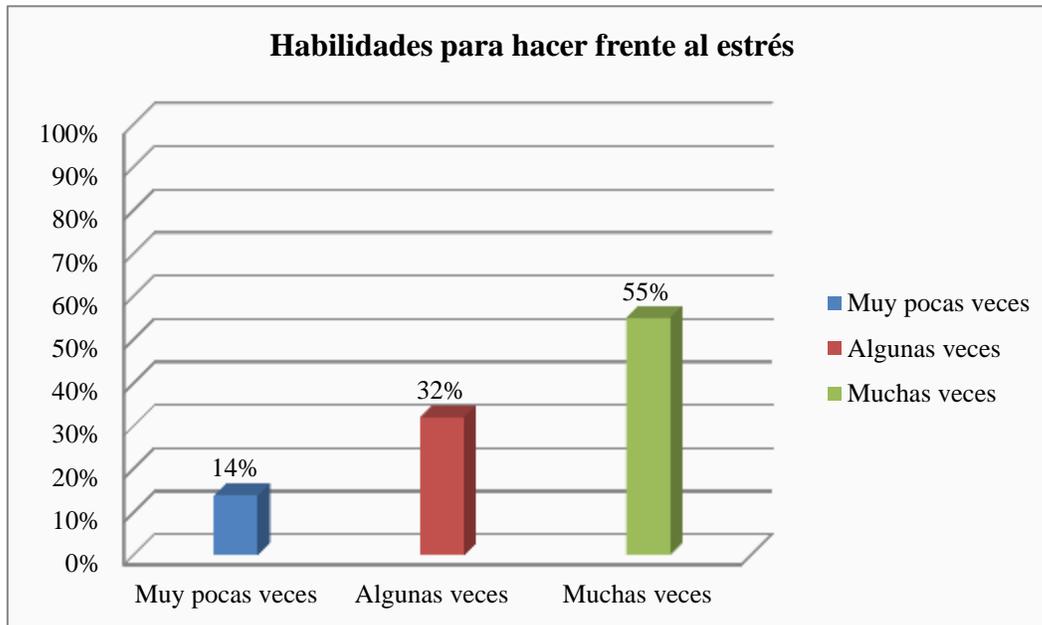


Figura 9

Análisis e Interpretación:

Morales, Benítez y Santos (2013) “Aquellas que engloban acciones como hablar claro, escuchar y responder adecuadamente, planear cómo dar a conocer una opinión y decidir lo que se quiere sin que otras personas influyan son las habilidades para hacer frente al estrés” (p.20).

En la tabla 15 se detalla que existe un 14% que representa a 3 niños muy pocas veces da cumplimiento a habilidades para hacer frente al estrés, un 32% correspondiente a 7, algunas veces lo hacen, mientras que un 55% que concierne a 12 investigados muchas veces.

El grupo de habilidades para hacer frente al estrés al igual que todas las anteriores son indispensables para lograr una buena resolución de conflictos que estén relacionados a factores que provoquen estrés o tensión en el individuo, al adquirirlas les permitirá canalizar sus emociones y ejecutarlas de mejor manera, sin caer en el primer impulso comúnmente dicho.

Tabla 16

Habilidades de planificación

Indicadores	f	%
Muy pocas veces	3	13
Algunas veces	7	32
Muchas veces	12	55

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

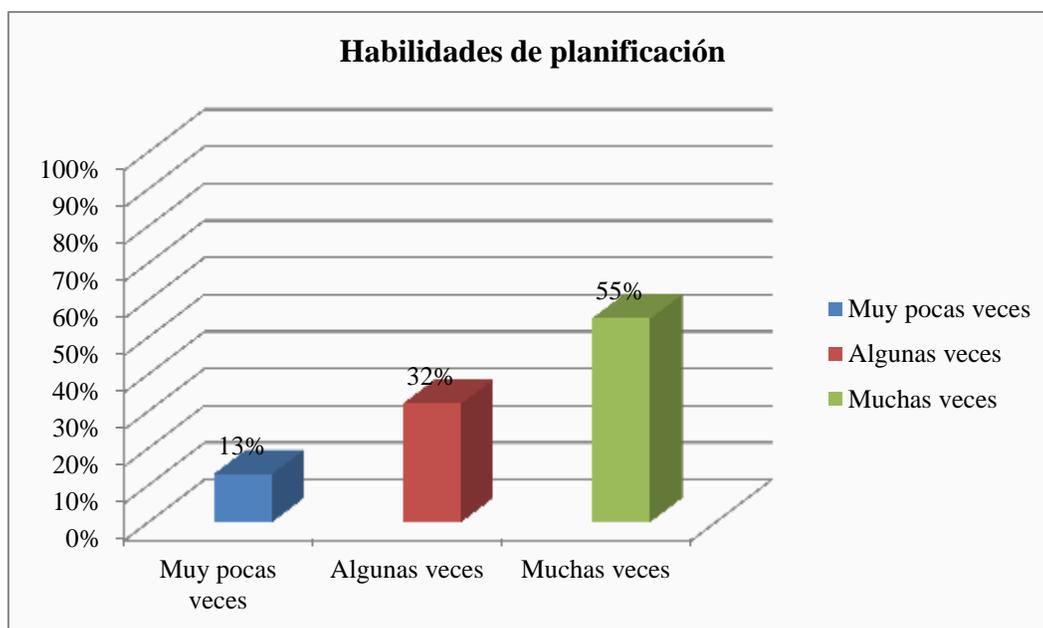


Figura 10

Análisis e Interpretación:

“Las habilidades de planificación representan actividades alternas ante una situación molesta, tomar decisiones realistas de cómo se quiere realizar una tarea, determinar cuál de los numerosos problemas es el más importante, etc.” (Morales, Benítez y Santos, 2013, p.21).

En la tabla 16 se observa que el 13% que concierne a 3 niños reflejan que muy pocas veces ejecutan acciones en cuanto al VI grupo de habilidades de planificación, el 32% que corresponde a 7, algunas veces, mientras que el 55% que representa a 12 investigados muchas veces.

Las habilidades de planificación se centran en identificar las causas que ocasionan determinado problema, permiten buscar alternativas para tomar decisiones al momento de ejecutar cualquier actividad y evitar múltiples conflictos, por tal motivo en la escuela es conveniente trabajar estas habilidades para que el niño posea un mejor discernimiento de las

cosas que está dispuesto a hacer conscientemente por sí mismo o por lo demás gracias a una buena orientación.

Tabla 17

Cuadro comparativo del pre test y post test

Test de Habilidades Sociales de Goldstein (adaptado para niños de 4-5 años)													
Subtest	Pre test						Post test						
	Muy pocas veces		Algunas veces		Muchas veces		Muy pocas veces		Algunas veces		Muchas veces		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Primeras Habilidades sociales	4	18	11	50	7	32	-	-	13	59	9	41	
Habilidades sociales avanzadas	1	5	13	59	8	36	1	5	11	50	10	46	
Habilidades sociales relacionadas con los sentimientos	3	14	9	41	10	46	-	-	7	32	15	68	
Habilidades alternativas a la agresión	2	9	20	91	-	-	-	-	20	91	2	9	
Habilidades para hacer frente a la agresión	3	14	7	32	12	55	-	-	9	41	13	59	
Habilidades de planificación	3	14	7	32	12	55	1	5	10	46	11	50	
Media	3	14	11	50	8	36	1	4	11	50	10	46	
	64				36				54				46
	100						100						

Fuente: Niños de Inicial II

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Análisis

En la presente tabla se evidencia que el 18% muy pocas veces ejecutaban acciones relacionadas a las primeras habilidades sociales, en el post test se observa una disminución del 0%. Respecto a habilidades sociales avanzadas el 5% de niños muy pocas veces practicaban estas habilidades, mientras que luego de la intervención este porcentaje se mantiene. En cuanto a las habilidades relacionadas con los sentimientos el 14% de niños muy pocas veces realizaban actividades que ayuden al desarrollo de las mismas, posterior a ello con el postest dicho porcentaje disminuyó a 0%. En habilidades alternativas a la agresión el 9% muy pocas veces ejecutaban dichas habilidades, posteriormente disminuyó a un 0%. En lo referente a las habilidades para hacer frente a la agresión el 14% de niños muy pocas veces efectuaban tareas que permitan el desarrollo de dichas habilidades, posteriormente declinó a un 0%. Finalmente en el grupo de habilidades de planificación el 14% de investigados disminuyó a un 5%.

Al considerar la aplicación del test de habilidades sociales de Goldstein adaptado para niños de inicial II (4-5 años) y luego de la intervención con la aplicación de la propuesta se evidenció que la gran mayoría de los niños mejoraron de forma considerable en cuanto a su convivencia en la escuela, ya que al analizar cada uno de los grupos de habilidades sociales evaluados se demostró que el 64% de la población fue el problema, a diferencia de los resultados obtenidos del post test que dicho porcentaje disminuyó a un 54%.

Los niños que no tienen comportamientos sociales apropiados experimentan aislamiento, rechazo y, en conjunto, menos felicidad e insatisfacción personal. Las interacciones sociales le proporcionan la oportunidad de aprender y efectuar habilidades sociales que

influyan de forma crítica en su posterior adaptación social, emocional y académica (Peñañiel y Serrano, 2010, p.8).

Esto refleja que al mejorar el desarrollo de sus habilidades sociales mejora también su comunicación y por ende su interacción social, es decir un niño que conozca sus propias necesidades, emociones y sentimientos puede entenderse a sí mismo y a los demás, solicitando o brindando ayuda cuando lo necesite sin tener el temor de ser agredido o quedar aislado en cualquier tipo de actividad ya que al respetarse mutuamente ambas partes pueden sobresalir y poder incluso llegar a establecer lazos de amistad.

g. DISCUSIÓN

El juego aplicado como una estrategia metodológica influye en la convivencia de los niños de nivel inicial durante su proceso de aprendizaje, en vista de que no solo aprenden a obtener conocimientos teóricos sino también interactuar con sus iguales y demás personal institucional, para ello se realizaron actividades lúdicas innovadoras y creativas brindándoles la oportunidad de que aprendan el significado del respeto, amabilidad, colaboración, etc, con el objeto de mejorar el ambiente diario de su estancia en la escuela.

Con el propósito de dar cumplimiento al primer objetivo que fue diagnosticar como se encontró el nivel de convivencia de los niños de 4 a 5 años, se aplicó el test de habilidades sociales de Goldstein adaptado para niños de su edad, obteniendo como resultado que más de la mitad de la población investigada muy pocas veces ejecuta acciones que permitan el mejoramiento de sus competencias sociales limitándole una buena convivencia escolar, además, por ello corroborando con lo mencionado en las encuestas, las docentes manifestaron que el juego si forma parte de sus actividades diarias pero como una forma de distracción, más no con un fin específico de aprendizaje significativo. Del mismo modo afirmando con los estudios realizados por Peñafiel y Serrano (2010) quienes mencionan que las actitudes sociales no son innatas dado que se aprenden y se desarrollan a lo largo de la vida, ya sea a través de la experiencia directa obteniendo la información requerida, producto de la influencia de medios de comunicación que constantemente fomentan actitudes negativas o positivas de todo tipo de personas o a través de la valorización de los efectos de una conducta.

El segundo objetivo elaborar y ejecutar una propuesta alternativa, éste se logró cumplir a través de la elaboración de una guía lúdica basada en juegos acordes a su edad, encaminados al mejoramiento de la convivencia en niños de nivel inicial, se la trabajó por el período de dos meses asistiendo dos días a la semana, en espacios adecuados para cada actividad, contando con todo el material necesario para cada una de los juegos planificados con el fin de que se logre los resultados esperados al finalizar la intervención. Corroborando con Alcívar (2017) quien indica que el juego es una actividad fundamental en el desarrollo del aprendizaje en la infancia, que va encaminada desde el mejoramiento de mecanismos de su imaginación, creatividad, maduración psicomotriz cognitiva hasta el desarrollo afectivo emocional que es el puente para la socialización con los demás.

Finalmente para el cumplimiento del último objetivo: Valorar y comprobar la efectividad de las actividades planteadas en la propuesta, se evidenció mediante la aplicación del postest de Habilidades sociales de Goldstein (adaptado), los resultados se elevaron en la mayoría de la población estudiada, logrando que los infantes tengan una mejor relación entre sí, se apoyen en las actividades, se integren de forma voluntaria a las actividades que se planteen, etc., por lo tanto una mejora en habilidades que al principio se encontraban con problema tal, por otro lado una mínima parte de la población en el grupo de habilidades sociales avanzadas, el porcentaje se mantuvo debido a que una mínima parte de los investigados no colaboró al momento de realizar dichas actividad relacionadas con esa habilidad.

Confirmando lo manifestado por Cáceres (2017) que las conductas de un niño son aprendidas durante el proceso de socialización con su grupo de iguales, las mismas que pueden ser reforzadas o modificadas, por ello al plantear actividades lúdicas relacionadas al

mejoramiento de la convivencia y por ende a sus habilidades sociales, el niño adquiere nuevos patrones de comportamiento para su desenvolvimiento diario.

h. CONCLUSIONES

- La aplicación del test de Habilidades sociales de Goldstein (adaptado 4-5 años) diagnosticó que un mayor porcentaje de niños investigados presentaban dificultades para establecer comunicación con otros, compartir ideas, escuchar a los demás, compartir objetos, entre otros, dificultando de tal forma establecer relaciones interpersonales y por ende una mala convivencia escolar.
- La elaboración de la propuesta basada en actividades lúdicas como juegos innovadores brindaron a los niños la posibilidad de divertirse, generar confianza en sí mismos, respetar normas y más que todo relacionarse adecuadamente con sus compañeros de salón.
- Se comprobó que las actividades lúdicas planteadas en la propuesta resultaron eficaces, permitiendo que gran parte de la población investigada lograra intercambiar comunicación con los demás, ayudarse mutuamente, seguir reglas, etc., haciendo que su convivencia tanto en el aula sea como fuera de ella sea mucho más fructífera.

i. RECOMENDACIONES

- Las docentes de los centros educativos estén prestas a realizar un diagnóstico previo sobre el nivel de habilidades sociales en el que se encuentran sus estudiantes, con el fin de intervenir de manera oportuna y evitar cualquier tipo de conflictos interpersonales.
- Las docentes implementen el juego como una estrategia metodológica que permita al niño adquirir aprendizajes significativos de una manera lúdica mientras establece y refuerza relaciones sociales con sus iguales y no únicamente con tiempo de esparcimiento.
- En vista del aporte positivo que genera el juego sobre el comportamiento de los niños, se sugiere a las instituciones educativas capacitar a los docentes con respecto al impacto que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades positivas permitiendo tener mayor conexión social en su medio y establecer una buena convivencia.



unl

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

**PROPUESTA BASADA EN JUEGOS INFANTILES PARA LA
CONVIVENCIA EN EL AULA**



AUTORA:

Nathaly Solange Picoita Sarango

LOJA- ECUADOR

2020-2021

1. Título: CONVIVIR DE FORMA DIVERTIDA

2. Presentación

Para el ser humano el juego es una actividad importante en sus primeros años de vida, potencia su desarrollo tanto físico como cognitivo; al mismo tiempo que fortalece sus músculos, obteniendo además nuevas experiencias a través de la manipulación y contacto con el medio. Además les permite despertar su carácter imaginativo y creativo expresando emociones y sentimientos.

Cuando un niño juega, intercambia ideas, pensamientos, experiencias, valores, etc., es en ese momento donde establece vínculos sociales con otros niños incluso con personas adultas, pero, lo más importante es analizar si dichas relaciones sociales son en base a buenas prácticas y normas de convivencia.

Por ello es conveniente que tanto docentes como padres de familia y niños conozcan el valor que tiene el juego como una metodología de enseñanza para que exista mejor convivencia en la escuela. He ahí la importancia de esta guía cuya finalidad es que el niño se divierta y a la vez comparta tiempo con sus compañeros en una misma actividad lúdica.

3. Justificación

La creación de esta guía como propuesta alternativa se la elaboró con la finalidad de ayudar al mejoramiento de la convivencia escolar en niños de nivel inicial, con el objetivo que dentro del aula exista una convivencia armónica entre sus pares siempre y cuando respetando las diferencias individuales de cada uno de sus compañeros.

Su elaboración se debe a que durante el transcurso del tiempo se ha evidenciado factores que influyen de sobremanera en el comportamiento de las personas y sobretodo en los más pequeños, estos factores varían desde una sociedad permisiva, un ambiente bajo, la total influencia de la tecnología poco supervisada por adultos responsables, patrones de violencia, entre otros; provocando así que los niños adquieran modelos equivocados de convivencia, llegando al punto de replicar o imitar acciones o comportamientos negativos en la escuela.

Esta guía consta de varios juegos adaptados para niños de 4 a 5 años, donde se presentan actividades que potencian el trabajo en equipo, el respeto mutuo, así como también el cumplimiento de reglas y normas, tratando de esta manera evitar cualquier tipo de comportamiento negativo que se haya aprendido dentro del ambiente en el que se desarrolla.

4. Objetivos

Objetivo general

Contribuir con una guía lúdica encaminada al mejoramiento de la convivencia en los niños

Objetivos específicos

Brindar actividades divertidas en el proceso educativo como estrategia metodológica para adquirir experiencias significativas.

Aplicar actividades lúdicas innovadoras que despierten el interés en los niños para una mejor convivencia.

5. Contenido

A medida que los seres humanos van creciendo los juegos también se modifican o se adaptan de acuerdo a sus necesidades, el individuo nace con ese afán e instinto de manipular y explorar su entorno a través estímulos captados por sus sentidos. Para Piaget desde el punto de vista de la psicología cognitiva confiere al juego un lugar preponderante en los procesos de crecimiento del niño, relacionando estadios cognitivos con el proceso de la actividad lúdica. Por esta razón en su obra titulada “La formación del símbolo en el niño”, clasifica al juego en categorías como: sensorio motor, simbólicos, de reglas y de construcción (Fuentes, 2008).

Juego de ejercicio: característico de la etapa sensorio motora, elabora respuestas motoras en respuesta a estímulos sensoriales. Tiene como principal objetivo el deleite inmediato de la acción con respecto a situaciones reales (Chamorro, 2010).

Juego simbólico: imita movimientos como una forma de expresión predominante. Son juegos direccionados a simular situaciones imaginarias, interpretando múltiples escenarios, representando roles y personajes reales o ficticios y a medida que el pequeño va creciendo el nivel de complejidad va en aumento (Chamorro, 2010).

Juegos de reglas: a través de este tipo de juegos el niño va poder desarrollar habilidades de correlación social, aprendiendo a controlar sus impulsos, estados de ánimo, forman su sentido de responsabilidad, del mismo modo ayudan a confiar en el grupo y por ende en sí mismo (Chamorro, 2010).

Juegos de construcción: es una forma evolucionada de los juegos psicomotores debido a que aparte de la manipulación de los objetos existe una representación como tal de la actividad que se está ejecutando (Hernández, 2002).

Muchas el juego es considerado innecesario, sin embargo es una estrategia metodológica que los docentes pueden y deberían aplicar para que la enseñanza que están impartiendo a sus niños no sea tradicionalista, con el juego aprenden de una forma más directa, divertida y libre, debido a que se sienten relajados en su ambiente natural, adquiriendo significancia en su aprendizaje.

El juego está íntimamente relacionado con la convivencia del niño, puesto que al estar realizando una serie de actividades el pequeño va estableciendo relaciones con sus pares, comparte ideas, goza de una misma acción, colabora conjuntamente, cumple normas que hacen posible una buena interacción social, esto en múltiples contextos.

Toda relación humana sigue un modelo que considera distintos aspectos para lograr una mejor interacción social, la familia y la escuela son los primeros escenarios donde el niño aprende a socializar. Por ello Ianni (2003) menciona que la función socializadora especialmente en la escuela se manifiesta en las interrelaciones cotidianas, en las actividades que frecuentan; del mismo modo se demuestra en las conversaciones directas o en discusiones para reconocer acuerdos, compromisos, diferencias y las formas de llegar a un consentimiento mutuo sobre determinada situación.

Una escuela que tome a consideración todos estos aspectos formará ciudadanos comprometidos con la sociedad, poniendo en práctica valores que logren un clima adecuado

que posibilite un buen aprendizaje al momento de efectuar cualquier tipo de acción de forma conjunta.

6. Metodología

Una vez que la guía sea analizada y aprobada se llevará a cabo con la posibilidad de ejecutarla sin ningún inconveniente. Las actividades que se establecen en la guía se realizarán con los niños de nivel inicial II, para ello se dispondrá de todo el material necesario, brindando así a los más pequeños la posibilidad de echar a volar su imaginación, creatividad y sobre todo les permita liberar su energía, además se espera fomentar una convivencia armónica entre ellos.

El trabajo se iniciará siempre con una pequeña motivación y luego se realizarán las actividades como se tienen planificadas, estas se ejecutarán por un periodo de dos meses, distribuidas en ocho sesiones, con treinta actividades las mismas que serán trabajadas dos días a la semana conforme lo establecido por la directora de la institución educativa, con la finalidad de no interrumpir constantemente las clases planificadas por la docente. A continuación, se detallan las mismas:

7. OPERATIVIDAD

CONVIVIR DE FORMA DIVERTIDA				
FECHA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	LOGRO
SEMANA 1				
13-11-2019	Normas y Reglas	Juego de relaciones sociales llamado gallinita ciega. Conocimiento de reglas del juego Elegimos al niño que representará a la gallina y buscará a sus compañeros con los ojos vendados, adivinando quien fue la persona que atrapó.	<ul style="list-style-type: none"> • venda o pañuelo • patio 	Mejora sus relaciones sociales a través de la comunicación entre compañeros.
13-11-2019		Juego de inclinación de izquierda a derecha, llamado la tempestad. Conocimiento de reglas del juego Ubicamos a todos los niños sentados en un círculo y estar atentos a las consignas del tutor	<ul style="list-style-type: none"> • Patio o salón de clase • Sillas 	Se inclina a la derecha e izquierda según las directrices dadas
14-11-2019		Juego de velocidad de reacción, denominado zapato cambiado Conocimiento de reglas Ubicamos a todos los alumnos en un círculo donde deberán pasarse uno a uno un zapato hasta que el tutor diga alto, el objetivo es no quedarse sin zapatos.	<ul style="list-style-type: none"> • Mismos zapatos 	Mejora su velocidad de reacción a medida que respeta normas establecidas.
14-11-2019		Juego de acatar reglas, denominado capitán manda Conocimiento de reglas de juego Seleccionamos un capitán quien será la persona que de las órdenes a sus demás compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Múltiples Objetos 	Acata normas regidas por una persona a cargo de la actividad.
SEMANA 2				
20-11-2019		Juego colaborativo, llamado dibujos en equipo Conocimiento de reglas Formación de grupos de trabajo de igual número de participantes Dibujo hasta formar una gran obra artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores • Papelotes grandes • Espacio adecuado 	Aporta con su potencial creativo para obtener buenos resultados de forma grupal

20-11-2019	Trabajo en equipo	Juego de equipo, denominado día y noche Conocimiento de reglas Formación de grupos que representen el día y la noche, evitando que uno de los miembros de su equipo sea atrapado por el otro antes de cruzar la línea que representa el refugio.	<ul style="list-style-type: none"> •Cinta adhesiva •Patio 	Mejora su trabajo en equipo.
21-11-2019		Juego cooperativo, llamado el trencito experto Conocimiento de reglas Formación de grupos de trabajo, mismos que ubicados en filas y tomados de la cintura deberán comunicarse de forma adecuada para atravesar un campo minado sin soltarse	<ul style="list-style-type: none"> • varios objetos • patio o salón de clase 	Mejora su forma de trabajar en equipo a través de una buena comunicación.
21-11-2019		Juego de velocidad de reacción y equipo, denominado atrapa la cola del dragón Conocimiento de reglas Formación de dos filas y lograr atrapar al último niño que se encuentra en la cola del dragón de la fila contraria.	<ul style="list-style-type: none"> • espacio amplio • pañuelo 	Mejora su forma de trabajar en equipo a través de la comunicación y coordinación de movimientos
SEMANA 3				
27-11-2019	Interacción	Juego de relaciones sociales llamado “el espejo” Conocimiento de reglas Formación de parejas para reconocer acciones y comportamientos de los demás al imitar sus conductas, acciones, gestos, movimientos	<ul style="list-style-type: none"> •Salón de clase o patio de la escuela 	Imita buenas conductas mejorando sus relaciones interpersonales.
27-11-2019		Juego de velocidad de reacción e interacción, denominado “papa caliente” Conocimiento de reglas Ubicamos a los niños en círculo para pasar la pelota lo más rápido posible con la finalidad que no quede en sus manos y tenga que cumplir un reto.	<ul style="list-style-type: none"> • pelota u otro objeto liviano 	Colabora en la ejecución del juego y mejorando su velocidad de reacción
28-11-2019		Juego de interacción social denominado “quien falta”	<ul style="list-style-type: none"> • sillas (opcional) 	Mejora su desarrollo socio afectivo con compañeros de

		<p>Conocimiento de reglas Ubicamos a los participantes en un círculo para observar detenidamente quien falta en el grupo, al mismo tiempo que se describe sus características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • patio o salón de clase 	<p>clase.</p>
28-11-2019		<p>Juego de relaciones sociales denominado “pato, pato, ganso” Conocimiento de reglas Ubicamos a todos los niños en un círculo, deberán estar atentos a que un jugador diga la palabra “ganso”, donde tendrán que salir corriendo el lado contrario al jugador que dijo dicha palabra con el objetivo de ganar el lugar vacío.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • patio libre de obstáculos 	<p>Mejora su atención, reacción y relaciones sociales.</p>
SEMANA 4				
04-12-2019	Comunicación y confianza	<p>Juego de comunicación, denominado “cazando al ruidoso” Conocimiento de reglas Todos vendarse los ojos menos uno , quien se desplazará por todo el campo haciendo ruido y evitando ser atrapado por los demás</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vendas • Patio 	<p>Mejora su comunicación y orientación espacial</p>
04-12-2019		<p>Juego de comunicación, denominado “campo de minas” Conocimiento de reglas Formación de parejas, las mismas que deberán comunicarse adecuadamente y lograr cruzar el campo de minas sin inconvenientes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Varios objetos • Vendas • Patio 	<p>Confía en sus compañeros mejorando de tal forma su comunicación</p>
05-12-2019		<p>Juego de agilidad y comunicación, denominado “oso hormiguero” Conocimiento de reglas Elegimos a un niño que representará al oso hormiguero, el cual debe atrapar con su hocico a los otros niños que son “hormigas”, si son</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchoneta • objeto largo que servirá como nariz del osos hormiguero 	<p>Cumple normas de juego Empatiza con sus compañeros fomentando el trabajo en equipo.</p>

		atrapados sus compañeros deben llegarlo al hormiguero para que se recupere y reviva.		
05-12-2019		Juego de agilidad y confianza, denominado “encantados” Conocimiento de reglas Indicaciones generales del juego Escogemos quienes cumplirán el rol de encantador y encantados, donde el primero tiene que atrapar al segundo quedándose éste estático, y con las piernas abiertas e indicar que está “encantado” para que otro corra a su auxilio.	• Espacio amplio	Confía en sus compañeros al mismo tiempo que mejora su velocidad y agilidad.
SEMANA 5				
11-12-2019	Cooperación	Juego colaborativo, denominado “sillas cooperativas” Conocimiento de reglas del juego Colocamos a los participantes delante de una silla pidiendo que giren alrededor de ellas, nadie debe quedar con los pies en el suelo.	• Sillas • Espacio adecuado	Resuelve conflictos gracias a un trabajo colaborativo.
11-12-2019		Juego en apoyo, denominado “atrapa moscas” Conocimiento de reglas Ubicamos a los niños en un extremo del patio y uno en el centro, los primeros deberán atravesar el patio sin ser atrapados.	• Patio	Mejora su comunicación para trabajar de forma cooperativa
12-12-2019		Juego de equipo, denominado “gato y el ratón” Conocimiento de reglas Ubicamos a todos los niños formando un círculo y los que representan al gato y ratón, deberán cumplir su rol como tal. El resto de niños de forma conjunta deben evitar que el gato entre al círculo.	• espacio amplio libre de obstáculos	Trabaja de forma conjunta mejorando la relación con sus iguales.
12-12-2019		Juego de equipo, denominado “nudo humano” Conocimiento de reglas Tomarse de las manos indistintamente y tratar de	• patio o salón de clase	Trabaja en equipo generando un clima relajado

		desenredarse sin soltarse las manos		
SEMANA 6				
18-12-2019	Relaciones interpersonales	Juego colaborativo, denominado “el lobo y las ovejas” Conocimiento de reglas Organización del grupo en ovejas y uno que representará al lobo, las primeras no deben permitir que el lobo atrape a ninguna de ellas, deben protegerse entre sí.	• Patio	Colabora con sus compañeros para llegar al objetivo del juego.
18-12-2019		Juego de relaciones sociales, llamado “partes del cuerpo” Conocimiento de reglas Formación de parejas y dentro del círculo reconocer su imagen corporal y la de su compañero al momento que la tutora de la consigna de tocar una parte del cuerpo de su pareja.	• Tizas	Mejora su compañerismo al conocerse como personas iguales con las mismas características.
19-12-2019		Juego de relaciones sociales, denominado “a la víbora de la mar” Conocimiento de reglas Formación de una hilera y elegir a dos que formaran el arco y tendrán el nombre de una fruta para posteriormente formar hileras donde halan entre sí para robar un participante del otro equipo	• patio amplio	Mejora las relaciones interpersonales con sus compañeros de salón al divertirse de forma conjunta y colaborar entre sí.
19-12-2019		Juego de relaciones sociales, llamado “el pitador” Conocimiento de reglas Elegimos a una persona que se ubicara en el centro del círculo con los ojos vendados y un silbato quien deberá agarrar a la persona que intente tocar el silbato.	• Patio • Silbato • Venda	Agiliza los sentidos y socializa con los demás compañeros con el objeto de hacer silencio durante todo el juego para no ser atrapados
SEMANA 7				

02-01-2020	Competencia sana	Juego de competencia, denominado “carrera de saltos con globos” Conocimiento de reglas Colocamos un globo entre los tobillos y trasladarlo al otro extremo del patio.	<ul style="list-style-type: none"> ● Globos o pelotas ● Tiza 	Mejora su equilibrio estático y el equilibrio dinámico, así como también brinda apoyo a sus compañeros en el momento de su participación.
02-01-2020		Juego de competencia, denominado “batalla de globos” Conocimiento de reglas Atamos un globo a su tobillo e intentar desinflar el globo del otro compañero sin permitir que desinflen en suyo.	<ul style="list-style-type: none"> ● Globos ● Patio 	Compite sanamente mejorando coordinación motriz y estimulando su concentración
08-01-2020		Juego de equilibrio dinámico y competencia, denominado “carrera de sacos” Conocimiento de reglas Saltamos dentro de los sacos, hasta llegar a la línea de meta, respetando normas como el no salirse de los sacos para continuar la carrera corriendo, no empujar a los otros participantes...	<ul style="list-style-type: none"> ● Tizas ● Sacos ● Patio 	Mejora el equilibrio estático y dinámico, al mismo tiempo que se coordina el salto y respeta normas de juego establecidas.
08-01-2020		Juego de competencia, llamado “carrera de huevos” Conocimiento de reglas Trasladamos el huevo con la cuchara al otro extremo del patio, únicamente con la boca.	<ul style="list-style-type: none"> ● patio ● chuchara ● huevos 	Coopera con los demás compañeros/as, potenciando al mismo tiempo el equilibrio estático, dinámico y sobre todo la concentración.
SEMANA 8				
09-01-2020	Atención y vinculación	Juego de concentración, denominado “a dentro, fuera” Conocimiento de reglas Situarse dentro o fuera del cuadrado que se dibuja en el patio, manteniendo el equilibrio al hacerlo cada vez más rápido y según las directrices dadas.	<ul style="list-style-type: none"> ● Tiza ● espacio grande 	Atiende a las instrucciones de juego, se divierte con el concepto espacial dentro-fuera y mantiene el equilibrio a través del juego grupal.
09-01-2020		Juego de agilidad y atención, denominado “a cazar la culebra”	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuerdas ● Patio 	Mejora su agilidad y la atención.

		Conocimiento de reglas Ubicación de las cuerdas de forma dispersa y agarrar una cuando se dé la señal.		
--	--	--	--	--

8. EVALUACIÓN

- Reconoce conductas que se adquieren por imitación, mejorando sus relaciones interpersonales al momento de imitar al otro.
- Explora diversas formas para resolver conflictos.
- Incentiva la capacidad creativa de cada niño y sobre todo trabaja en grupo para crear una obra mucho más grande gracias a su rapidez de pensamiento.
- Fortalece el trabajo en equipo mediante el apoyo mutuo.
- Desarrolla la empatía a través del juego simbólico.
- Genera un clima relajado, promoviendo la interacción grupal de manera positiva.
- Aprende a cooperar con los demás compañeros/as, potenciando al mismo tiempo el equilibrio estático, dinámico y sobre todo la concentración.
- Fomenta el compañerismo, al mismo tiempo que mejora su velocidad y agilidad.
- Mejora la imagen corporal de sí mismo y de su pareja, fomentar el compañerismo.

9. BIBLIOGRAFIA

Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), p. 1

Fuentes, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. marcoELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), pp. 1-14.

Hernández, R. (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4(21-22), pp. 134-137.

Ianni, N. (2003). La convivencia escolar: una tarea necesaria, posible y compleja. *Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*, 22(2).

j. BIBLIOGRAFÍA

- Alcívar, N. (2017). *Practica pedagógica jugando aprendo y su influencia en la convivencia escolar de los niños y niñas de inicial 2 del centro escolar Francisco Pacheco de la ciudad de Portoviejo* (Maestría). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Andrade, A. (2018). *Los padres permisivos y las normas de convivencia en las aulas en los niños y niñas* (Maestría). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid, España: Narcea.
- Bello, D., Cruz, B., Pérez, G. y García, Y. (Marzo, 2011). El juego como actividad física para la formación de normas de convivencia social en infantes acogidos a las vías institucionales del Consejo Popular "Centro Ciudad" del municipio Ciego de Ávila. *Revista digital EF Deportes*. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/>
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea.
- Bolaños, D. y Rivero, S. (2019). La familia y su influencia en la convivencia escolar. *Revista Universidad y sociedad*, 11(5), pp. 140-146.
- Bustamante, D. (2015). *Currículo Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito, Ecuador: Primera Edición.
- Cáceres, P. (2017). *Habilidades sociales y convivencia escolar en estudiantes del tercer año de secundaria, instituciones educativas de la Red 2, Chorrillos 2017*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), pp. 191-226. doi: 10.21134/mhcj.v0i9.232

- Canal, H., Ortega, F., Gómez, A. y Torres, Y. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: Un análisis de sus juegos particulares. *Revista encuentros, Universidad Autónoma del Caribe*, 17(1), pp. 54-56. doi: 10.15665/encuentro.v17i01.1380
- Cauto, S. (2012). *Desarrollo de la relación entre inteligencia emocional y los problemas de convivencia: estudio clínico y experimental*. Madrid, España: Visión.
- Cari, N. y Manrique, N. (2018). *El entorno familiar y la convivencia de los niños y niñas de la institución educativa inicial "11 de mayo", del distrito de Cayma – Arequipa* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú.
- Carrasco, A. y Schade, N. (2013). Estrategias que utilizan las educadoras de párvulos en el aula inicial para abordar los conflictos entre niños y niñas de 4 a 6 años de edad. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, 12(2), pp. 104-116.
- Chao, R., Amaro, A., y Rodorigo, M. (2018). *Contenidos docentes de vanguardias. Herramientas universitarias*. España: Gedisa.
- Colombo, G. (2011). Violencia Escolar y Convivencia Escolar: Descubriendo estrategias en la vida cotidiana escolar. *Revista Argentina de Sociología*, 8(15-16), pp. 81-104.
- Córdoba, F., Rey, R. y Ortega R. (2016). Conflictividad: un estudio sobre problemas de convivencia escolar en Educación Primaria. *Temas de Educación*, 22(2), pp.189-205.
- Córdoba, F., Romera, E., Del Rey, R. y Ortega, R. (2008). *10 ideas clave. Disciplina y gestión de la convivencia*. Barcelona, España: Graó.
- Correa, M. (2009). El cuento, la lectura y la convivencia como valor fundamental en la educación inicial. *Revista Educere*, 13(44), pp. 89-98.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España, Editorial: Paraninfo.

- Díaz, A. (2007). Estrategias Metodológicas [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://galeon.com/>
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias metodológicas para un aprendizaje significativo*. México: McGRAW-WILL.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34(3), pp. 649-664.
- Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (2017). *El juego en la primera infancia*. Barcelona, España: Octaedro.
- Escalante, E., Coronell, M., y Narváez, V. (2016). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: una perspectiva de derechos*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte.
- Falcones, M. y Ramos, A. (2017). *Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 y 5 años*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Garaigordobil, M., y Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Evaluación de programas de intervención para la Educación infantil, primaria y secundaria*. España: Ministerio de Educación.
- García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista voces de la educación*, 4(7), pp. 44-51.
- García, A y Ferreira, G. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), pp. 164-166.
- González, F. y Temprano, R. (2018). *Actividades de ocio y tiempo libre*. Madrid, España: Parafindo.

- Guartatanga, D. y Santa Cruz, C. (2015). *Juegos Tradicionales Como Mediador Del Desarrollo Socio-Afectivo* (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador
- Hurtado, J. (2015) *El Juego herramienta metodológica para la convivencia escolar en niños de educación básica primaria* (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Antioquia, Colombia.
- Kleigman, R., Stantton, B., St. Geme, J. y Schor, N. (2016). *Nelson, tratado de pediatría*. España: Elsevier.
- Larrabure, M. y Paolicchi, G. (2019). El juego en las distintas épocas: Concepciones de madres y padres respecto a su función y su incidencia en el desarrollo infantil.
- Leyton, N. (2019). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- Loredo, A., Gómez, M. y Perea, A. (2005). El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños. *Revista bimestral: acta pediátrica de México*, 26(4), pp. 214-221.
- Mairen, O. (2015). *Beneficios del tenis en silla de ruedas para personas con discapacidad* (Tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Madrona, P., y Navarro, A. (2005). *El juego motor en educación infantil*. Castilla-La Mancha, España: Wanceulen.
- Morales, M., Benítez, M., y Agustín, D. (2013). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(3), pp. 98-113.
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Madrid, España: Pearson Educación.

- Navarro, A. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: Inde.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona, España: Inde.
- Osores, L. (2019). *Participación familiar y convivencia social en las instituciones educativas privadas de Educación Inicial del Distrito de Huayllay-Pasco-2019* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Cerro de Paco, Perú.
- Peñafiel, E y Serrano, C. (2010), *Habilidades sociales*. Madrid, España: Editex.
- Pérez, V. (2001). Convivencia escolar: problemas y soluciones. *Revista complutense de educación*, 12(1), p. 295.
- Pérez, V. (2005, mayo-agosto). Conflictividad escolar y fomento de la convivencia. *Revista iberoamericana de educación*, 38, pp. 33-52.
- Polonio, B., Castellanos, M. y Moldes, I. (2014). *Terapia ocupacional en la infancia. Teoría y práctica*. Madrid, España: Panamericana.
- Posada, A., Gómez, J., y Ramírez, H. (2005). *El niño sano*. Bogotá, Colombia: Médica Internacional.
- Ramos, D. Mosquera, L. y Moreno, L. (2019). La convivencia escolar, un reto en la sociedad actual (Revisión). *Roca. Revista científico-educacional de la provincia Granma*, 15(1), pp. 112-123.
- Ribes, M., Clavijo, R., Caballero, A., Fernández, C., y Torres, M. (2006). *Educador de educación infantil*. Sevilla, España: Mad.
- Rodríguez, X. (2006). *Pedagogía de la convivencia*. Barcelona, España: Graó.
- Rojas, G. (2011). Uso adecuado de estrategias metodológicas en el aula. *Revista edu*, 27 (15), p. 183.

- Roldán, M. (2016). Importancia del juego en el niño. Recuperado de:
<https://www.etapainfantil.com/>
- Rosin, S., Saa, M. y Pavone, A. (2020). Un programa terapéutico interprofesional, basado en el juego, para grupos de niños con discapacidades del desarrollo. *Revista Argentina de Terapia Ocupacional*. Recuperado de <http://www.revista.terapia-ocupacional.org.ar/>
- Rovira, I. (2019). Los 6 tipos de habilidades sociales, y para qué sirven [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-habilidades-sociales>
- Ruiz, R. (2007). La convivencia: un regalo de la cultura a la escuela. Idea La Mancha: *Revista de Educación de Castilla-La Mancha*, (4), pp. 50-54.
- Torres, J., Padrón, F., y Cristalino, F. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. *Revista Omnia*, 13(1), pp. 51-78.
- Touriñán, J. (2008). *Educación en valores, educación intercultural y formación para la convivencia*. Madrid, España: Netbiblo.
- Uruñuela, P. (2016). *Trabajar la convivencia en centros educativos: Una mirada al bosque de la convivencia*. Madrid, España: Narcea.
- Venegas, A., Venegas, F., y García, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3. Antequera, España: IC.

k. ANEXOS



unl

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA

COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN

PARVULARIA

TEMA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR
EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA
ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL
PERÍODO 2019-2020**

Proyecto de tesis previo a la obtención de grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA:

Nathaly Solange Picoita Sarango

LOJA- ECUADOR

2020-2021

a. TEMA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020

b. PROBLEMÁTICA

A lo largo de los años tanto a nivel internacional, nacional y local se ha venido hablando acerca de las relaciones sociales para mantener una sana convivencia, se ha tratado de buscar la mejor manera para erradicar malos conceptos, conductas y actitudes, especialmente en los niños y niñas que son la base de la sociedad.

Es por ello que, según datos cualitativos obtenidos a nivel nacional se dice que existe una incidencia de violencia escolar entre pares, en una población de personas que van desde los 11 a 18 años, afectando a más de la mitad de la población estudiantil, ahondando un poco más en los datos de la investigación se tiene que entre las formas de violencia más comunes se encuentran algunas que van dentro del acoso escolar tales como insultos o apodosos ofensivos, la difusión de rumores o la revelación de secretos, el robo de pertenencias, el envío de mensajes amenazantes o insultantes a través de medios electrónicos, y golpes, todo esto en ese orden de frecuencia (UNICEF, 2015).

Por tanto, razones como estas llevan a abordar esa problemática porque el contexto en donde se observa ésta, ha sido identificada en los niños de inicial II de la Escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, cuyo rango de edad oscila entre los 4 y 5 años, los mismos que presentan dificultades para relacionarse tanto dentro como fuera del aula, manifestándose claramente en rabietas, patadas, empujones, insultos y molestias entre los compañeros, ocasionando desacuerdos y caos, sin existir una buena convivencia escolar.

Como se mencionó anteriormente en la infancia son normales los ataques de agresividad, peleas y desacuerdos entre los niños, sin embargo algunos a medida que van creciendo

también continúan desarrollando este tipo de conductas negativas y en su poca experiencia para controlar sus emociones ante situaciones conflictivas se sienten frustrados o rechazados por los demás, pudiéndose sentir incomprendidos y manteniendo pocas relaciones con sus pares.

En la infancia se desarrollan patrones de comportamiento y valores propios del contexto donde se desenvuelve, en ésta etapa de vida a los niños se los asemeja con una esponja debido a su capacidad de absorber y mantener información relevante que posteriormente se transformará en un aprendizaje, es por esta razón que las experiencias vividas durante la primera infancia afectan de sobremanera el futuro éxito de los niños y sobre todo las relaciones con los demás, al contrario esto también indica que cuando los niños aprenden a relacionarse respetándose a sí mismo y a los demás, se fortalecen los vínculos afectivos con su familia y amigos, por ende con la sociedad en general.

Una mala convivencia tanto escolar, familiar y social afecta de sobre manera al niño, limitándolo a realizar actividades que a él tanto le gustan. Por ejemplo, a nivel escolar le puede ocasionar un desinterés académico, falta de ánimo o lo que es peor, su proceso de aprendizaje podría tornarse complicado, producto de una mala relación con la docente o debido a una mala adecuación del currículo, haciéndolo poco motivador; por otro lado, también puede existir competitividad entre compañeros por la mala implementación de normas o reglas.

A nivel familiar la convivencia se ve afectada por la falta de comunicación entre padres e hijos, ya sea por la ausencia de estos o por su incapacidad de desempeñar su rol como tal en lo que se concierne a la parte afectiva o en el peor de los casos, siendo violentos, producto de ello

existe miedo e inseguridad, ocasionando así dificultades para solucionar problemas personales, por otra parte, también se ven reflejadas conductas y actitudes agresivas con sus compañeros de aula.

En la actualidad se considera a la convivencia como uno de los principales desafíos dentro del ámbito educativo, viéndose afectada por situaciones que impiden una sana interacción escolar, social y familiar. Puesto que la sociedad atraviesa una crisis en lo que se refiere a valores, llegándolo a entender muchas veces como falta de respeto, poca tolerancia, falta de solidaridad, etc., dentro del campo de las relaciones sociales.

El (Ministerio de Educación, 2017) menciona que son relaciones interpersonales basadas en acuerdos y compromisos para desenvolverse de forma pacífica en actividades tanto dentro como fuera de la comunidad, siempre y cuando manteniendo una relación pacífica para beneficio mutuo.

Los niños construyen aprendizajes socioemocionales significativos donde pueden controlar sus emociones al mismo tiempo que desarrollan habilidades interpersonales, tales como trabajar en equipo o resolver problemas, aprendiendo a convivir de forma democrática, siendo protagonistas de sociedades mucho más justas y participativas.

En las instituciones educativas se ha observado que el juego es considerado como una actividad en donde el niño va tener la oportunidad de distraerse de la rutina diaria del salón de clase, es un pasatiempo, mas no, una estrategia metodológica con la cual se da paso a la obtención de aprendizajes significativos para desenvolverse eficazmente en la sociedad. Se

evidencia que al momento de ejecutar actividades no se toma con la debida responsabilidad que se amerita, ocasionando que los niños se agredan entre sí creando un ambiente conflictivo.

De todo lo mencionado anteriormente surge la interrogante **¿Cómo el juego como estrategia metodológica mejora el ámbito de convivencia en los niños de inicial II de la escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?**

c. JUSTIFICACIÓN

Es de suma importancia conocer el valor que se le da al juego dentro del contexto donde se desenvuelve diariamente el niño, sobre todo cuando éste es un factor primordial para iniciar las relaciones interpersonales. Al abordar esta problemática existente en nuestra localidad específicamente en la institución investigada, se ve el interés que se le da al juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se analiza la forma de relacionarse unos con otros tanto dentro como fuera del salón de clase y sobre todo ayudar a fortalecer la convivencia en el aula, esto será posible al aplicar una serie de actividades lúdicas significativas para ellos, las mismas que ayudaran al desarrollo del grado de aceptación, tolerancia y respeto hacia los demás mientras realizan actividades conjuntas; del mismo modo, se contará con la colaboración de la Unidad Educativa, el interés de los padres de familia, maestras y de manera especial de los pequeños que serán partícipes de la investigación.

Este proyecto ira a beneficio de los niños quienes presentan ciertas dificultades para mantener buenas relaciones sociales dentro de la escuela, pero, no hay que dejar de lado a los compañeros de salón ni mucho menos a la maestra, con quienes comparten un sinnúmero de actividades a lo largo del día, del mismo modo, los padres de familia no pueden ser la excepción debido a que también constituyen un elemento importante dentro del ambiente donde el niño se desarrolla.

Por lo expuesto la presente investigación se llevará a cabo con responsabilidad y vocación puesto que se está contribuyendo a la sociedad de manera oportuna y eficaz para la resolución de este tipo de dificultad presente en nuestra realidad actual. Por otro lado, esta investigación

se la realiza con el objetivo de obtener el título académico como requisito indispensable para desenvolverse profesionalmente en el ámbito laboral.

Además, alcanzar conocimientos enriquecedores estando más cerca de la realidad social, por esta razón la Universidad Nacional de Loja como una institución de educación superior se compromete con la colectividad y promueve carreras que beneficien a la misma, tal es el caso de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia formando y capacitando profesionales responsables que contribuyan al progreso de la ciudad y como no al progreso del país.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Determinar si el juego aplicado como estrategia metodológica ayuda a mejorar el ámbito de convivencia en los niños de Inicial II de la Escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, en el período 2019-2020

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar cómo se encuentra el nivel de convivencia escolar de los niños de 4 a 5 años de edad, mediante el test de Habilidades sociales de Goldstein adaptado para su edad.
- Elaborar y ejecutar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas y vivenciales para relacionarse adecuadamente con el medio social.
- Valorar y comprobar la efectividad de las actividades planteadas en la propuesta para el mejoramiento de la convivencia en los niños de nivel inicial.

e. MARCO TEÓRICO

El juego

Definición

El juego es una actividad lúdica que por lo general los seres humanos lo utilizan para divertirse y disfrutar, en muchas ocasiones forma parte de una estrategia metodológica educativa. Requiere de un esfuerzo físico y sobre todo mental que al mismo tiempo les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades o destrezas para desempeñar roles de la vida cotidiana.

“El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización” (Vásquez, 2011, p. 5).

El juego es una actividad libre, creativa y espontánea que hasta cierta edad de la infancia tiene lugar en un mundo imaginario, pero con un continuo mensaje simbólico. Implica una constante interacción social donde los seres humanos pueden desenvolverse de alguna u otra forma, intercambiando ideas, habilidades, recursos y sobre todo estrategias para llegar a un bien común.

Antecedentes históricos del juego

Con base en los antecedentes históricos del juego es conveniente mencionar que éste ha ido evolucionando con el transcurso del tiempo. El juego forma parte del ser humano desde

tiempos remotos, estando presente en cada circunstancia de la vida, convirtiéndose así en un espacio totalmente natural.

Especialistas en el tema lo han identificado como un patrón fijo de comportamiento en el desarrollo del individuo a lo largo de la evolución de la especie humana (Animación y Servicios Educativos A,C., 2009). Por esta razón si tomamos en consideración a las tribus primitivas encontramos que el juego era utilizado como una estrategia de supervivencia y por ende preparación para las distintas etapas de la vida.

En un principio el grupo primitivo subsistía de la caza y recolección de frutos que encontraban diariamente en su recorrido nómada, actividad en la cual los niños también eran partícipes, por lo que la infancia considerada como tal actualmente, no existía, debido a que desde muy pequeños los niños ayudaban al mantenimiento del hogar, teniendo así muy limitado su espacio y tiempo lúdico.

Avanzando un poco más en la historia filósofos como Platón y Aristóteles ya le daban la importancia requerida al hecho de que las personas aprenden jugando y que los padres deben ser los primeros en ayudar en su formación cognitiva, proporcionándoles las herramientas necesarias para su desarrollo, de esta forma preparándolos para actividades futuras.

En la edad media el juego se lo realizaba al aire libre y con muy poco objetos, eran juegos rudimentarios, con poca reglamentación y sin un propósito establecido, por otro lado en el renacimiento los juegos tenían otra perspectiva donde se prestaba mayor énfasis a grupos

cooperativos con objetivos claros en el desarrollo de las actividades o juegos que se establecían.

En los últimos tiempos el juego ha sido estudiado de acuerdo a teorías basadas en la psicología piagetiana insistiendo en la importancia que tiene éste para el desarrollo humano, potenciando así la forma de comprender y relacionarse con la realidad social del individuo.

Principales Teorías del juego

Existen muchas teorías sobre el origen del juego, pero es conveniente mencionar las más significativas tales como la teoría de Piaget, de Freud y Vygotsky.

Para Piaget (como se citó en Blanco, 2012) el juego es considerado como parte de la inteligencia del niño, puesto que representa la comprensión de la realidad en cada etapa evolutiva del individuo, tomando en cuenta que las capacidades sensoriales, motrices y simbólicas son aspectos primordiales en la etapa del desarrollo del niño (pp.1-3). Es por esto que se afirma que tanto el niño como la niña tienen la necesidad de aprender y conocer cosas del entorno a través de múltiples actividades que les permitan explorar y manipular todo cuanto le rodee, el juego es lo más factible, siendo una actividad casi innata en el ser humano.

Piaget dividió su estudio del desarrollo cognitivo en cuatro etapas y a partir de estas desarrolló su clasificación del juego en cuatro tipos: sensorio motor, simbólico, de reglas y de construcción.

Vygotsky por el contrario establece que el juego tiene un valor socializador y que surge de la necesidad de transmitir la cultura, lo considera como una actividad social en donde se

trabaja de forma cooperativa para desarrollar roles o papeles que impliquen una representación de la propia realidad en la que viven.

Por otro lado Freud manifiesta que el juego es un medio a través del cual el ser humano, en este caso los niños pueden expresar sus necesidades y satisfacerlas liberando todo tipo de recursos individuales tales como tiempo, esfuerzo, energía, emociones y sobre todo habilidades que le permitan expresarse de una manera totalmente libre. Del mismo modo es un medio que permite expresar hechos que no son aceptados por el niño, ya que logra revivir experiencias tormentosas, permitiéndole adaptarse de una mejor manera a la realidad; consigue dominar aquellas situaciones que en su momento lo dominaron, es decir, de ser un espectador pasa a ser un actor y vive la realidad angustiosa desde esa perspectiva.

Importancia del juego infantil

El juego es muy importante para el crecimiento corporal, esto es porque a medida que el niño aprende a desplazarse, gatear, caminar, correr, subir, bajar, etc., está desarrollando y fortaleciendo su tonicidad muscular, permitiéndole tener una buena oxigenación y un buen funcionamiento orgánico.

A través del juego el niño aprende a descubrir y experimentar, gracias a la manipulación de todo cuanto le rodea, por otro lado el juego tiene una importancia terapéutica porque permite sacudirse de toda aquella mala energía que viene sobre sus hombros, es decir, permite liberarse de tensiones acumuladas. Además, ayuda a expresar emociones y sentimientos reprimidos, con el objeto de mantener relaciones sociales aceptables.

Solo basta con observar al niño en sus distintas etapas de desarrollo para determinar qué grado de importancia tiene el juego y que tipo de juego está en capacidad de ejecutar, dándonos la oportunidad de conocer que habilidades posee y cuáles puede seguir adquiriendo. Observar a un niño en este ambiente lúdico ayudará a recopilar información sobre su evolución psicomotriz, cognitiva, lingüística y sobre todo de convivencia con niños y niñas de su edad y personas adultas.

El juego debería ser un ente principal en el proceso educativo, constituye un elemento primordial capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello se lo debe implementar como un instrumento para un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.

Importancia del juego en el desarrollo del niño de 4-5 años de edad.

El juego en niños de 4 y 5 años de edad proporcionan ideas fundamentales para el desarrollo de su vida; juegan constantemente a explorar su mundo interior así como su mundo exterior, empiezan a controlar sus emociones y a reflejar acciones de las cuales son participes en su diario vivir.

A medida que juegan, ellos aprenden a relacionarse con varias personas, descubren la empatía, el ponerse en los zapatos del otro, aprenden a dar valor a las cosas y sobre todo aprecian lo valioso que es compartir y recibir. Los juegos de los niños de estas edades dicen mucho de sus intereses, sus ideas y su nivel de desarrollo.

En esta edad es muy significativo el juego simbólico, debido a que los niños representan en forma de juego los eventos de la vida diaria, agregándole un toque de fantasía e imaginación como las historias y los cuentos que han oído. En otras palabras el juego incluye analizar dos realidades, la realidad del mundo exterior que incluye lugares, cosas y muchas personas; y la realidad del mundo interior, que se refiere a la imaginación, la memoria y los sentimientos. Por tanto, a esta edad, el juego además de ser representativo es cooperativo y ayudará al niño a aprender nuevas formas de convivencia social.

El juego y su enfoque en cada dimensión.

Mayolema (como se citó en Reyes, 2015) refiere que el juego es una actividad lúdica, pero cabe recalcar que no todo lo lúdico es juego puesto que, dentro de este término se abarca la imaginación, la motivación y sobre todo estrategia didáctica para llegar a cumplir un sinnúmero de objetivos establecidos (p. 92). El juego es una acción indispensable en cada etapa de la vida del niño, sobre todo en la primera infancia ya que interviene de sobremanera logrando un desarrollo integral.

Durante el ciclo vital del niño, éste desarrolla una constante interacción biopsicosocial, permitiéndole responder a diversos contextos, gracias al juego que permite la exploración de ellos. Por esta razón, todo lo que aprendemos a través del juego resulta más significativo, se lo disfruta y no es un acto obligado como muchos de los aprendizajes de la escuela tradicional.

Además, a través de esta forma de aprendizaje el niño y la niña se sienten motivados, con mucho más ánimo de aprender y sobre todo socializar con sus iguales. Durante el juego se pueden desarrollar múltiples dimensiones que serán base de un crecimiento óptimo del ser

humano. (Delgado, 2011, pp. 24-26) En su libro juego infantil y su metodología menciona siete dimensiones que son posibles desarrollar a través del juego, estas son:

Dimensión afectiva- emocional del juego.

Es una dimensión de expresión y control emocional. El efecto que produce el juego en el niño es placentero, satisfactorio y sobre todo motivacional. Permitiéndole controlar sus emociones ya que durante la primera infancia es en donde las carencias afectivas resultan negativas para la vida adolescente y adulta, sobre todo cuando estas son demasiado marcadas.

(Vilaró, 2014) Manifiesta que a través del juego se produce placer en el niño y a través de él obtiene múltiples aprendizajes, modificando su cerebro y madurando en su forma de pensar para poder resolver conflictos o problemas que se presenten. Con el juego el niño puede manifestar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas (p. 27). Es por esto que, el juego permite al niño un estado de equilibrio y a través de esta actividad manifiesta las emociones que se le presentan en múltiples situaciones de la vida cotidiana, les permite expresar su agresividad y del mismo modo su sexualidad.

Pero, cabe mencionar que así como el juego es libre, también debe ser controlado por un adulto cuando sea necesario, debido a que éste proporciona una guía mucho más experimentada para que el niño pueda tener un control emocional óptimo. Además, el juego genera autoconfianza y mejora su autoestima, gracias a determinados juegos que permiten tener éxito personal.

Dimensión social del juego.

Es una dimensión de integración, adaptación y convivencia social. (Pugmire, 1996) Refiere que el niño a medida que juega con una figura significativa, deja en las manos de ellos el control del juego, es decir, cuando los padres y madres de familia toman la iniciativa de participar activamente en el juego interactivo temprano con sus hijos, van a ser ellos quienes estimulen de alguna u otra forma a los niños (p.24).

El juego es el primer medio que utiliza el ser humano para comenzar las primeras relaciones con sus iguales. A medida que el niño va creciendo, va adquiriendo habilidades y conductas que le permiten una sana convivencia en el medio, tales como compartir, respetar, saludar, entre otras; pero así como aprende conductas positivas también adquiere conductas negativas o indeseables ante la sociedad, como es la violencia o la agresión.

Debido a ello el juego va a permitir al niño tener el conocimiento de sí mismo como individuo y del entorno en el que se desenvuelve, teniendo claro que él no está solo, necesariamente comparte su vida con otras personas y es a través del juego que va poder liberarse de la ansiedad, resolviendo conflictos de una manera lúdica y al final crear un clima favorable de convivencia en la colectividad.

Dimensión cultural del juego.

Es una dimensión basada en la transmisión de tradiciones y valores de una sociedad. Todo modelo cultural indica una combinación tentativamente coherente de comportamientos, costumbres, actitudes y valores afirmados que caracterizan una sociedad o un grupo humano.

“La cultura puede ser comprendida como una forma de expresión humana y como un instrumento de identificación; es organización del patrimonio histórico y es la evolución existencial. Las actividades lúdicas son una vía de operar sus transformaciones” (Dinello, 2013, p.7).

Por esta razón a través del juego el niño va a tener la oportunidad de imitar escenarios del entorno en el cual se ve inmerso desde el momento que nació, permitiéndoles transmitir tradiciones y valores de generación en generación. Además, le brinda la oportunidad de entender su cultura y la de otros pueblos si existe la posibilidad de conocerlos, del mismo modo, les ayuda a entender el mundo de los adultos para así poder adaptarse poco a poco a medida que va creciendo.

Dimensión creativa del juego.

Esta dimensión permite potenciar la inteligencia creativa, debido a que el juego incentiva a desarrollar la imaginación, la agilidad mental y como no, las habilidades personales. Según (Moyle, 1999) el juego conlleva de una forma natural a la creatividad ya que los niños en todo momento se encuentran bajo circunstancias que les proporcionan la oportunidad de ser creativos y manifestar sus destrezas, las mismas que van relacionadas con su desarrollo personal. De igual forma, el juego da paso a distinguir la realidad de la fantasía, porque al desarrollar la imaginación, el niño ve lo que otros no ven, llevándolos a generar cambios en el ambiente.

Por otro lado los adultos debemos potenciar la creatividad proporcionándoles un ambiente lúdico rodeado de múltiples elementos creativos, para lograr en el niño el desarrollo de su pensamiento autónomo y su capacidad de crear nuevos escenarios divertidos.

Dimensión cognitiva del juego.

Es una dimensión que permite la plasticidad cerebral porque, a través de la indagación, el ser humano va adquiriendo nuevos conocimientos y acumulando información, modificando su conocimiento. Según (Llanos, 2019) considera que el desarrollo cognitivo es un proceso por el cual pasa todo ser humano, ayudando al niño y la niña a obtener conocimientos y capacidad de razonamiento para adquirir aprendizajes de mundo que lo rodea. En pocas palabras, el juego permite al individuo interactuar con su entorno, cometiendo errores y aprendiendo de ellos, ampliando su capacidad de reflexión y formulación de hipótesis acerca de las circunstancias que se presentan a lo largo de su crecimiento.

Es por esto que a través de juegos tales como los manipulativos el niño aprende el concepto de ciertos objetos, a diferenciar colores, formas y texturas. Así como también, aprenden a tomar en cuenta la presencia-ausencia de objetos y personas en un determinado conjunto, siendo este un proceso importante para el desarrollo del pensamiento.

Además, el juego cumple un papel importante en la capacidad lingüística permitiendo al niño expresarse verbalmente con sus iguales o con personas adultas que están siendo partícipes de una actividad en común. El desarrollo del lenguaje junto con el juego brinda al niño la posibilidad de aprender de sus errores y modificar sus conductas erróneas.

Dimensión sensorial del juego.

La desarrollo sensorial es la forma que tiene el niño para experimentar a través de los sentidos y poder reaccionar de manera inteligente ante distintas condiciones del medio o del entorno.

La dimensión sensorial facilita un acercamiento activo con el mundo, ya que a través de ella interpreta, reconoce y sobre todo siente todo lo que le rodea, convirtiéndose en una gran forma de comunicación. El juego permite poner en acción destrezas que son desarrolladas a través de los sentidos, de tal modo que el área sensorial se convierte en un elemento fundamental para el desenvolvimiento del niño, a través de múltiples actividades que están inmersas en el juego propiamente (Arango, Infante y López, 1994, p.153).

Por otro lado, es a través del juego que el niño puede descubrir varias sensaciones, a diferencia de otras actividades denominadas estrategias metodológicas que se rigen únicamente a un aprendizaje mecánico propio de una escuela tradicionalista.

Dimensión motora del juego.

Es la dimensión más evidente del juego, ya que durante la ejecución del mismo se da un desarrollo psicomotor. Desde que están en el vientre materno los niños desarrollan movimientos con la finalidad de adaptarse y apropiarse del espacio, y a medida que va creciendo sus movimientos se irán perfeccionando y serán cada vez más coordinados y elaborados.

(Llanos, 2019) refiere que el desarrollo motriz del niño implica una serie de cambios a medida que va evolucionado en sus movimientos, siendo en un principio movimientos básicos hasta transformarse en movimientos más elaborados y complejos, es por eso que, durante la primera infancia los juegos son indispensables porque ofrecen escenarios que les permiten explorar su mundo y por ende constituir nuevos patrones motrices para desenvolverse en múltiples actividades y situaciones de la vida cotidiana.

Del mismo modo, el juego es una herramienta que brinda al niño la oportunidad de identificar su propio cuerpo y reconocerse a sí mismo como alguien diferente a los demás, considerando que todos somos seres humanos y como tal debemos respetarnos entre sí.

Clasificación del juego

Clasificar al juego no resulta tan sencillo, cualquier clasificación que hagamos resultará limitada debido a que existen múltiples subdivisiones por el significado global del propio término de juego, pero, al hacerlo nos permite tener un esquema mental para entender los juegos que los niños pueden realizar de acuerdo a la etapa evolutiva en la que se encuentran. Por otro lado nos ayuda a seleccionar las mejores alternativas de juegos, que, como maestros podemos implementar para mejorar y potenciar un aprendizaje significativo en los niños.

Clasificación del juego según Piaget.

Piaget mantiene un punto de vista que le permite clasificar al juego en tres categorías, tomando en cuenta su evolución en el transcurso del tiempo y este va de la mano con la evolución de la inteligencia humana. Para Ordóñez y Tinajero (como se citó en Ordóñez, 2016, pp.119-120) Jean Piaget clasifica al juego en:

Juego sensorio motor (0-2 años): denominado también juego funcional o de ejercicio, son juegos basados en los primeros años de vida que consiste en repetir constantemente una acción únicamente por puro placer. Estas acciones pueden ser juegos realizados con el propio cuerpo como arrastrarse, gatear, camina, etc.; con objetos en donde a través de la exploración reconoce sus características o juegos con personas que de esta forma ayuda a su interacción social.

Juego simbólico (2 a 6-7 años): característico de la etapa pre operacional, este tipo de juego permite simular escenarios, objetos y personajes que el niño logra imaginar, ya que en el momento del juego estos no se encuentran presentes. Ayuda al niño a comprender y adaptarse al entorno, practicando roles que posteriormente cumplirán en la vida adulta.

Juego de reglas (6 años en adelante): son juegos que enseñan al niño a socializar entre si, a ganar y perder, a respetarse mutuamente y respetar los turnos, normas y reglas de juego establecidas, favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, reflexión y sobre todo el razonamiento.

Juego de construcción: surge alrededor del primer año de vida y se realiza de forma conjunta con los juegos mencionados anteriormente, debido a que este va evolucionado a lo largo del tiempo y a veces es considerado como el juego predominante en cada etapa. Este tipo de juego potencia la creatividad, facilita el juego cooperativo, ayuda a la coordinación óculo- manual, mejora la motricidad fina aumentando el control corporal al momento de realizar acciones donde utiliza la pinza digital. Aumenta su capacidad de atención y concentración, así como también la comprensión y ubicación espacial.

La convivencia

Definición

Para el ser humano convivir es la forma de entablar relaciones interpersonales con los demás individuos, es la manera de sobrellevar situaciones que se manifiestan dentro del ambiente en el que nos manejamos entendiendo que, al ser individuos sociales necesariamente compartimos un espacio común, mantenemos el diálogo entre semejantes, nos ayudamos mutuamente, y negociamos posibles soluciones para resolver de mejor manera algún tipo de situación conflictiva en la que nos encontremos.

(Bisquerra, 2008) refiere que el convivir es un aspecto que se lo aprende a lo largo de la vida, adquiriéndolo a través de la educación, tomando en cuenta que, dentro de este término están inmersos elementos como el respeto, diálogo, empatía, control y equilibrio emocional, aservidad, etc.; esto con la finalidad de mantener y crear un ambiente óptimo de trabajo. En pocas palabras, es la forma de mantener una vida en común y la búsqueda de armonía entre las relaciones personales con personas del entorno.

Por otro lado, cabe mencionar que dentro de la convivencia pueden surgir de forma natural desacuerdos, una mala comunicación, inconformidades, etc., dando paso a ambientes conflictivos interpersonales, y es ahí donde se evidencia que tanto convivencia como conflicto van ligadas dentro de un mismo escenario social.

Ámbitos de convivencia

Toda relación humana sigue un determinado patrón que considera distintas formas que permiten una adecuada relación, es decir, para mantener una buena armonía existen espacios

donde predominan la práctica de los distintos valores, una buena comunicación con un lenguaje claro y sencillo, una adecuada organización dentro de un sistema, o la manera de afrontar conflictos. Y esto es que, los seres humanos somos seres sociales y siempre vamos a necesitar de los demás para nuestra propia subsistencia.

La construcción de la convivencia se realiza en distintos contextos, con normas y objetivos que no siempre coinciden. Mucho se ha hablado que la familia y la escuela son los primeros lugares donde el niño va a aprender normas de convivencia, pero, cabe mencionar que no son los únicos, existen otros ámbitos que tienen una gran participación en el desarrollo social del niño.

En la actualidad hay aspectos que preocupan a la sociedad en general, esto es debido a que se están perdiendo aspectos importantes de formación personal a comparación de las generaciones anteriores, esto producto de la rápida evolución tecnológica, económica, política y cultural, que, analizándolo detenidamente se puede observar que provoca un sinnúmero de situaciones conflictivas aumentando la violencia entre individuos.

La familia el primer lugar de convivencia.

La familia por lo general es considerada como la base fundamental para el desarrollo del ser humano y sobre todo para su adecuada inserción en la sociedad. La familia considerada como una institución social como tal está formada por grupos de individuos unidos por distintas clases de parentesco, tales como lazos de sangre que incluye padres, hermanos, abuelos, nietos, etc.; por afinidad es decir lo que se derivan del matrimonio como esposos,

cuñados, suegras, suegros, etc.; o simplemente por adopción; todos estos lazos de relación son los que forman un sistema familiar sea cual sea la situación real del individuo.

“La familia es el principal eslabón social donde los niños y las niñas aprenden sobre el diálogo, la tolerancia, la solidaridad, el respeto a los derechos humanos y la búsqueda de la justicia, entre otros. Los aprendizajes obtenidos en esta instancia, posteriormente se multiplicarán en el intercambio que las personas mantengan con la sociedad” (Barqueo, 2014, p. 2).

Por esta razón se dice que la familia es un lugar de convivencia porque, es en el seno familiar donde el niño experimenta sus primeras interacciones sociales de convivencia, reconociéndose como miembro de dicho sistema y más que todo adaptándose al nuevo estilo de vida que se esté llevando a cabo en dicho contexto, aprendiendo normas, conductas, reglas y sobre todo valores que son primordiales para establecer relaciones sociales, tanto en el propio hogar, como la escuela y la sociedad.

Además, es importante mencionar que los vínculos familiares deben desarrollarse bajo un ambiente de cariño, confianza y más que todo comprensión mutua para que así, influenciados bajo estos estrechos lazos de afecto el niño entienda y comprenda la importancia de establecer relaciones sociales positivas.

El sistema educativo como espacio de convivencia.

Después del hogar, la escuela es el segundo escenario de socialización en la comunidad, es el lugar donde los niños no solo adquieren conocimientos sobre distintas ciencias, sino más bien es un lugar donde los estudiantes aprenden aspectos que son de vital importancia para

establecer una conexión con sus iguales y con toda la comunidad educativa en general, es decir, maestros, personal de aseo, directivos y padres de familia. Es adoptar relaciones armónicas entre cada uno de los miembros, permitiendo mantener un equilibrio dentro del centro educativo.

(Caballero, 2010) menciona que la escuela al ser el segundo sistema donde los niños y niñas establecen relaciones sociales, es ella quien decide cuales son las normas que la manejan, siendo conveniente que las conozcan y acaten todos sus miembros y la única forma de garantizar su cumplimiento es a través del establecimiento de proyectos que permitan su aplicación, seguimiento y revisión de las personas que constituyen el órgano educativo, este proceso va a permitir generar un ambiente de respeto, negociación, consensos y equilibrio de trabajo escolar.

De igual forma cabe mencionar que los niños aprenden, reproducen acciones y actitudes de los adultos que forman parte de su entorno, ya sean estas el respeto al personal educativo, el trato a los padres de familia, o la amabilidad con la que se intenta dar solución a algún tipo de duda o interrogante, etc. Es por esto que, en un centro educativo el docente al momento de enseñar debe ser coherente tanto en sus acciones como en su palabra ya que no solo es importante lo que se dice, sino también lo que se hace y se pone en práctica.

Causas de una mala convivencia

Los medios de comunicación, un factor influyente en la convivencia del niño.

En las generaciones actuales los niños ya resultan ser nativos digitales, pues crecen a la par con la tecnología. Muchos de los padres de familia trabajan tanto dentro como fuera del hogar,

resultándoles mucho más sencillo dejar a sus hijos bajo la influencia tecnológica, que al cuidado de alguna persona responsable, aquí lo que la tecnología va ocasionar es una reducción del tiempo de convivencia con las demás personas y sobre todo con el medio, los niños se ven influenciados por ella desde temprana edad debido a que crecen y se desarrollan en un contexto cargado de medios informáticos, telecomunicaciones y tecnología como son la televisión, el internet, los videos juegos, la música y videos en línea. Su influencia va a depender del tiempo de exposición.

Los medios de comunicación así como son de suma importancia para brindar información, entretenimiento, educación, etc., también pueden influir de manera negativa en la conducta del niño, generando un impacto en el aprendizaje, las emociones y sobre todo en su comportamiento. (Rincon, 2011) refiere que los medios de comunicación son muy influyentes sobre todo cuando el individuo se encuentra en la edad de la curiosidad con son los preescolares y primaria, y estos de alguna u otra manera tiene acceso a programas que no son apropiados para su edad ya que no cuentan con la adecuada supervisión de un adulto (p.5). Es por ello que, la violencia que los niños observan en la televisión o en páginas web es adquirida y asimilada, tratando de imitar y jugar simbólicamente con situaciones que acontecen a su alrededor.

Influencia de una sociedad permisiva en la convivencia diaria del niño.

Así como la sociedad puede ser influyente de manera positiva en el desenvolvimiento del individuo, también influye negativamente puesto que todos de alguna u otra manera somos culpables de actitudes y conductas violentas dentro del ambiente en el que vivimos, esto es

debido a que se tolera este tipo de acciones, contribuyendo a la construcción de una sociedad permisiva.

Una sociedad permisiva hace referencia a una sociedad donde no tienen establecidos objetivos y normas claras, las mismas que resultan incoherentes a la hora de actuar, por ello, este tipo de situaciones genera la existencia de un gran conjunto de personas irresponsables que se dejan llevar por los enfrentamientos e inconformidades de la sociedad, estos son factores negativos en el desarrollo del niño, debido a que el niño reproduce todo lo que observa.

Como trabajar la convivencia en niños de nivel inicial

Trabajar con niños en cuanto a la forma de convivir entre sí implica conocer un conjunto de estrategias que le van a permitir construir la mejor forma de interacción en los distintos contextos de desarrollo del niño. (Omeñaca , Puyuelo, y Ruiz, 2001) menciona que se debe tomar en cuenta aspectos no verbales como los gestos faciales, miradas, postura corporal y aspectos verbales como la forma de saludar, la manera de entablar una conversación, las normas de cortesía frente a una situación determinada, entre otras.

Por otro lado introducir a los niños en actividades cooperativas resultará muy conveniente ya en edad preescolar lo que más les gusta hacer es jugar, y que mejor que a través de actividades lúdicas cooperativas que potencien la comunicación, el diálogo, permitiéndoles generar sus propias ideas y respetando las de los demás, buscar conjuntamente soluciones a determinados problemas que se presenten tanto dentro como fuera de la actividad que están

ejecutando, permitirles mostrar sus capacidades empáticas, al mismo tiempo que manifiestan sus sentimientos de estima, amistad y afecto hacia los demás niños.

Influencia del juego en la convivencia de los niños

El juego influye mucho en el carácter socializador del niño, pues le permite salirse de su rutina diaria, al mismo tiempo que cumple y respeta normas, haciendo posible una sana convivencia, cuidando y compartiendo adecuadamente situaciones dentro de su entorno. Como se mencionó anteriormente, en la actualidad, el niño nace y se desarrolla a la par con la tecnología, pudiendo esta influir positiva o negativamente en el crecimiento del niño, ya que él desde temprana edad tiene acceso a un sinnúmero de actividades lúdicas que les va permitir divertirse, pero a la vez les impide socializar con otros niños, así como adquirir valores y costumbres propias de su lugar de origen.

(Peña, Manriqueña, y Pardo, 2018, p. 258) mencionan que el juego forma parte de una micro sociedad y es ahí donde el niño establece sus primeras relaciones sociales, siendo así, el juego es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiéndole al niño obtener una formación integral donde se incluya una correcta comunicación, empatía, y sobre todo promoviendo de tal forma una cultura democrática y con total responsabilidad social, formando así ciudadanos que tengan un buen espíritu, que respeten normas, seas colaboradores y generosos con las personas de distintos contextos, no solamente con los que han venido creciendo a lo largo de la vida, porque en el trayecto no solo van a estar relacionados con personas cercanas como familiares y amigos, si no que también personas ajenas a su círculo.

f. METODOLOGÍA

Dentro del presente trabajo investigativo se van aplicar métodos, técnicas e instrumentos que permitirán el desarrollo óptimo de los objetivos establecidos, así como también la ejecución de la propuesta alternativa que ayudará en un futuro a intentar solucionar el problema planteado en la investigación.

Los métodos que se utilizarán para realizar el trabajo investigativo son:

Científico: destinado a la obtención de conocimientos a través de una serie de procesos experimentales para llegar a obtener resultados ya sean positivos o negativos dentro de una investigación científica. Se lo empleará a lo largo de todo el proceso de la investigación ya que desde un inicio se lo considera al tomar en cuenta citas textuales para el desarrollo del marco teórico, del mismo modo se lo utilizará al momento de analizar los resultados de la investigación.

Analítico- sintético: Se basa en la segmentación de un tema general con la finalidad de observar y analizar los elementos que lo conforman, para posteriormente relacionar cada uno a través de la elaboración de una síntesis general. En la presente investigación se lo utilizará para la elaboración de los objetivos luego de examinar la problemática existente en la institución educativa, del mismo modo se lo empleará en el desarrollo del marco teórico tras un análisis detenido de distintas fuentes bibliográficas sobre el juego y la convivencia que servirán para el desglose del mismo, por otro lado se lo empleará para indagar, organizar, interpretar y sintetizar la información obtenida durante el proceso de observación a través de un análisis de resultados y elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

Método comparativo: se lo considera para comparar y examinar semejanzas y diferencias entre dos o más fenómenos con el objeto de generar determinadas conclusiones. Se lo utilizará al momento de establecer comparaciones entre instrumento aplicado antes y después de la investigación, luego de ejecutar la propuesta de actividades, permitiendo así determinar si existe algún tipo de cambio o no en el comportamiento del niño.

Método descriptivo: Permite la descripción de fenómenos que son objeto de estudio a lo largo de toda la investigación, permitirá describir la situación desde el punto de vista del investigador, esto con la ayuda de la aplicación de encuestas y el test de habilidades sociales de Goldstein adaptado a niños de inicial para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones del trabajo.

Técnicas e instrumentos

La técnica que se utilizará durante el proceso de la investigación es la observación directa, con el objeto de examinar como es el comportamiento del niño y su relación con otros en su forma más natural, cuando se siente totalmente libre, esto en horas de receso o cuando están haciendo actividades conjuntas dentro del salón de clase.

La encuesta: se aplicará a las docentes de educación inicial de la Escuela 18 de Noviembre, misma que está estructurada con preguntas que le permitirán a la docente expresar el porqué de su respuesta a determinada pregunta, así como también preguntas directas con respecto al juego y la importancia que se le da como una estrategia metodológica, esto con el objeto de llevar a cabo una investigación mucho más precisa.

Test de habilidades sociales Goldstein (adaptado para niños de inicial): instrumento que permite determinar el grado de desarrollo de las competencias sociales del individuo, su

variedad de habilidades sociales, personales e interpersonales y evalúa en qué tipo de situaciones las personas son competentes en el empleo de una habilidad social.

Población y muestra

La población inicial a trabajar está conformada por 43 estudiantes y 4 docentes, distribuidos en dos paralelos, los mismos que luego de un diagnóstico para la identificación de la problemática existente en dicha institución, se determinó que en un paralelo existe mayor índice de problemas de convivencia en el aula, por tanto será tomado como muestra 22 niños, del mismo modo las 4 docentes que ayudarán a obtener información específica del tema a investigar.

Tabla 1

Población y muestra

Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre		
Variables	Población	Muestra
Niños	43	22
Docentes	4	4
TOTAL	47	26

Fuente: Escuela de Educación Básica 18 de Noviembre

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

g. CRONOGRAMA

AÑO	2019																2020																																							
	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Ener.- Febr.				Marz.- Abri.				May.- Jun				Jul.-Agos.				Sep.-Oc.				Nov.-Dic.			
SEMNAS	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	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.Elaborar un diagnóstico situacional en el Centro Educativo investigado	■	■	■	■																																																				
2. Selección del tema de investigación.					■	■																																																		
3. Elaboración de la problematización, justificación y objetivos.						■	■																																																	
4. Elaboración del marco teórico.									■	■	■	■																																												
5. Presentación del proyecto.													■	■	■																																									
6. Revisión y aprobación del proyecto														■	■	■																																								
7. Ejecución del trabajo de campo																					■	■	■	■	■	■	■	■																												
8.Organización y procesamiento de la información																									■	■	■																													
9. Elaboración del borrador de tesis																										■	■																													
10.Presentación y aprobación del borrador																											■	■																												
11.Presentación del segundo borrador con correcciones																												■	■	■																										
12. Trámites previos a la sustentación de tesis.																																																								
13.Sustentación privada																																																								
14.Sustentación pública y graduación																																																								

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Tabla 2

Presupuesto y financiamiento

RECURSOS	COSTO TOTAL
RECURSOS MATERIALES	COSTO
Materiales de trabajo	\$300,00
Digitación e impresión de tesis	\$700,00
Empastado de tesis	\$70.00
Servicio de internet	\$300,00
Memoria flash	\$25,00
Computadora	\$700.00
Transporte	\$70,00
Imprevistos	\$500.00
TOTAL	\$2,665.00

Elaboración: Nathaly Solange Picoita Sarango

Financiamiento

Los gastos que se presentan en el desarrollo de la presente investigación estarán a cargo de la investigadora

i. BIBLIOGRAFÍA

Animación y Servicios Educativos A,C. (2009, 20 de julio). Historia y evolución del juego.

Revista Vinculando. Recuperado de: <http://vinculando.org/>

Arango, M., Infante, E., y López , M. (1994). *Juegos de estimulación temprana para niños: actividades para estimular el desarrollo entre 2 y 7 años* (Séptima ed.). Ediciones: Gamma.

Barqueo, A. (2014, enero-abril). Convivencia en el contexto familiar: un aprendizaje para construir cultura de paz. *Actualidades Investigativas en Educación*, 14(1), pp.1-19.

Bisquerra, R. (2008). *Educación para la ciudadanía y convivencia: El enfoque de la educación emocional*. Las Rozas, Madrid, España. Editorial: Wolters Kluwer.

Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). Teorías del juego [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Caballero, M. J. (2010). Convivencia escolar. Un estudio sobre buenas prácticas. *Revista de Paz y Conflictos*, (3), pp. 154-169.

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

Dinello, R. (27 de Abril de 2013). *Taller cuatro, espacio colaborativo de los estudiantes de arquitectura*. Dimensiones culturales del juego [Mensaje en un blog]. Recuperado de : <http://arquitecturatallercuatro.blogspot.com/>

López,V. (2014). Apuntes Educación y Desarrollo Post-2015. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado de: <http://www.unesco.org/>

Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editorial: Idetex.

- Mayolema, C. (2015). *“Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”* (tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/>
- Ministerio de Educación. (2017). *Guía- Metodológica-para-la- Construcción-Participativa- del-Proyecto-Educativo-Institucional*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/>
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria* (Segunda ed.). Madrid, España, Editorial: Morata, S. L.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E., y Ruiz, J. (2001). *Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación* (Primera ed.). Barcelona, España, Ediciones: PAIDOTRIBO.
- Ordóñez, J. (2016). *Los juegos recreativos para el desarrollo socio-afectivo de las niñas y niños del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza de la Parroquia Sucre de la Ciudad de Loja. Periodo 2014-2015* (tesis de pregrado). Recuperado de: <http://repositorio.unl.edu.ec/>
- Peña, O., Manrique, A., y Pardo, S.(2018). El juego y su incidencia en la convivencia escolar. Educación y ciencia. *Educación y Ciencia*. Recuperado de: <https://revistas.uptc.edu.co/>
- Pugmire, M. (1996). *El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid, España: NARCEA, S.A.
- Rincon, A. (2011). Medios de comunicación y su influencia sobre los niños. *slideshare.net*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/>
- Vásquez, R. (2011). *El juego en la Educación Escolar*. <https://books.google.com.ec/>

Unicef.(2015). *Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador. Violencia entre pares en el sistema educativo*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/>

Vilaró, M. (13 de junio de 2014). *El desarrollo emocional a través del juego: propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de educación infantil (tesis de pregrado)*.

Recuperado de <https://reunir.unir.net/>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TEMA	PROBLEMA	REVISIÓN DE LITERATURA	OBJETIVOS	MÉTODOS	TÉCNICAS	RESULTADOS
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE CONVIVENCIA EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA ESCUELA 18 DE NOVIEMBRE DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020	¿Cómo el juego como estrategia metodológica mejora el ámbito de convivencia en los niños de inicial II de la escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?	EL JUEGO ○ Definición de juego ○ Antecedentes históricos del juego ○ Teorías principales del juego ○ Importancia del juego infantil <ul style="list-style-type: none"> • Importancia del juego en el desarrollo del niño de 4-5 años de edad • El juego y su enfoque en cada dimensión <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión afectiva –emocional del juego • Dimensión social del juego • Dimensión cultural del juego • Dimensión creativa del juego • Dimensión cognitiva del juego • Dimensión sensorial del juego • Dimensión motora del juego ○ Clasificación del juego <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación del juego 	OBJETIVO GENERAL Determinar si el juego aplicado como estrategia metodológica ayuda a mejorar el ámbito de convivencia en niños y niñas de Inicial II de la Escuela 18 de Noviembre de la ciudad de Loja en el período 2019-2020	<ul style="list-style-type: none"> • Científico • Analítico – sintético • Comparativo • Descriptivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Encuesta • Escala de valoración • Test de habilidades sociales 	Comprobar si el juego aplicado como estrategia metodológica mejora la convivencia de los niños
			OBJETIVOS ESPECÍFICOS. Diagnosticar como se encuentra el nivel de convivencia de los niños y niñas de educación inicial con la finalidad de generar una estrategia metodológica que ayude al mejoramiento de las relaciones sociales tanto dentro como fuera del salón de clase	<ul style="list-style-type: none"> • Científico • Analítico – sintético • Comparativo • Descriptivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Encuesta • Escala de valoración • Test de habilidades sociales 	Lograr por medio de la aplicación de encuestas y una escala de valoración el porcentaje de niños y niñas que tienen problemas de convivencia
			Elaborar una propuesta alternativa basada en actividades lúdicas y vivenciales para relacionarse adecuadamente con el medio social.	<ul style="list-style-type: none"> • Científico • Analítico – sintético • Comparativo • Descriptivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades planteadas en la propuesta alternativa 	Estructurar actividades basadas en juegos para potenciar la convivencia entre los niños

		<p>según Piaget</p> <p>LA CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Definición de convivencia ○ Ámbitos de convivencia <ul style="list-style-type: none"> • La familia el primer lugar de convivencia del niño • El sistema educativo como espacio de convivencia ○ Causas de una mala convivencia <ul style="list-style-type: none"> • Los medios de comunicación, un factor influyente en la convivencia del niño • Influencia de una sociedad permisiva en la convivencia diaria del niño ○ Como trabajar la convivencia en niños de nivel inicial <p>EL JUEGO Y LA CONVIVENCIA</p> <p>Influencia del juego en la convivencia de los niños</p>	<p>Ejecutar actividades con la finalidad de mejorar en los niños y niñas el desarrollo de actitudes que les permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Científico • Analítico – sintético • Comparativo • Descriptivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de actividades “Convivir de forma divertida” • Escala de valoración • Test de habilidades sociales 	<p>Lograr que los niños de nivel inicial mejoren las relaciones con su medio social para tener una convivencia armónica</p>
		<p>Valorar y comprobar si las actividades propuestas ayudaron a mejorar la convivencia en los niños y niñas de nivel inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Científico • Analítico – sintético • Comparativo • Descriptivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración • Test de habilidades sociales 	<p>Conocer si la propuesta alternativa tuvo efectos en cuanto mejoramiento de la convivencia en los niños de la Escuela 18 de noviembre</p>	

Anexo 2. Encuesta, test de habilidades sociales



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de psicología Infantil y Educación Parvularia

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “18 DE NOVIEMBRE” DE LA CIUDAD DE LOJA

Estimada maestra la siguiente encuesta es con la finalidad de conocer de qué manera el juego aporta el mejoramiento de la convivencia de los niños de nivel inicial que están a su cargo, por ello solicito a usted de la manera más comedida se digne contestar la siguiente encuesta con fines de investigación.

1. **¿Usted cree que el juego es una herramienta metodológica de gran importancia que ayuda a mejorar el proceso de convivencia en los niños y niñas de su salón?**

Si () No ()

¿Por qué?

.....

2. **¿El juego forma parte de las actividades diarias que realiza con sus niños?**

Siempre () Nunca ()

A veces ()

3. **¿Cuáles de los siguientes juegos emplea usted en sus actividades académicas?**

Juegos simbólicos () Juegos emocionales o afectivos ()

Juegos de reglas () Juegos psicomotores ()

Juegos de construcción () Juegos tradicionales ()

4. **Dentro del grupo de niños que están a su cargo ¿qué tipo de dificultades presentan para relacionarse entre ellos?**

Timidez () Agresividad ()

Miedo () Rechazo hacia los demás ()

Mencione que estrategias ha aplicado usted para sobrellevar este tipo de situación

.....

5. **¿La institución cuenta con recursos necesarios para desarrollar distintos tipos de juego dentro de la jornada de estudio de los niños?**

Si () No ()

6. ¿Cree usted que el juego influye en el desarrollo socio afectivo del niño?

Si () No ()

¿Por qué?

.....

7. Luego de utilizar el juego como una estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño ¿Qué resultados se han logrado tras su ejecución?

Que el niño se integre de mejor forma al grupo ()

Mejoran sus relaciones interpersonales tanto dentro como fuera del salón ()

Mejora su estabilidad emocional ()

Participan de mejor manera en tareas escolares ()

Se sienten motivados para la realización de actividades en grupo ()

8. ¿Cómo considera usted que los niños se sienten durante la ejecución de los juegos?

Alegres () Integrados ()

Motivados () Excluidos ()

Agresivos () Tristes ()

Aburridos ()

9. ¿Los niños establecen relaciones sociales con personas que forman parte del personal institucional sin discriminación alguna?

Si () No ()

¿Por qué?

.....

10. ¿Considera usted que los niños practican normas de convivencia la escuela?

Si () No ()

¿Por qué?

.....

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



HABILIDADES SOCIALES (HH.SS)

Señala el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las cuestiones, teniendo para ello en cuenta:

- 1** Sucede **MUY POCAS** veces **3** Sucede **MUCHAS** veces
2 Sucede **ALGUNAS** veces

HABILIDADES SOCIALES		1	2	3
PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES				
1	Escucha atentamente a los demás			
2	Inicia una conversación			
3	Mantiene una conversación			
4	Formula preguntas			
5	Da las gracias			
6	Se presenta por iniciativa propia			
7	Presenta a otros compañeros			
HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS				
8	Pide ayuda cuando tiene dificultad			
9	Participa en las actividades			
10	Sigue instrucciones y las ejecuta correctamente			
11	Se disculpa con los demás cuando comete un error			
HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS				
12	Conoce sus propios sentimientos			
13	Expresa sus sentimientos			
14	Expresa afecto			
HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN				
15	Pide permiso			
16	Comparte algo			
17	Ayuda a los demás			
18	Se defiende			
19	Evita problemas			
HABILIDADES PARA HACER FRENTE AL ESTRÉS				
20	Defiende a un amigo			
HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN				
21	Se concentra en la actividad que está realizando			

Test de habilidades sociales de Goldstein adaptada para niños de 4 a 5 años de edad.

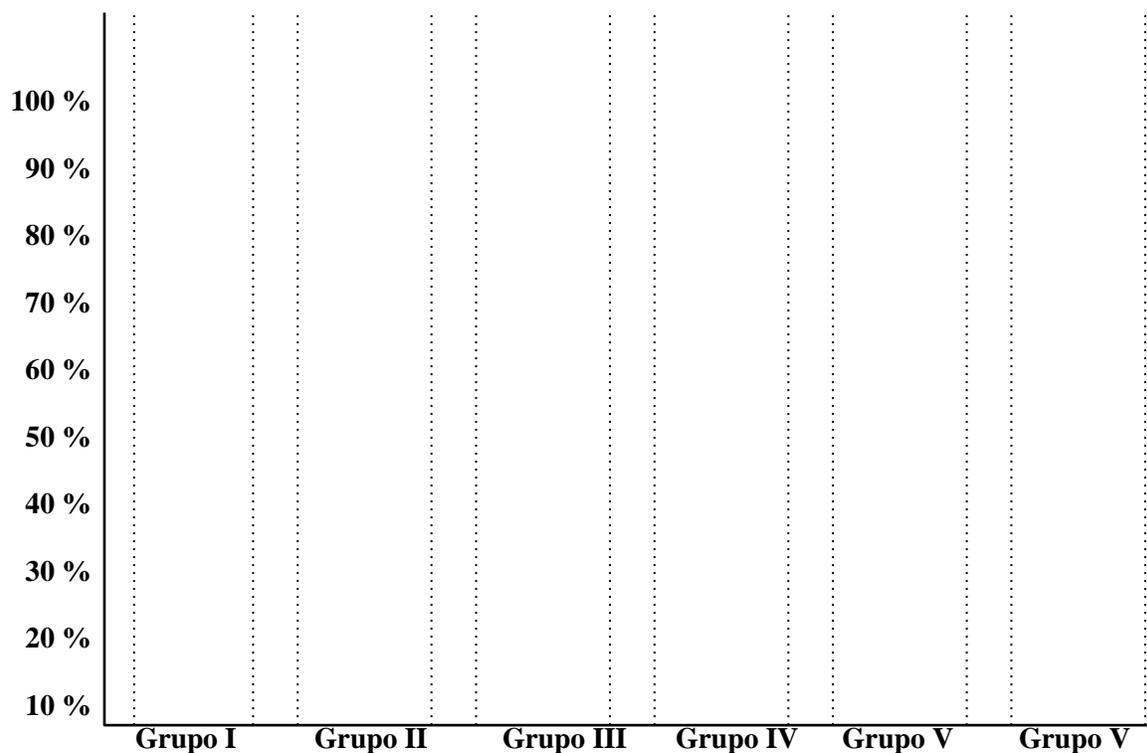
TABLA DE RESULTADOS

	GRUPO I (de 1 a 7)	GRUPO II (de 8 a 11)	GRUPO III (de 12 a 14)	GRUPO IV (de 15 a 19)	GRUPO V (20)	GRUPO VI (21)
PDO						
PDM	21	12	9	15	3	3
PDP (%)						

Cálculo de la Puntuación Directa Ponderada (PDP %) a reflejar en la gráfica

$$\frac{\text{Puntuación Directa Obtenida (PDO)}}{\text{Puntuación Directa Máxima (PDM)}} \times 100$$

GRÁFICA DE RESULTADOS



Anexo 3.



unl

Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES PARA LA
CONVIVENCIA EN EL AULA**

CONVIVIR DE FORMA DIVERTIDA



AUTORA:

Nathaly Solange Picoita Sarango

LOJA- ECUADOR

2019

GUÍA DE ACTIVIDADES

SESIÓN 1

“LA TEMPESTAD”

Objetivo: Adquirir la atención, habilidad, entretenimiento, unión y diversión del grupo.



Procedimiento: Se pedirá a los niños que se sienten en las sillas en el caso que se lo realice dentro del salón de clase, o por el contrario si lo realizan en el patio se les pedirá que se sienten formando un gran círculo en el suelo. De acuerdo a lo que indique la tutora deberán inclinarse hacia la izquierda o hacia la derecha. La tutora podrá gritar “olas a la izquierda” u «olas ala derecha» y todos deberán inclinarse a la izquierda u a la derecha. Cuando se diga «tempestad» todos tendrán que moverse de su lugar y sentarse en un lugar distinto.

Una opción es que después de repetir unas dos veces y luego de gritar “tempestad” la tutora se sentará en un lugar y quedará un participante sin asiento. Este niño deberá ocupar el rol que antes tenía la tutora.

“CAPITÁN MANDA”

Objetivo: Estimular el lenguaje al mismo tiempo que aprende a interpretar acciones y acata órdenes.



Procedimiento: Dentro del grupo de jugadores se selecciona una persona para que sea el capitán. La persona que sea escogida se colocará de pie frente a los demás niños, el cumplirá el papel de líder de los demás niños. Asimismo, les da órdenes, las cuales pueden presentarse de dos maneras diferentes: empezar la orden con la frase “Capitán manda que...” o simplemente dar la orden. El capitán eliminará a los niños si estos

desobedecen las órdenes o simplemente si las ignoran. Para el juego los niños deben estar atentos a las consignas que dice el capitán del grupo y deben obedecer correctamente o de lo contrario serán sacados del grupo y perderán la oportunidad de participar.

“GALLINITA CIEGA”

Objetivo: Potenciar sus relaciones sociales a través de la comunicación entre compañeros



Procedimiento: Uno de los niños se tiene que vendar los ojos con un pañuelo, una vez que esté vendado los ojos se lo hace girar sobre sí mismo

con la ayuda de los otros compañeros para que no sepa dónde se ha escondido el resto. Cuando éste ha terminado de dar las vueltas pertinentes, tiene que buscar a sus compañeros mientras éstos bailan a su alrededor y lo tocan o lo llaman, siempre intentado que no les atrape. En el caso de que el jugador que tiene los ojos vendados consiga atrapar a un compañero, se intercambian los roles. No se debe quitar, ni levantar el pañuelo.

“ZAPATO CAMBIADO”

Objetivo: Promover la atención y reacción de niño a medida que se divierte con sus compañeros de salón



Procedimiento: Todo el grupo de participantes se sentarán en el suelo formando un círculo. Uno de ellos se quitará un zapato,

mientras que el profesor o tutor se cubrirá los ojos y dará la señal de inicio, entonces empieza el juego. El niño pasará su zapato y lo harán de mano en mano, en el momento que el tutor lo desee, hará sonar el silbato y al alumno que sea sorprendido con el zapato del compañero, se quitará uno suyo y lo pondrá frente al niño que está sin un zapato. Así continuará el juego

SESIÓN 2

“DIBUJOS EN EQUIPO”

Objetivo: Incentivar la capacidad creativa de cada niño y sobre todo al trabajar en grupo para crear una obra mucho más grande gracias a su rapidez de pensamiento.



Procedimiento: Se iniciará formando dos equipos con igual número de participantes, se entregara la misma cantidad de material a cada equipo. Los equipos se ubicaran en dos columnas, un equipo junto al otro, el primero de cada columna deberá tener un marcador. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel, hoja grande o papelografos. El juego comienza cuando el tutor nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada columna corre hacia el papel de su equipo con el marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de más o menos diez segundos el tutor grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su columna que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, y así hasta que dibujen todos los de la columna. El juego termina cuando el tutor lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

“DÍA Y NOCHE”

Objetivo: Fortalecer el trabajo en equipo

Procedimiento: Los niños se dividen en dos equipos iguales: el equipo del día y el equipo de la noche. Se procede a trazar en el suelo dos líneas de partida y lejos de dichas líneas colocar un lugar que se lo denominará



“refugio”. Detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea los del día, a espaldas de

los de la noche). El tutor debe sacar una ficha del día o de la noche. Si saca una ficha del día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche. Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche. Todos regresan a sus puestos iniciales, y así hasta que un equipo quede sin integrantes.

“EL TRENCITO EXPERTO”

Objetivo: Fortalecer el trabajo en equipo mediante el apoyo mutuo

Procedimiento: Antes de iniciar el juego se colocan objetos a lo largo del patio, posteriormente los niños y niñas se agarran por la cintura formando un trencito. El primero de la fila es el maquinista y



deberá conducir la locomotora evitando los objetos ubicados a lo largo del camino. Dada la señal de inicio el maquinista da partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies, los vagones no pueden separarse. Si llegan a pisar un objeto, soltarse de la cintura del compañero o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá volver a recomenzar el recorrido.

“ATRAPA LA COLA DEL DRAGÓN”

Objetivo: Potenciar el trabajo en equipo, así como también la agilidad motriz

Procedimiento: En este juego se sortea la persona que hará de



cabeza del dragón y luego los demás hacen una fila detrás de él, colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que tienen delante. El último será la cola del dragón. La cabeza tendrá que correr para atrapar la cola. Esto no será nada fácil, teniendo en cuenta que

SESIÓN 3

“EL ESPEJO”

Objetivo: Reconocer conductas que se adquieren por imitación, mejorando sus relaciones interpersonales al momento de imitar al otro.



Procedimiento: Antes de iniciar el juego se explica que vamos a jugar “a la imagen y el espejo”, para ello se solicita formar parejas y se colocaran uno frente al otro, al mismo tiempo formando una fila con el resto de parejas. Las personas que se ubican del lado derecho del asesor, será el espejo y deberá reflejar todo lo que la imagen (el otro participante) realice durante tres minutos. Se cambian los papeles y el que era la imagen se convierte en espejo durante tres minutos. Para finalizar se realiza una conclusión: ¿Cómo se sintieron las parejas?, ¿Qué fue más fácil el rol de imagen o el rol del espejo?¿Qué observaron?, ¿notaron dificultades entre los espejos e imágenes para realizar los movimientos?, ¿Qué considera que sea más fácil ser la imagen o el espejo?, etc.

“LA PAPA CALIENTE”

Objetivo: Mejorar la velocidad y la reacción, así como también trabaja el desarrollo cognitivo, motor y cooperación en grupo.



Procedimiento: Para este juego los niños se pondrán en círculo mientras que el tutor/profesor se pone de espaldas y tendrá que decir "la papa caliente" mientras los niños se pasan la pelota, el profesor podrá decirlo todas las veces que quiera, cuando se calle, el niño que tenga la pelota queda "eliminado" o pasa a realizar una penitencia impuesta por el grupo de niños. Este juego no tiene muchas reglas, lo único que se tiene que saber es que tienen que seguir el orden para pasar la pelota (no se pueden saltar compañeros).

“¿QUIÉN FALTA?”

Objetivo: Fomentar el desarrollo cognitivo mejorando el socio afectivo.

Procedimiento: Los niños se colocarán en círculo, sentados en sillas individualmente. Se les dice que vamos hacer magia y les pedimos que se



tapen los ojos con las manos (ya que al ser tan pequeños les cuesta cerrar los ojos voluntariamente). Recitamos un par de palabras mágicas para que todo sea más creíble y elegiremos a un niño/a de la clase y lo taparemos con una sábana o lo escondemos. Cuando se les diga que ya pueden destaparse los ojos: tendrán que adivinar quién es la persona que falta de la clase, y se les preguntará: ¿Sabes quién falta? ¿Se fijaron bien quién falta?, etc. Los niños/as deberán adivinar quién es la persona que está tapada con la sabana o quien se escondió.

“PATO, PATO, GANSO”

Objetivo: Mejorar la reacción, atención y velocidad del niño, así como también potenciar la socialización entre compañeros.

Procedimiento: Se ubicará a todos los participantes en un círculo los mismos que deberán estar sentados. Fuera del círculo se encontrará un



niño caminado alrededor del círculo, quien tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él diga “ganso”, este saldrá corriendo en un sentido y el niño tocado la cabeza correrá en el sentido contrario tratando que uno de los dos llegue primero al lugar que está desocupado. El niño o niña que quede fuera, se quedará para seguir caminando alrededor volver a empezar el juego.

SESIÓN 4

“CAZANDO AL RUIDOSO”

Objetivo: Promover en los niños la confianza en sus movimientos aunque no vean absolutamente nada.



Procedimiento: Todos los niños deberán estar con los ojos vendados, menos el que va ser atrapado, denominado el "ruidoso". Esta persona se desplaza lentamente haciendo distintos ruidos y debe evitar ser atrapado a toda costa. Antes de iniciar el juego se marca una zona determinada de la que no se puede salir. El primer niño que atrape a su compañero inmediatamente pasa a cumplir el papel de "ruidoso".

“CAMPO DE MINAS”

Objetivo: Fomentar la confianza y reconocer a los niños líderes, así como también mejorar la comunicación entre sí.



Procedimiento: Para jugar se procede a dividir al grupo en parejas. Uno de cada pareja tiene los ojos vendados y el campo estará lleno de objetos. La persona que no tiene los ojos vendados debe guiar a su pareja para lograr cruzar el campo de minas sin tocar ninguno de los objetos puestos en el patio. El niño guía deberá dar las indicaciones a su pareja de forma verbal puesto que este no puede entrar en el campo, ni tocar a su compañero con los ojos vendados. Las parejas que logren cruzar el campo de minas en menor tiempo y sin golpear las minas serán declaradas como ganadoras.

“EL OSO HORMIGUERO”

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, ya que es un juego que requiere mucha agilidad e intensidad

Procedimiento: De todos los niños se elige uno que representará al oso hormiguero, mientras que el resto de niños



serán las hormigas que corren por todo el espacio evitando ser tocadas por la nariz del oso. Por el terreno se distribuyen varias colchonetas o cosas blandas que serán los “hormigueros”. Si el oso consigue tocar un niño, este caerá al suelo boca arriba con los brazos y piernas apuntando hacia arriba (simulando ser una hormiga muerta). Entonces tres o cuatro niños agarran a la hormiga de los brazos y de las piernas y la llevan al hormiguero más cercano, donde se recupera para reintegrarse al juego. Mientras las hormigas están ayudando a su amiga el oso no puede tocarlas.

“ENCANTADOS”

Objetivo: Fomentar el compañerismo, así como también mejorar la velocidad y agilidad.

Procedimiento: El profesor o tutor escogerá a una persona o a dos



niños para que sean los que “encantan”, mientras que el resto serán los que serán perseguidos y al mismo tiempo “desencantan”. Los niños que se encargan de “encantar”, perseguirán por el patio a sus compañeros, únicamente con ser tocados en cualquier parte del cuerpo quedan automáticamente “encantados”, ellos de pie, con las piernas abiertas y brazos arriba deberán llamar a los niños que aún no han sido “encantados” y cuando estos pasen por debajo y entre las piernas quedarán desencantados. Así continuarán jugando hasta que el profesor escoja a otros niños que cumplan el papel de encantadores.

SESIÓN 5

“SILLAS COOPERATIVAS”

Objetivo: Explorar diversas formas para resolver conflictos.

Procedimiento: Cada niño y niña se ubicará frente a una silla, posteriormente el tutor será el encargado de colocar la música, mientras los niños dan vueltas alrededor de las sillas, cuando se



apaga la música todo el mundo debe subirse encima de la silla sin tocar el suelo. Se retira una silla y continúa el juego, los participantes deben seguir dando vueltas hasta que pare la música (el juego sigue la misma dinámica). Es importante que todos suban encima de las sillas. El juego acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan. Aquí lo importante es ver que todos se ayuden entre sí, y que no dejen a nadie aislado porque de lo contrario pierden todos.

“ATRAPA MOSCAS”

Objetivo: Fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación.

Procedimiento: Todos los chicos se ubican en un extremo del patio previamente delimitado, mientras que la tutora nombra a



un participante que se ubicará en el centro del patio, a su indicación todos los niños deberán correr hacia el otro extremo, los niños que sean atrapados por la persona que está en el centro deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, ambos tratarán de atrapar a los otros jugadores mientras ellos corren hacia el otro extremo del patio. Todos los niños atrapados deberán tomarse de la mano formando una cadena que impida el paso de los demás niños que aún no sean atrapados, siendo el ganador el último niño que sea atrapado.

“EL GATO Y EL RATÓN”

Objetivo: Fomentar el desarrollo de la psicomotricidad infantil como una herramienta muy útil para las relaciones entre los niños e inculcarles el trabajo y la colaboración en equipo.



Procedimiento: Todos los participantes se ubicaran en un círculo agarrados de la mano. Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quiénes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón. Una vez elegidos, los niños que forman el círculo tendrán que entonar la siguiente canción:

'Ratón, ratón, que quieres gato ladrón,
comerte quiero, cómeme si quieres,
¿estás gordito?, hasta punta de mi rabito contesta el ratón...

El ratón correrá haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes, mientras tanto, el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Cuando el gato toca al ratón, el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga de ratón.

“EL NUDO HUMANO”

Objetivo: Promover la interacción grupal de manera positiva

Procedimiento: La tutora solicitará al grupo que se sitúen formando un gran círculo. Una vez formado el círculo se pedirá que se tomen de las manos con otros compañeros y compañeras, con la consigna



de que no pueden tomarse las manos con las personas que estén ubicadas a su derecha y a su

SESIÓN 6

“EL LOBO Y LAS OVEJAS”

Objetivo: Desarrollar la empatía a través del juego simbólico

Procedimiento: Para este juego primero, se escoge al azar quién será el lobo. El niño o la niña que haga de lobo tendrán que esperar la

señal para acercarse al resto del grupo quienes representan a las ovejas. Para protegerse del lobo, las ovejas tendrán que abrazarse muy fuerte y mantenerse unidas.

Cuando el lobo llegue tendrá que hacer cosquillas a una de las ovejas, que se separará del grupo y se convertirá en lobo.



“PARTES DEL CUERPO”

Objetivo: Mejorar la imagen corporal de sí mismo y de su pareja, fomentar el compañerismo.

Procedimiento: Se procederá a colocar al grupo por parejas y, solo

uno de los dos estará dentro del círculo previamente dibujado en el patio. El tutor nombrará algunas partes del cuerpo y por parejas tendrán que señalar dicha parte sobre el cuerpo de su compañero. Pero cuando el tutor mencione algo que no pertenezca a una parte del cuerpo, todos tendrán que salir a un nuevo lugar, es decir los que estaban dentro del círculo deberán salir y los que estaban fuera deberán entrar para poder continuar con el juego. La pareja que no esté atenta deberá ser eliminada



“A LA VÍBORA DE LA MAR”

Objetivo: Mejorar las relaciones interpersonales con sus compañeros de salón

Procedimiento: Se forman todos los niños participantes en una hilera, poniendo sus manos en los hombros del compañero



que tienen al frente. Previamente se eligen dos niños que serán los que formarán un arco con sus brazos, por donde pasarán todos los niños, a uno se le denomina melón y al otro sandía (o como se desee). Ya que están listos comienzan a avanzar cantando la canción que se enuncia.

A la víbora, víbora de la mar, de la mar
por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho
y los de atrás se quedarán
A la víbora, víbora de la mar, de la mar
Por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho
Y los de atrás se quedarán tras, tras, tras

Cuando los niños del arco aprisionan a uno de la fila con sus brazos, le dan a escoger con quien se va; con melón o con sandía, dependiendo de quien elija, éste se formará detrás de él. Una vez que todos están ubicados detrás de la persona que eligieron, se toman de la cintura y halan con el objetivo de robarse a un participante del otro equipo. Gana el equipo que logra robar más participantes.

“EL PITADOR”

Objetivo: Agilizar los sentidos y socializar con los demás compañeros con el objeto de hacer silencio durante todo el juego.



Procedimiento: Se ubica a todos los niños en un círculo, se procede a escoger a uno que se ubicara en el centro del círculo con los ojos venados y con un silbato colgado de la cintura. Un

SESIÓN 7

“CARRERA DE SALTOS CON GLOBO”

Objetivo: Potenciar el equilibrio estático y el equilibrio dinámico, así como también brincar apoyo para sus compañeros al momento de su participación.



Procedimiento: Todos los participantes se colocarán en la línea de salida con un globo entre los tobillos. Cuando se dé la señal, todos comenzarán a dar saltitos, desplazándose por el espacio en dirección a la meta. Los participantes quedarán eliminados si pierden el globo por el camino (se les caiga al suelo o se les pinche el globo). Por último: ganará el/la que llegue de primero/a la meta.

“BATALLA DE GLOBOS”

Objetivo: Mejorar la coordinación motriz al mismo tiempo que estimula la concentración y el sentido de competencia sana.



Procedimiento: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

“CARRERA DE SACOS”

Objetivo: Mantener el equilibrio estático y dinámico, así como también divertirse de forma grupal



Procedimiento: Se pintará en el suelo con una tiza el punto de salida y el punto de meta de la carrera de sacos. Luego se formaran dos grupos y se le dará a cada participante un saco donde tendrán que meterse dentro de él. Cuando suene la señal de salida deberán ir dando saltitos dentro del saco hasta atravesar la línea de meta. El niño que atraviere primero la línea de meta será el ganador/a.

“CARRERA DE HUEVOS”

Objetivo: Aprender a cooperar con los demás compañeros/as, potenciando al mismo tiempo el equilibrio estático, dinámico y sobre todo la concentración



Procedimiento: Se deberán tener varios huevos cocidos para cada uno de los participantes del juego. Se formarán dos equipos y se le entregará a cada uno: una cuchara sopera y un huevo. Si no se les dice a los niños/as que los huevos están cocidos será mejor porque así se mantiene la emoción. Los dos equipos deberán formar una fila y el primero debe correr con el huevo encima de la cuchara hasta un punto definido y volver, sin que se le caiga el huevo al suelo, en el caso de que se le cayera el huevo, deberá cogerlo y volver a empezar el trayecto. Cuando llegue al punto de partida, deberá entregarle a su compañero/a el huevo y la cuchara; así hasta que todos los miembros de su equipo hayan hecho la ruta con la cuchara y el huevo. Por último: ganará el primer equipo que termine.

Escala de evaluación

Tema: Convivencia													
Valoración		P= Pocas Veces A= Algunas veces M= Muchas veces											
de	Indicadores de evaluación	Mejora su equilibrio estático y el equilibrio dinámico, así como también brinda apoyo a sus compañeros en el momento de su participación.			Compite sanamente mejorando coordinación motriz y estimulando su concentración			Mejora el equilibrio estático y dinámico, al mismo tiempo que se coordina el salto y respeta normas de juego establecidas.			Coopera con los demás, potenciando su equilibrio estático, dinámico y sobre todo la concentración.		
		P	A	M	P	A	M	P	A	M	P	A	M
Nombre													

SESIÓN 8

“DENTRO O FUERA”

Objetivo: Aprender a divertirse con el concepto espacial "dentro" y "fuera", manteniendo el equilibrio a través del juego grupal



Procedimiento: Se dibujará con una tiza un cuadrado grande en el suelo. Posteriormente se procederá a explicar a

los participantes del juego que el interior del cuadro se le llamará "dentro" y al exterior del cuadro se llamará "fuera". Antes de que comience el juego, los niños/as deberán situarse fuera (al rededor del cuadrado) y a la de tres, la tutora irá diciendo en voz alta: "dentro, fuera, dentro, fuera..." y los niños/as tendrán que ir saltando dentro y fuera del cuadrado. El juego de palabras tendrá que ir cada vez más rápido y de forma aleatoria: "dentro, fuera, fuera, fuera, dentro, fuera...". Como el tiempo es corto y a cada cambio de palabra, los niños/as tienen que obedecer y saltar, el riesgo de que se equivoque es elevado. Los niños que se vayan equivocando, quedarán eliminados.

Por último: el ganador/a obtiene un punto con cada victoria y ganará el que más puntos consiga.

“A CAZAR LA CULEBRA”

Objetivo: Fomentar la agilidad y la atención.

Procedimiento: En el suelo de forma dispersa se colocará tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno.



Todos los participantes corren entre las cuerdas, y, a la señal del tutor, todos los niños deben apoderarse de una, quedando eliminado el niño que no consiga una cuerda. Una vez que se

elimina el participante, se retira una cuerda y se vuelve a colocar todas las demás al suelo para volver a empezar el juego. Si dos participantes toman la misma cuerda, se hace una prueba de velocidad, colocando la cuerda que tiene el tutor a cierta distancia de los dos y a la señal ambos corren hacia ella ganando.

Escala Valorativa

Tema: Convivencia							
Valoración	P= Pocas Veces A= Algunas veces M= Muchas veces						
Indicadores de evaluación	Atiende a las instrucciones de juego, se divierte con el concepto espacial dentro-fuera y mantiene el equilibrio a través del juego grupal.			Mejora su agilidad y la atención.			
	Nombre	P	A	M	P	A	M

Anexo 4.



Fuente: Juego “El trencito experto”



Fuente: Juego de capitán manda



Fuente: Juego “La tempestad”



Fuente: Juego “¿Quién falta?”



Fuente: Juego “papa caliente”



Fuente: Juego “Partes del cuerpo”



Fuente: Juego “Carrera de saltos con globos”



Fuente: Juego de construcción



Fuente: Juego “Batalla de globos”



Fuente: Juego “A cazar la culebra”

ÍNDICE

CONTENIDO	PAGS.
Portada CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	viii
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA 18 DE NOVIEMBRE	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO.....	1
b. RESUMEN.....	2
c. INTRODUCCIÓN.....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
LA CONVIVENCIA.....	8
Ámbitos de convivencia.....	9
La familia el primer lugar de convivencia.....	9
El sistema educativo como espacio de convivencia.....	10
Causas de una mala convivencia.....	11
Los medios de comunicación, un factor influyente en la convivencia del niño.....	12
Influencia de una sociedad permisiva en la convivencia diaria del niño.....	12
Como trabajar la convivencia en niños de nivel inicial.....	14
Influencia del juego en la convivencia de los niños	16
EL JUEGO	16
Principales Teorías del juego	17
Importancia del juego infantil	18
Importancia del juego en el desarrollo del niño de 4-5 años.....	19
El juego y su enfoque en cada dimensión.....	20
Clasificación del juego.....	24
Clasificación del juego según Piaget.....	25

ESTRATEGIA METODOLÓGICA	26
Qué es una estrategia metodológica	26
Como trabajar estrategias metodológicas en el aula	27
Importancia de aplicar estrategias metodológicas para una mejor convivencia.....	28
Importancia de implementar el juego como una metodología de enseñanza	29
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	31
f. RESULTADOS	33
g. DISCUSIÓN	56
h. CONCLUSIONES	59
i. RECOMENDACIONES	60
j. BIBLIOGRAFÍA	72
k. ANEXOS.....	78
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	78
a. TEMA.....	79
b. PROBLEMÁTICA.....	80
c. JUSTIFICACIÓN.....	84
d. OBJETIVOS	86
e. MARCO TEÓRICO	87
f. METODOLOGÍA	107
g. CRONOGRAMA.....	110
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	111
i. BIBLIOGRAFÍA.....	112
ÍNDICE	150