



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

“APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”, DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2012-2013”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

MARIA JOSE CEVALLOS MORA

TUTOR:

Lic. ANA QUINDE. MATEO, Mg.

LA LIBERTAD- ECUADOR

2012 - 2013



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

“APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”, DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2012-2013”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

MARÍA JOSÉ CEVALLOS MORA

TUTOR:

Lic. ANA QUINDE MATEO. Mg.

LA LIBERTAD- ECUADOR

2012 - 2013

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación “APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”, DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2012-2013 “, elaborado por María José Cevallos Mora, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, la apruebo en todas sus partes.

Atentamente

Lic. Ana del Pilar Quinde Mateo, Mg.
TUTOR

**CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y
ORTOGRAFÍA**

AUTORÍA DE TESIS

Yo, María José Cevallos Mora, portadora de la cédula de ciudadanía N° 0703877910, Egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia.

Declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

María José Cevallos Mora.

C.I. N° 0703877910

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla
DIRECTORA DE CARRERA DE
EDUCACIÓN PARVULARIA

Lic. Ana Quinde Mateo, Mg.
PROFESOR TUTOR

PROFESOR ESPECIALISTA

Abg. Milton Zambrano Coronado MSc.
SECRETARIO GENERAL
PROCURADOR

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado principalmente a las personas más importantes de mi vida, mi esposo: el Ing. Fabián Rodríguez, el cual ante todo ha sido mi apoyo y mi aliento a seguir, mi hijita maravillosa, Giuliana mi inspiración para llegar a ser educadora de la creación más hermosa de Dios, que son los niños y las niñas.

Por supuesto, a mis amados padres y hermanos, por guiarme e impulsarme a alcanzar esta meta, a ellos todo mi amor y la dedicación de este proyecto.

María José

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mi Padre de los cielos, por las bendiciones alcanzadas y la fortaleza brindada desde el inicio hasta la finalización del presente Proyecto de tesis, a él sea toda la Gloria, así mismo un profundo agradecimiento a todas las personas de mi querida Universidad Estatal Península de Santa Elena, directivos, a mi querida tutora, y estimado Lcdo. Wilson León, ya que me asesoraron en todo momento para culminar con este sueño, sin ellos no lo hubiese logrado, gracias de corazón.

Agradezco también el apoyo de mi esposo, hija, padres y hermanos, porque me han respaldado con sus oraciones y amor incondicional.

Finalmente, agradezco a la Institución “Nuestro Mundo”, a los directivos, docentes y niños (as), en quien se desarrolla mi tesis, pues me abrieron las puertas, me brindaron la confianza y apoyo para dejar un aporte significativo, un trabajo con mucho amor para ser aprovechado por todos los docentes y la comunidad educativa.

María José

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	Pág.
CONTRAPORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA	iv
AUTORÍA DE TESIS	v
TRIBUNAL DE GRADO	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. Tema	4
1.2. Planteamiento del problema	4
1.2.1. Contextualización	9
1.2.2. Análisis crítico	10
1.2.3. Prognosis	11
1.2.4. Formulación del problema	12
1.2.5. Preguntas directrices	12
1.2.6. Delimitación del objeto de la investigación	13
1.3. Justificación	14
1.4. Objetivos	18
1.4.1. General	18
1.4.2. Específicos	18

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones previas	19
2.2. Fundamentaciones	21
2.2.1. Fundamentación Teórica	21
2.2.1.1. La lúdica en el desarrollo socio-emocional	21
2.2.1.1.1. Función equilibrante de la lúdica	22
2.2.1.2. Aportes de Lev Vigotsky y el juego	24
2.2.2. Fundamentación Filosófica	27
2.2.3. Fundamentación Sociológica	28
2.2.3.1. El juego en la esfera social	29
2.2.4. Fundamentación Psicológica	30
2.2.4.1. El juego en la esfera emocional	30
2.2.5. Fundamentación Pedagógica	33

2.2.6.	Fundamentación Curricular	35
2.3.	Categorías Fundamentales	36
2.3.1.	La Didáctica	36
2.3.2.	Principios de lo afectivo y cognitivo para la dirección del proceso Didáctico	39
2.3.3.	Metodología de la Didáctica	40
2.3.4.	Programación Didáctica	41
2.3.4.1.	Elementos de una programación didáctica	41
2.3.5.	La Guía Didáctica	43
2.3.5.1.	Componentes elementales de una guía didáctica	44
2.3.6.	Sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje	45
2.3.6.1.	Proceso de enseñanza-aprendizaje	45
2.3.7.	Abordaje de la lúdica en la didáctica del Nivel Inicial	47
2.3.8.	La actividad lúdica y sus características	49
2.3.9.	La actividad lúdica en el aprendizaje	51
2.3.10.	Metodología lúdica	52
2.3.11.	El juego un método didáctico	53
2.3.12.	Desarrollo del infante	56
2.3.12.1.	Etapas del desarrollo infantil	57
2.3.13.	Desarrollo Socio-Emocional del niño	59
2.3.13.1.	Características del desarrollo en el área socio-emocional	61
2.3.14.	Desarrollo emocional para las relaciones interpersonales	62
2.3.15.	Significación del juego en el desarrollo socio-emocional del niño	66
2.3.16.	Evolución del juego	67
2.4.	Fundamentación Legal	68
2.5.	Hipótesis y/o idea a defender	71
2.5.1.	Variables	71
2.5.1.1.	Variable Independiente	71
2.5.1.2.	Variable Dependiente	71

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Diseño de la investigación	72
3.2.	Modalidad básica de la investigación	73
3.3.	Tipos de investigación	73
3.3.1.	Investigación Descriptiva	73
3.3.2.	Investigación Explicativa	74
3.3.3.	Investigación Bibliográfica	74
3.4.	Métodos	75
3.5.	Población y Muestra	76
3.5.1.	Población	76
3.5.2.	Muestra	77
3.6.	Operacionalización de Variables	78
3.7.	Técnicas de investigación	80
3.7.1.	La observación	80
3.7.2.	La encuesta	80

3.7.3. La entrevista	81
3.8. Plan de Recolección de Información	81
3.9. Plan de Procesamiento de la Información	82
3.10. Análisis e Interpretación de los Resultados	83
3.11. Conclusiones y Recomendaciones	92
3.11.1 Conclusiones	92
3.11.2 Recomendaciones	93

CAPÍTULO IV: MARCO ADMINISTRATIVO

4.1. Recursos	94
4.2. Cronograma de Actividades	95

CAPÍTULO V: LA PROPUESTA

5.1. Datos informativos	96
5.2. Antecedentes de la Propuesta	96
5.3. Justificación	97
5.4. Objetivos	99
5.4.1. Objetivo General	99
5.4.2. Objetivos Específicos	99
5.5. Fundamentaciones	99
5.5.1. Fundamentación Sociológica	99
5.5.2. Fundamentación Pedagógica	100
5.5.3. Fundamentación Psicológica	101
5.5.4. Fundamentación Curricular	103
5.6. Metodología (Plan de acción)	104
5.7. Guía Didáctica de Actividades Lúdicas	106
Bibliografía	149
ANEXOS	

ÍNDICE DE CUADROS

Páginas:

CUADRO N° 1 Didáctica Tradicional y Actual	40
CUADRO N° 2 Características de la Actividad Lúdica	50
CUADRO N° 3 Metodología Lúdica	52
CUADRO N° 4 Modelo basado en el Juego	54
CUADRO N° 5 Características en el área socio-emocional	61
CUADRO N° 6 Juegos según la evolución del niño	67
CUADRO N° 7 Población	77
CUADRO N° 8 Variable Independiente	78
CUADRO N° 9 Variable Dependiente	79
CUADRO N° 10 Procesamiento de la Información	82
CUADRO N° 11 Cronograma de actividades	95
CUADRO N° 12 Plan de Acción	104

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
TABLA N° 1 Utilidad de la guía académica	83
TABLA N° 2 Desempeño profesional al aplicar una guía didáctica	84
TABLA N° 3 Metodología lúdica	85
TABLA N° 4 Actividades lúdicas y valores	86
TABLA N° 5 El juego como estrategia metodológica	87
TABLA N° 6 Propósito del juego en la Educación Inicial	88
TABLA N° 7 Aplicación de la guía didáctica	89
TABLA N° 8 Actividades lúdicas y dimensiones socio-emocionales	90
TABLA N° 9 Actividades lúdicas en las clases	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
GRÁFICO N° 1 Utilidad de la guía académica	83
GRÁFICO N° 2 Desempeño profesional al aplicar una guía didáctica	84
GRÁFICO N° 3 Metodología lúdica	85
GRÁFICO N° 4 Actividades lúdicas y valores	86
GRÁFICO N° 5 El juego como estrategia metodológica	87
GRÁFICO N° 6 Propósito del juego en la Educación Inicial	88
GRÁFICO N° 7 Aplicación de la guía didáctica	89
GRÁFICO N° 8 Actividades lúdicas y dimensiones socioemocionales	90
GRÁFICO N° 9 Actividades lúdicas en las clases	91



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”, DEL CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2012-2013.

RESUMEN

El presente trabajo de tesis se lo realizó teniendo en cuenta la importancia que tiene la lúdica en el desarrollo socio emocional del niño. Algunos teóricos en el campo de la pedagogía le dan la misma categorización a la lúdica con relación al juego y se piensa que al hablar del juego se está refiriendo al aspecto lúdico, sin embargo, otras investigaciones presentan a la lúdica no solo como un juego sino que tiene relación con toda la expresión de la integralidad del ser humano, en el caso de esta investigación, el niño. Ahora bien, en la esfera de las relaciones es importante establecer cuáles son las bases pedagógicas sobre la cual descansa la interacción que establecen los seres humanos en el día a día, por eso la didáctica que es la ciencia que estudia los procesos metodológicos de la enseñanza nos encamina a la presentación de una guía didáctica que permita sistematizar la metodología lúdica de enseñanza-aprendizaje de tal manera que ésta pueda influir en el desarrollo socio-emocional de los niños. El diseño metodológico para la realización de la investigación en cuanto a su modalidad, descriptivo. La unidad de análisis por el lugar es la institución Educativa “Nuestro Mundo” en la que se realizó las encuestas y entrevistas a todos los miembros de la comunidad educativa. Con el propósito de promover el desarrollo socio-emocional de los niños y contribuir con brindar una enseñanza de calidad y calidez se elaboró la guía didáctica dirigida a los docentes del Nivel Inicial para proporcionar información actualizada sustentada en una metodología lúdica. Incorporando actividades en el aula de clase, el disfrute armónico de lo lúdico como la expresión máxima de la comunicación y además de ser un elemento facilitador del aprendizaje y la interacción social.

Palabras Claves: Lúdica, didáctica, pedagogía y desarrollo socio-emocional.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad para los educadores, padres de familia y representantes en general es trascendental el escoger un establecimiento educativo que brinde las garantías necesarias para el desarrollo: cognitivo, psicomotriz, emocional y social de los niños y niñas.

Muchos de los problemas psicosociales en la sociedad son producto de la influencia del entorno que tiene el niño en su proceso de crecimiento y que dichas experiencias positivas o negativas se van almacenando en el inconsciente y en el subconsciente, hasta que finalmente se van exteriorizando a través de su conducta. Por ello, se hace necesario fomentar desde la edad temprana las habilidades sociales que permitan el desarrollo socio-emocional y garanticen una convivencia social adecuada a su edad.

El referente curricular se proyecta sobre la base de promover la condición humana del educando, se orienta a la educación con un sistema de valores que les permiten interactuar a los individuos con la sociedad para que demuestren el respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios que se enmarcan en el buen vivir y que solo se lo puede conseguir a través de la incorporación de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuando se habla de lo lúdico, también se refiere al juego por lo que este proporciona a los niños sus primeras experiencias sociales y morales, como por ejemplo la justicia, equidad, la integración y falsedad. También puede generar la convivencia, la sinergia y la estabilidad emocional.

En este aspecto es importante remarcar el papel que tiene el juego para el desarrollo socio-emocional en la infancia, proyectándolo a la sociedad y al entorno que lo rodea. Así también sirve como herramienta para afianzar la práctica de normas y hábitos que le permite desarrollarse en forma autónoma y valorarse como ser humano, factor determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual.

Por lo que, la enseñanza en los actuales momentos apunta a articular metodologías que estimulen la construcción de las relaciones sociales y afectivas del educando, como lo propone la lúdica, y por esto se determina a la actividad lúdica como eje transversal presente en todas las actividades a realizarse.

El presente trabajo se ha estructurado en cinco capítulos, que están detallados de la siguiente manera:

Capítulo I, se encuentra el tema y planteamiento del problema, justificación, objetivos del tema planteado.

En el Marco Teórico se encuentran las fundamentaciones teóricas, filosóficas, psicológicas, pedagógicas, curriculares, legales, sustentadas a través de la investigación bibliográfica, desarrollado en el **Capítulo II**.

Capítulo III, se establece el diseño Metodológico, se aplican técnicas de investigación, se determina la población a investigar, se identifica el tipo de investigación y cómo recolectar y procesar la información obtenida.

El marco administrativo, los recursos humanos, materiales que se utilizaron en el desarrollo del trabajo de investigación, se plantean en el **Capítulo IV**.

La propuesta se presenta en el **Capítulo V**, la misma que es una guía didáctica dirigida a las y los docentes, sobre actividades lúdicas para el desarrollo socio emocional de los niños(as) en la Educación Inicial.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. 1. TEMA

Aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo del niño(a) depende de múltiples condiciones, esclarecer como ocurre esto constituye una tarea fundamental en la que incluye ciencias tales como: la psicología, fisiología, pedagogía, didáctica, entre otras. Es por ello que en la formación del niño se debe asumir con claridad las regularidades de su desarrollo desde la acción educativa.

Las acciones educativas en el nivel inicial deben estar dirigidas a estimular no solamente el progreso intelectual, del lenguaje, el físico, de los niños y niñas, sino promover lo principal en la vida del infante: su desarrollo socio-emocional con el fin de ampliar sus potencialidades y contribuir en las relaciones sociales.

En los últimos años la comunidad y organismos internacionales que velan por la atención a la infancia a nivel mundial han dirigido sus esfuerzos a convocar a todos los países para impulsar programas encaminados a mejorar la calidad de

vida y de educación para los infantes. Ante estos esfuerzos mundiales la respuesta de los países ha empezado a dar frutos en el área educativa, los cuales se plasman en las modalidades y programas curriculares para la atención de la niñez en la primera infancia.

En relación a los programas de enseñanza en este nivel, muchos países iberoamericanos han introducido cambios en el currículo. En ocasiones los programas vigentes son tradicionales, mientras en otros, ejemplo (México) son específicos para este nivel y se centran en la actividad del niño más que en áreas de enseñanza; los programas tienden a reforzar lo emotivo, expresivo y social. Es por esta razón que la metodología se inclina en el juego y en las actividades.

La Unesco en foro internacional celebrado en La Habana en el presente año, se refirió a la situación de la Atención y Educación de la Primera Infancia (AEPI) en América Latina y el Caribe, enfatizando la necesidad de impulsar políticas activas de universalización de una educación inicial de buena calidad para alcanzar mayores logros educativos a lo largo de la vida, en la que se brinde buena atención desde el nacimiento, en busca de reducir los porcentajes de deserción, agresión y violencia en el desarrollo del infante.

Para que realmente se ofrezca educación inicial de calidad, se debe promover la estimulación socio-emocional en la infancia, a través del juego, sin olvidar que el jugar es una experiencia emocional y social que produce alegría porque el niño(a)

entrega sus sentimientos, permite expresarlos, descargar emociones, dar escape a la agresividad, al temor y la tensión, por lo que esta actividad lúdica consigue mejorar la capacidad de interrelación con los demás, que lo conviertan en mejor ser humano comprometido con la sociedad.

Además, se hace necesario prever desde la concepción del Currículo Institucional de la educación inicial una práctica pedagógica que promueva desarrollo.

El Ecuador vive un período de amplios cambios, la educación inicial a nivel nacional está tratando de escalar, en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje en lo intelectual, social y afectivo. No obstante lo que es más importante, aún existe crecientes preocupaciones respecto de la enseñanza y metodologías que se brinda en las entidades educativas.

Por tanto, el Ministerio de Educación emprendió la tarea de construir el currículo institucional de la educación inicial, en la que se concibe al niño como un sujeto social con derechos y deberes, capaz de procesar la información de la interacción con su entorno socio-cultural, que le brinda experiencias sensoriales, afectivas, respetando su etapa evolutiva y ampliando su participación social mediante la construcción de vínculos afectivos positivos.

En primera instancia para brindar atención a una población infantil que ha sido de alguna manera relegada y postergada. Sin embargo esta propuesta nace con la

articulación del Ministerio de Bienestar Social, para fundamentar teóricamente el trabajo de los Centros de Desarrollo Integral (CDI) y en su estructura el Diseño curricular Inicial tiene la fundamentación Filosófica, Psicológica, Socio-antropológica – cultural en los aportes de Piaget, de Vygotsky, de Ausubel y de Howard Gardner:

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno-medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructura cognitivas.

Vygotsky, el aprendizaje del individuo tiene una vertiente social, puesto que se hace con los otros. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio social y cultural. Entornos socio-culturales ricos y potentes inciden más fuertemente en el desarrollo de las facultades del sujeto; inversamente, entornos socio-culturales pobres frenarán el desarrollo de las facultades de la persona.

Ausubel, el aprendizaje significativo es aquel en el que la nueva información que presenta el educador se relaciona con los conocimientos previos del niño que tiene sobre algún objeto de aprendizaje.

El principio según el cual la niña y el niño participan de manera activa y personal en la construcción de conocimientos, de acuerdo a sus propias experiencias, percepciones y evolución¹. (pág. 12).

El jugar es una actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está muy relacionado al crecimiento cultural. (pág.20)

¹ Ministerio de Educación (2007). “*Currículo Institucional para la Educación Inicial*”. Quito.

Estas tendencias pedagógicas subrayan la íntima interdependencia entre individuo y entorno de aprendizaje, también destacan que el conocimiento es un proceso de interacción entre individuos, sin embargo cuando se trata de juego solo se lo realiza desde la perspectiva de una actividad que produce conocimiento y en otros casos distracción, ésta es la diferencia entre el juego en la enseñanza tradicional y el juego en la metodología lúdica que implica un desarrollo socio-emocional.

En el Ecuador el mesocurrículo en el Diseño curricular con relación a la educación inicial propone como actividades:

Actividades que afirmen la identidad, la socialización y el lenguaje: lectura de cuentos, tradiciones orales, historia contada por los ancianos.

Actividades artísticas: teatro, títeres, música, expresión corporal, pintura, dibujo.

Manualidades que estimulen la motricidad fina y la creatividad: modelado, tejido, dibujos.

Actividades que desarrollen destrezas y nociones básicas: juego matemático, experimentos, juegos y deportes: juegos tradicionales, inicio al fútbol, natación, voleibol.

Actividades ecológicas y de reconocimiento del entorno: paseos, excursiones. Promoción de derechos: elecciones infantiles, conformación de clubes.²

Como se puede observar en las actividades del mesocurrículo, el juego es considerado en las actividades integradoras sin embargo, está relacionado con actividades tradicionales que como se expresó anteriormente no determinan un desarrollo socio-emocional.

² Idem. pág. 30.

Ahora bien, son muy importantes estas actividades que se destacan en el mesocurrículo ya que permiten el desarrollo del niño, pero además de esto se deben aplicar metodologías lúdicas que van en beneficio del infante.

Con relación a la ejecución del microcurrículo o plan de clase, este está orientado por lo que se establece en el mesocurrículo de ahí que en la institución educativa Nuestro Mundo existe una falencia en aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo socio – emocional de los educandos.

1.2.1. Contextualización

La presente investigación surge como una necesidad en la Institución Educativa “Nuestro Mundo” ubicada en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena, durante el periodo lectivo 2012- 2013. Se espera que la misma contribuya para que a sus educandos se les fomente una educación que promueva su desarrollo socio-emocional, en un ambiente lúdico y armónico en el entorno de aprendizaje.

Por lo que se ha observado a través de la investigación de campo, determinando de forma a priori que existe una escasa práctica de actividades lúdicas en los niños y niñas que estimulen el área socio emocional, un factor determinante para su educación, formación y aprendizaje de valores, entre otras situaciones fundamentales, ya que al lograr el equilibrio emocional y mejorar la capacidad social se está direccionando en su progreso cognitivo, en una educación integral.

1.2.2. Análisis Crítico

Es una realidad que la mayoría de las y los docentes de este nivel de la Provincia de Santa Elena, no están suficientemente capacitados para enfrentar el reto de la educación inicial, la carencia de estrategias metodológicas lúdicas hace difícil la tarea de desarrollar las habilidades sociales y emocionales en los infantes, además, porque la didáctica aplicada en las clases es tradicional y el aprendizaje no consiste en un proceso lineal de acumulación de contenidos, sino, por el contrario, es un proceso dinámico de la búsqueda de la relación con el educador, educando y su entorno.

Por los motivos antes expuestos, surge la necesidad de revalorizar al juego como principal instrumento de la metodología lúdica, a través de la guía didáctica como herramienta que propenda a mejor calidad de vida de los niños y de enseñanza de los docentes.

La propuesta de la guía didáctica de actividades lúdicas, conformada por un equipo multidisciplinario, tiene la finalidad de motivar y apoyar a las y los educadores en su acción pedagógica y metodológica; se incorporan actividades de carácter lúdico (juegos socializadores, cooperativos, simbólicos, de reglas, socio-dramáticos y otros) en función de impulsar su autonomía, para que se manifiesten seguros y rindan exitosamente en su aprendizaje y mejoren las relaciones interpersonales.

La utilización de este material, reconoce que el niño(a) es un ser lúdico interesado en realizar actividades que les produzca goce y disfrute de su espontaneidad. También se estimula a la participación activa y dinámica de las y los educandos en la experiencia educativa para fortalecer los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación social.

1.2.3. Prognosis

El desarrollo socio-emocional está directa y plenamente vinculado con el juego, a partir de los tres años en adelante las actividades lúdicas implican altos grados de significación social; considerando que a través de ellas, el niño (a) interioriza y construye valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y la sociedad en que se desenvuelve.

Al no propiciar actividades lúdicas, por lo tanto desfavorecerá en la formación de las habilidades socio-afectivas y cognitivas, debido a que el área socio-emocional o afectiva influye directamente en la evolución intelectual del niño y la niña; un desarrollo emocional poco satisfactorio puede incidir en aspectos del desarrollo cognitivo como limitaciones en la memoria, dificultades en la percepción y en la atención y disminución de las asociaciones mentales satisfactorias, además trascenderá en la formación de su personalidad, lo cual repercutirá en la conducta social del niño y en su proceder emocional con relación a la sociedad. Porque la actividad lúdica, le proporcionará las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

1.2.4. Formulación del Problema

¿Cómo la aplicación de una Guía didáctica de actividades lúdicas incide en el desarrollo socio-emocional del niño y la niña de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013?

1.2.5. Preguntas Directrices:

- ¿El abordaje de la lúdica en la didáctica del Nivel Inicial estimula el desarrollo de aprendizajes en el ámbito cognitivo y socio-afectivo?
- ¿El desarrollo emocional será fundamental para la construcción de las relaciones interpersonales?
- ¿Las actividades lúdicas proporcionan en el niño y la niña un óptimo aprendizaje?
- ¿Es necesaria la aplicación de una guía didáctica de metodología lúdica para el desarrollo socio-emocional?
- ¿Qué significación tiene el juego en el desarrollo socio-emocional?
- ¿De qué manera ayudará la guía didáctica de actividades lúdicas para promover el desarrollo social y emocional de los preescolares de la Unidad educativa Nuestro Mundo, del cantón Salinas, Provincia de Santa Elena?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

- **Campo :** Educativo
- **Área :** Educación Parvularia
- **Aspecto:** Calidad Educativa
- **Tema:** Aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de educación inicial de la unidad educativa “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013.
- **Problema:** ¿Cómo la aplicación de una Guía didáctica sobre actividades lúdicas incide en el desarrollo socio-emocional del niño y la niña de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013?
- **Delimitación Temporal:** La investigación se realizará durante los meses de marzo a diciembre del 2012.
- **Delimitación Poblacional:** Total de la población 70, constituidos por: docentes, autoridades, padres de familia y niños de la Institución “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa “Nuestro Mundo” del cantón Salinas, provincia de Santa Elena.
- **Delimitación Contextual:** La presente investigación se realizó dentro de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

1.3. JUSTIFICACIÓN

“En la fantasía y en el juego infantil se encuentra el futuro de la sociedad. Los niños de hoy serán los adultos de dentro de muy pocos años, no sería justo inducirles a error para luego recriminarles su comportamiento” (Martínez Miguel, 2005, p. 129).³

Es de valor el desarrollo de esta propuesta porque beneficiará a los educadores del nivel inicial, para revalorizar al juego como una actividad que no es tan solo física, sino también mental, y es inherente en el desarrollo social y emocional del niño, así como un medio para identificar conductas adecuadas e inadecuadas, ya que permite revelar cómo el niño percibe a la sociedad en la que se desenvuelve, ayuda a corregir conductas incorrectas como: agresividad, irrespeto, etc.

Su importancia, radica en el niño y la niña, porque aprende y le brinda la oportunidad de cultivar sus facultades, ofrece modos socialmente aceptables de comportamiento, porque transmite la cultura, valores, normas sociales, permite sacar energía reprimida, de canalizar en forma adecuada la agresión, de ignorar los conflictos o por el contrario, resolverlos; es decir, lo lleva a cobrar confianza en sí mismo y a formarse, emocionalmente, competentes con ánimo de vivir.

³ Martínez (2005). *Cómo favorecer el desarrollo emocional y social de la infancia*. Madrid: Catarata.

El problema observado tiene relevancia en muchos ambientes educativos, las normas de las escuelas es cumplir con los objetivos del programa de la manera más fácil, descuidando la formación socio-afectiva. Es por esta razón, que él y la docente reconozca la incidencia del juego y lo lleve aplicar actividades lúdicas que promuevan su desarrollo socio-emocional que repercutirá en su aprendizaje, porque es la manera natural y básica de aprender del niño y la niña.

Es **importante** que él y la docente, entiendan que el juego no es una actividad a utilizar o sólo para entretener al niño y la niña, sino que, por el contrario, incide positivamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales.

Se hace **necesario** que la guía didáctica introduzca al docente a la aplicación de las actividades lúdicas con sus niños y niñas para favorecer las habilidades socio-afectivas, en cuanto permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento, así mismo contribuye al poner en marcha sus capacidades creativas. Este material de apoyo ayuda en definitiva a fortalecer en el proceso de socialización, las relaciones interpersonales con los compañeros, la empatía y desarrollo emocional, mejorar su autoestima, y el control de sí mismo en presencia de las dificultades, repercutiendo en una educación integral lo cual permitirá a que rinda bien en sus actividades académicas y obtengan buen éxito en su vida adulta.

Se resalta que al introducir estos juegos puede resultar de gran **utilidad** para los niños y niñas ya que se propicia al deseo de expresarse libremente sus sentimientos, controlar ideas o impulsos, cooperar unos con otros, respetar reglas, fomentar la creatividad, estimular el lenguaje, perder los temores, fomentar valores sociales, morales, posibilitar el despliegue de toda su capacidad y potencialidad, iniciar en las normas, ayudarle a construir positivamente su personalidad, el respecto de las cuales resultará clave en el desarrollo socio-emocional y de hecho, el aprendizaje adquirido así es más significativo porque toda información pasada por el tamiz del juego dará resultados asombrosos, puesto que el niño (a) es más receptivo al recibir de esta manera la información.

El trabajo de investigación es **factible**, cuenta con el apoyo de las y los directivos de la institución, padres, madres de familia, o representantes, por consiguiente, beneficia a la Escuela “Nuestro Mundo” y en general a toda la comunidad. El desarrollo de investigación Educativa, permitirá el aporte de ideas significativas que redundarán, en soluciones, a la problemática actual. La implementación de actividades lúdicas en el salón de clases puede generar profundos beneficios en cuanto al alcance del desarrollo socio-emocional del niño y la niña y aportará mayores gratificaciones en el momento de evaluar su tarea de enseñanza.

Además, el Plan Nacional del Buen Vivir expresa en cuanto a la igualdad, la integración y la cohesión social se considera "... al ser el individuo, un ser social, se propone retomar a la sociedad como unidad de observación e intervención y a

la igualdad, inclusión y cohesión social como valores que permiten promover el espíritu cooperativo y solidario del ser humano (Senplades, 2009)⁴. El juego tiene implícita y explícita esta labor ya que integra a todas las personas y conduce a la cooperación mutua lo cual contribuirá a fortalecer las relaciones sociales y promover el desarrollo socio-emocional en los niños y las niñas de 3 a 5 años.

La investigación garantizará óptimos resultados que favorecerá a que educadores y autoridades de educación inicial procedan a la acción pedagógica sustentada en la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional de los niños (as), siendo ésta la utilidad del proyecto.

El impacto a demostrarse está en aplicar la propuesta, lo cual incentivará a los y las educadores del nivel inicial a la práctica del juego como un motor fundamental que incide en la formación socio-afectiva, base para el óptimo progreso de formación integral de los niños y niñas.

⁴ Senplades. (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito : Senplades.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo General

Identificar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas a través del análisis de las necesidades encontradas en la Unidad Educativa Nuestro Mundo para el desarrollo socio-emocional de los niños (as) de Educación Inicial.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la influencia de las actividades lúdicas mediante la elaboración de un marco teórico con respecto a su importancia durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños basada en las teorías pedagógicas actuales.
- Analizar la información obtenida a través de las fuentes primarias y secundarias para el proceso de tratamiento de información y su uso en la investigación.
- Proponer el diseño de una guía didáctica con actividades lúdicas que promuevan el desarrollo socio-emocional en los niños y niñas

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. INVESTIGACIONES PREVIAS

El desarrollo socio-emocional del niño y de la niña está vinculado con el papel que desempeña el juego en la didáctica de la educación inicial, por ser un método lúdico por excelencia para la adquisición y desarrollo de habilidades en las diferentes dimensiones del ser humano. Además como (Héctor A. Díaz, 2008, p.14) afirma: “el juego no es lúdico porque sea juego, sino porque en él el sujeto se expresa emocional y simbólicamente”⁵. Lo lúdico es esencialmente expresión emocional y simbólica, lo dado por la imaginación del ser humano, por lo tanto para el caso del conocimiento del fenómeno lúdico, su naturaleza no es cognoscitiva sino emocional expresiva.

Existen diferentes formas de expresión lúdica, la música, danza, el teatro, el juego, todas estas manifestaciones adquieren sentido en una conciencia colectiva, en interacción con los demás, y por esto mismo tienen el carácter socio-cultural. Este fenómeno lúdico genera satisfacción, sensación de libertad, de lo reprimido, equilibra emocionalmente al sujeto, evoca recuerdos, sublima el espíritu, etc.

⁵ Héctor A. Díaz (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá: Magisterio.

La actividad lúdica en la infancia proporciona las experiencias que tendrán trascendencias en su vida futura. En este caso el jugar desempeña una función fundamental en el desarrollo socio-emocional del niño. (Caplan y Caplan, 1973) citado en la Enciclopedia de la Psicopedagogía⁶ expresa: “(...) estudios dedicados al juego indican que los psicólogos y profesores en la actualidad lo conciben como importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, la creatividad y la formación intelectual”. (pág.200).

Muchas son las investigaciones que afirman que el abordaje de la metodología lúdica en la didáctica del nivel inicial influencia positivamente en la formación del niño al desarrollar actitudes sociales, afectivas dado que el juego por ser una actividad que permite la expresión de los deseos y sentimientos más profundos, conlleva a resolver problemas de índole social y emocional.

Por consiguiente, en el entorno familiar y escolar los niños deben dedicar parte de su tiempo en jugar, de manera individual o colectiva, esto fortalece la construcción de las relaciones interpersonales, el hacerlo promueve la empatía, la cooperación, concientización de respetar reglas y turnos, aceptación y control de emociones.

⁶ Grupo Océano (2008). *Enciclopedia de la psicopedagogía, pedagogía y psicología*. Barcelona: Océano.

2.2. FUNDAMENTACIONES

2.2.1. Fundamentación Teórica

2.2.1.1. La lúdica en el desarrollo socio-emocional

Investigaciones afirman que encontrar el sentido esencial de la lúdica entre la diversidad de manifestaciones de éste fenómeno es una cuestión compleja, son múltiples las formas de expresión, por tanto definir y comprender al fenómeno lúdico en toda su dimensión es complicado por ser muy amplio, según Ernesto Yturalde Tagle⁷:

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones (...) que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, pues se refiere a la necesidad de expresar y comunicar lo que se siente con espontaneidad y libertad.

El término Lúdica proviene del latín *ludus*, **lúdica/co** dicese de lo perteneciente o relativo al juego.⁸ Algunos teóricos de la pedagogía le dan la misma categorización a la lúdica con relación al juego, y por ende se piensa que al hablar del juego se está refiriendo al aspecto lúdico. Sin embargo otros estudios

⁷ Ernesto Yturalde 2009. Programas para desarrollar el trabajo en equipo.

⁸ <http://www.yturalde.com/ludica.htm>. (16 de julio, 2012).

presentan a la lúdica no solamente como un juego, ya que tiene que ver con toda la expresión de la integralidad del ser humano.

2.2.1.1.1. Función equilibrante de la lúdica

El fenómeno lúdico es un hecho complejo, porque no se le puede comprender bajo un solo concepto, sino bajo un sistema de relaciones de varios factores, como la comunicación y la interacción. Héctor A. Díaz (2008)⁹ indica:

En tanto una acción lúdica es un acto de comunicación simbólica y a su vez, fundamento de la convivencia misma, con la cual el sujeto busca el reconocimiento de su yo, como expresión simbólica, donde se expresan tendencias del inconsciente, tanto de impulsos reprimidos como del deseo en busca de equilibración emocional y proyección de vida, etc.

En este sentido comprender la lúdica en su dimensión simbólica es remitirse, en primer lugar, al inconsciente, en tanto todo símbolo es una expresión de él. La imaginación simbólica forma parte de la acción lúdica, se convierte en ficción, juego, fascinación, transporta al sujeto al mundo de lo fantástico, lo cual por ser el sentido de la libertad misma, por fuera de las exigencias del pensamiento racional rompe con las ataduras de la vida real; le permite al niño encontrar una identidad con su yo, siendo éste el sentido lúdico, lo que sostiene la vida espiritual del ser.

⁹ Héctor A. Díaz (2008) *Ob. cit.*, p.27.

Existen varias teorías en la interpretación del símbolo (Freud, Jung, otros), en las cuales a su vez, estas son expresiones de las tendencias de manifestación del inconsciente y la imaginación simbólica del hombre en relación con el conflicto de la existencia (vida, muerte).

Desde la perspectiva freudiana, en el símbolo se manifiesta lo reprimido, y en la expresión lúdica se encuentra una función de equilibración, que puede constituir una tendencia muy importante en muchos de los juegos de los niños, en actividades lúdicas recreativas, de competencia, etc., en las cuales se manifiestan explícitamente la psicoafectividad y sexualidad.

En la concepción de Jung, en el símbolo se expresa lo que aún no es, es decir lo que el inconsciente desea, lo proyecta; una especie de futuro y motor de desarrollo. En este caso la función lúdica predomina en la etapa de la infancia; un ejemplo claro es el del niño jugando a ser doctor, profesor, u otro oficio, se aprecia con claridad este sentido del símbolo de acuerdo a Jung.

La expresión lúdica constituye el mecanismo como el niño supera el conflicto emocional con la existencia y lo proyecta en su vida. Desde esta concepción, el niño equilibra y satisface el desequilibrio psíquico y emocional causado por la existencia misma; es decir la función lúdica es una especie de regulador homeostático; esto es generador de estabilidad y autorregulación emocional.

La lúdica de acuerdo a estas concepciones aparece como transgresor simbólico y condición de la expresividad, creatividad, etc., pues es el espíritu innovador, en todas las formas de expresión de la infancia y juventud.

Se la puede definir entonces como la actividad que produce gozo, bienestar a las emociones, promueve la libertad espontánea, propicia una satisfacción dentro del individuo por permitir la integración mutua y el vínculo entre su entorno social.

2.2.1.2. Aportes de Lev Vigotsky y el Juego

El psicólogo ruso expresa en su teoría de desarrollo humano el valor que posee la interacción social en la construcción del conocimiento. Su teoría del aprendizaje conocida como socio-histórica, gira en torno al carácter cultural, alude al hecho de que la sociedad le proporciona al niño metas, instrumentos estructurados para alcanzarlas.

Los procesos psicológicos superiores tienen su origen en procesos sociales, el transcurso de esta teoría se realiza a partir de la actividad social del niño con los adultos, siendo éstos los últimos transmisores de la experiencia social. Las funciones mentales superiores (percepción, atención, lenguaje, resolución de conflictos) así como la conducta adquieren formas diferentes en culturas y relaciones sociales históricamente distintas. Desde el nacimiento los niños interactúan con adultos que los socializan en una cultura particular; su bagaje de

significados, su lenguaje, su manera de actuar, de hacer las cosas, su forma de resolver problemas, etc.

Además este experto considera importante al juego en el desarrollo y aprendizaje del infante, certifica que éste puede ser explicado como una actividad a través del cual el pequeño se introduce y participa en el mundo de la cultura que le rodea.

Vigotsky (citado en Erbiti y Guarino, 2010)¹⁰ afirma que “La actividad del niño es el motor principal de su desarrollo. Sin embargo, no lo concibe como un intercambio aislado del individuo con su medio físico, sino como un ser que participa en procesos grupales de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje”. (pág. 6).

Las actividades de juego propuestas para el nivel inicial son fundamentales para el desarrollo según el teórico, porque permiten la expresión, creación, elaboración, además el juego participa en los procesos que implican la creación de zonas de desarrollo próximo.

La “Zona de Desarrollo Próximo” un concepto que tuvo gran impacto en lo que respecta a la pedagogía, que surgió con la aplicación de test psicológicos para medir el coeficiente intelectual, consistía en evaluar el desarrollo de las funciones

¹⁰ Erbiti y Guarino (2010). *Manual práctico para el docente de preescolar*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral S.A. p.6.

psicológicas a través de actividades colaborativas, no actividades independientes.

En la enciclopedia de pedagogía práctica citando a Vigotsky:

La zona de desarrollo próximo como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz¹¹. (p. 643).

El proceso educativo debe partir de los conocimientos previos del educando, y hacerlos progresar a través de sus zonas de desarrollo próximo para ampliarlas.

Entre la distancia de los conocimientos anteriormente adquiridos y el nivel de desarrollo potencial, se ubica la acción educativa.

El docente se prepara para potenciar el desarrollo infantil, realiza la tarea de mediador a través de acciones de carácter simbólico como son las actividades lúdicas en la escuela; juegos en los que se establece una situación imaginaria, de interpretación de roles, etc. El mismo juego permite la expansión de situaciones lúdicas con sus contenidos, que se originan en el cumplimiento de normas sociales que representan en él.

En el caso del nivel inicial, el docente debe guiar y acompañar al niño en las actividades lúdicas diarias, estableciendo un vínculo afectivo, siguiendo la línea

¹¹ Tenutto, M., et al.(2007). *Escuela para maestros. Enciclopedia de pedagogía práctica*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral.

de Vigotsky, esto permite alcanzar un óptimo aprendizaje, ya que según estos aportes teóricos, motivado por la zona de desarrollo próximo en la que interviene el docente en su mediación pedagógica, estimula a los educandos al desarrollo cognitivo, incidiendo en las demás áreas como la afectiva y social.

2.2.2. Fundamentación Filosófica

Humanistas y filósofos determinan a los seres humanos como seres sociales y que para el desarrollo de una vida plena socio-emocional, llena de felicidad, es indispensable la interacción social y el reconocimiento del otro.

Uno de los grandes filósofos de acuerdo con esta idea fue Aristóteles (Ética Nicomáquea, IX, 9)¹² expresa: “Y es bien raro pensar en una persona feliz como una persona solitaria, pues el ser humano es una criatura social y está naturalmente dispuesta a vivir junto a otros”.

La lúdica existe en la interacción y comunicación entre los sujetos, porque es una actividad que está asociada de manera esencial a la convivencia del ser humano, a la construcción de la cultura, a la comunicación y a la interacción entre los sujetos, las cuales permiten asumir la identidad y un modo de ser.

¹² Aristóteles (Ética Nicomáquea, IX, 9), citado por Senplades (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito. p. 36.

Es por esto que para alcanzar desde la infancia un desarrollo socio-emocional pleno, se aborda el tema de la lúdica como una actividad de incorporar a los niños a aprender a expresarse, a relacionarse con los otros, de entender las normas, el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen para alcanzar una vida plena.

La concepción filosófica aplicada al trabajo de investigación es el pragmatismo, en lo que existe relación entre la teoría pedagógica y la práctica, la unión de ambas permite la ejecución de actividades lúdicas para alcanzar el desarrollo socio-emocional en los educandos.

2.2.3. Fundamentación Sociológica

“Toda sociedad que aspira al desarrollo, debe pues considerar un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia”. (Unesco, 1980, p.14)¹³.

El niño desde que nace es un ser social, es decir que el proceso de transformación en hombre no se puede efectuar fuera del contexto social, en el cual se apropia de todo lo que le rodea: objetos, fenómenos del mundo material y espiritual transmitido por las personas que se encargan de cuidarlo, atenderlo y educarlo.

¹³ Unesco (1980). *El niño y el juego. planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris.

El niño en sus primeras etapas de desarrollo es “egocentrista” todo gira en torno a él y poco a poco, debe asumir y asimilar que viven en un medio social, donde esa postura debe ir menguando. Si bien la socialización es un proceso complejo depende de los agentes de socialización que afronta el niño, estos son la familia, los maestros, adultos que le rodean, estimular al niño en el desarrollo de habilidades sociales por medio de actividades lúdicas ya que éstas benefician el desarrollo social.

2.2.3.1. El juego en la esfera social

La influencia que ejerce el juego en el desarrollo social y de la moral, porque a través de él el niño adquiere sus primeras experiencias sociales, aprende ideas de lo que es justo, correcto, por tanto la (Enciclopedia de la Psicopedagogía, 2008)¹⁴ expresa que “Los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias de las ideas de justicia, ley, equidad y falsedad. En estos y en otros muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social, los investigadores han podido demostrar que el papel que desempeña el juego es crucial.” (p.200). A través del juego el niño se humaniza, y puede servir para descubrir o corregir desviaciones sociales. Permite establecer vínculos afectivos, motiva a la integración, cooperación, mejora las relaciones sociales, la sana convivencia, etc., motivo por el cual es esencial para fomentar el desarrollo óptimo en el campo de las relaciones humanas.

¹⁴ Grupo Océano (2008) *Ob. cit.*, p. 200.

Delgado Inmaculada (2011) indica¹⁵: (...) “Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias (...)”. Mediante esta actividad el niño está impulsado a interactuar con su medio, lo conoce, lo descubre, explora, le traslada a conocer más a las personas, a aprender a tener conciencia de las reglas y normas de comportamiento de la sociedad en la que se desarrolla.

El juego del niño está en relación directa con la sociedad, a fin de aprovechar este recurso, los maestros deben estimular a los aprendizajes mediante aplicación de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo social.

2.2.4. Fundamentación Psicológica

El estudio de la psicología permite estudiar la vida psíquica del ser humano, los aportes de esta ciencia como afirma Piaget constituyen de referencia para la pedagogía, son significativos para el desarrollo de la praxis en el aula de clases que conlleva a promover el desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales y afectivas del niño, mediante las actividades lúdicas.

2.2.4.1. El juego en la esfera emocional

Se cita al autor que psicológicamente define al juego, según la Enciclopedia de la Psicopedagogía, Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar

¹⁵ Delgado Inmaculada (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, S.A. p. 2.

el juego; lo concibió como: “la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia... la libre expresión de lo que es el alma infantil”¹⁶. Se resalta la importancia del juego como factor determinante en la construcción de una base socio emocional estable, en la formación de la personalidad por ser una actividad libre, espontánea, que produce goce, lo cual repercute el accionar del niño en su expresión de emociones, que conllevan además a que el niño aprenda a ejercer control sobre ellas lo cual ayuda en el desarrollo social e intelectual.

Kostelnik, M. (2009) afirma: “El juego impulsa el crecimiento emocional, pues permite afrontar los conflictos o existencias dentro de un contexto neutral”¹⁷. (pág. 191). De tal manera que el jugar le brinda la oportunidad de recrear mediante su juego la realidad que está viviendo, convirtiéndose en protagonista, interviene la expresión libre de sentimientos, frustraciones, deseos, permitiendo encauzar sus energías y descargar tensiones o liberarse de experiencias negativas que les causaron algún tipo de trauma. Es una herramienta que ayuda a identificar problemas emocionales, se puede observar las conductas del niño en su juego, si expresa emociones: de agresividad, temor, tristeza, aislamiento que afectan en su correcto desarrollo.

Mediante esta actividad el niño descubre sus potencialidades, reconoce sus dificultades, para volver a intentar y hasta lograr lo que se propone, es decir el

¹⁶ Grupo Océano (2008) *Ob. cit.*, p.200.

¹⁷ Kostelnik, Whiren (2009). *El desarrollo social de los niños*. México: Thomson Paraninfo

juego favorece la resiliencia en el niño, este concepto reconocido por el neuropsiquiatra Boris Cyrulnik, “se refiere a la capacidad para afrontar, superar situaciones difíciles de la vida”. (Bruzzo, 2007, 267)¹⁸.

Conducir al niño por esta vía de desarrollo emocional incide en fortalecer el progreso de formación con alta seguridad en sí mismo, de no desmayar ante las adversidades de la vida. Los juegos dramáticos, donde el niño se apodera de diversos roles de la vida real, y adapta según lo que se encuentre en su interior, son enriquecedores en el desarrollo de la esfera socio-emocional. El juego también permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos insatisfechos, a través de este se rememoran experiencias saludables entre los semejantes.

La actividad lúdica infantil revela de este modo un importante papel preventivo, de desarrollo y también terapéutico, por consiguiente si se presenta una situación problemática, a través del juego el niño se animará a discutir, a preguntar, se logra la capacidad de interactuar con un grupo, de adaptarse a normas establecidas, para fomentar respeto mutuo y cooperación.

Entonces el profundo valor y significación de esta actividad lúdica en la edad infantil como la oportunidad de acrecentar sus experiencias y establecer contactos sociales.

¹⁸ Bruzzo, et al. (2007). *Escuela para educadoras. Enciclopedia de pedagogía práctica*. Buenos Aires: Circulo Latino austral.

2.2.5. Fundamentación Pedagógica

En la actualidad la pedagogía se la considera una ciencia que se encarga de la educación del niño (a). Lo que causó toda una revolución en la educación infantil fue Froebel, pues atacó el dogmatismo, la pasividad y el memorismo que reinaba en la enseñanza hasta el momento; incluyendo en la enseñanza el amor y la alegría, incorporado el juego como base de las actividades de la enseñanza en el jardín de infantes (esta consideración e importancia de lo lúdico mejoró la enseñanza por completo), tomó en cuenta las diferencias, inclinaciones e intereses del niño. En estas instituciones donde se realizaban diversas actividades entre ellas las que permitan el contacto del niño con la naturaleza, con los demás; en un ambiente armónico en un marco de afecto y libertad, donde los niños se expresaban con libertad y espontáneamente.

Para Vigotsky el proceso de aprendizaje se inicia en el entorno del niño, quien paulatina y progresivamente se apropia de las diferentes herramientas de mediación. Y el desarrollo conlleva una reorganización psicológica en la que el sujeto a lo largo del camino se apropia de su cultura en todas sus manifestaciones: la ciencia, tecnología, valores sociales, los que se brindan principalmente a través de la enseñanza.

Además reconoció el impacto que posee el juego. Desde una pedagogía vigostkyana considerando sus aportes, se conoce que para que se produzcan buenos aprendizajes en el niño es necesaria la actividad lúdica que lo conduce a

que adquiriera mayor grado de conciencia sobre las pautas de conducta (reglas) y se apropie del aprendizaje de normas y valores sociales, ya que lo indica (Vigotsky, 1989) citado en (Campo Sánchez, 2000)¹⁹ “la noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea, si el niño está representando el papel de la madre, debe observar las reglas de la conducta materna”.

Por consiguiente, para Vigotsky no existe el juego sin reglas o normas y mediante él desarrolla las conductas que observa en la influencia del entorno; por eso su importancia en el medio educativo y familiar en el que crece el niño.

Este es el hecho no comprendido por la escuela tradicional, aún inmersa en relaciones de autoridad inflexible, frente a las nuevas formas de expresión lúdica estéticas y recreativas y su metodología de las nuevas generaciones.

Entonces el valor de la lúdica en la enseñanza es alto, ya que se combina la expresión, participación, la colectividad, el entretenimiento, la competición y sobre todo la obtención de resultados en situaciones problemáticas de la vida socio-emocional real.

¹⁹ Campo (2000). *El juego en la educación física básica*. Colombia: Kinesis. p. 45.

2.2.6. Fundamentación Curricular

Es importante trabajar la articulación entre la educación inicial y la educación básica, la aplicación de metodologías que tengan significación en los niños, para construir nuevos aprendizajes y promover el desarrollo socio-emocional, y es el juego considerado un pilar metodológico en la enseñanza de las edades tempranas.

El currículo actual de la Educación Básica se proyecta sobre la base de promover la condición humana del educando “Se orienta a la formación de ciudadanos y ciudadanas con un sistema de valores que les permiten interactuar con la sociedad demostrando respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir”.²⁰

La enseñanza en los actuales momentos apunta a ejecutar metodologías que estimulen la construcción de las relaciones sociales y afectivas del educando, como lo propone la lúdica, y por esto se determina a la actividad lúdica como eje transversal presente en todas las actividades a realizarse. Mediante ella se accede no solo al desarrollo del pensamiento lógico-creativo sino crítico, reflexivo y al mundo social en el que se desenvuelve el niño, permitiendo su formación como ser humano para el buen vivir.

²⁰ Ministerio de Educación del Ecuador (2009). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica 2010*. Quito. p.11.

El Referente Curricular del nivel Inicial proyecta dos líneas metodológicas que son: el arte y el juego²¹; en este caso se propone al juego como línea metodológica básica, porque es una acción propia de la infancia, autotélica, y esta actividad lúdica va acompañada por sentimientos de alegría, de satisfacción, de tensión, estimula las capacidades intelectuales, físicas, afectivas, sociales, su fantasía e imaginación.

Gracias a este lineamiento metodológico descrito, que busca orientar diseño de metodologías lúdicas apropiadas para construir la práctica de aprendizaje en los niños y niñas para que vivan experiencias de buenas relaciones, consigo mismo y con el entorno socio-cultural.

2.3. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1. La Didáctica

Desde el punto de vista etimológico, La didáctica es la ciencia que permite dirigir el aprendizaje. “El término *didaktika* se deriva del verbo griego *didaskao* que significa (enseñar, enseño), literalmente “lo relativo a la enseñanza, a la actividad instructiva”²² (p.200), hace referencia a la actividad instructiva, en otras palabras al arte de enseñar.

²¹ MEC-MBS, Referente curricular de educación Inicial, 2007, págs. 62 y 63.

²² Aja José Manuel (2000). *Manual de la Educación*. Barcelona: Océano. p.53.

Son diversos los autores que sostienen que la didáctica es considerada como una ciencia, metodología, tecnología, arte y de acuerdo a su finalidad: formación, instrucción y creación de cultura, vinculada siempre a la práctica educativa.

La didáctica es una disciplina, integrada por principios, recursos y procedimientos que todo educador debe conocer y además aplicar y sirve para orientar al estudiante a un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los nuevos enfoques consideran a la enseñanza o didáctica como una actividad social para que a través de la práctica y de la comunicación, se llegue a la construcción del conocimiento generando mejores aprendizajes vivenciales y significativos, por eso, se describe en la actualidad un mejor significado de didáctica. Al respecto González Diego citando a (Luciano R. Martínez) sostiene que: “La didáctica (llamada también metodología), constituye, hoy y más que nunca, la rama fundamental de toda ciencia pedagógica, porque orienta a la práctica de la obra educadora que, nada significaría si no se aplicaran sus principios y métodos, en los establecimientos docentes.”²³

Además, la didáctica a su vez tiene el carácter de ciencia social, por lo expresado, en el Manual de Educación se afirma lo siguiente:

La didáctica es considerada una ciencia social por dos razones básicas: porque su objetivo es el estudio de la enseñanza y el aprendizaje, que son actividades sociales, y porque se desarrolla

²³ González (2008). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio Ied. p.39.

dentro de un contexto institucional integrado, a su vez, en un sistema sociocultural y político más amplio.²⁴

Su objetivo es comprender las actividades sociales y favorecer con el conocimiento de los procesos, estrategias, para la adquisición de la cultura y la integración social. La didáctica en el ámbito pedagógico es de suma importancia, porque se refiere al motor del fenómeno educativo, como la encargada de la organización escolar, la orientación y la planificación educativa, específicamente en el ámbito disciplinar incluye un grupo de materias o disciplinas, donde su objetivo es potenciar el conocimiento de cada una de ellas para mejorar su práctica.

La didáctica es una ciencia tan enriquecedora, y es el maestro encargado de dirigir el aprendizaje en función de potenciar el conocimiento, para mejorar la práctica, es por esto que el objetivo de ella es estudiar el aprendizaje para perfeccionar a los educandos en su conocimiento y entendimiento, a su vez causar influencia en la parte afectiva, ya que es durante el proceso de enseñanza-aprendizaje donde el niño adquiere destrezas, y todo esto incide en la dimensión afectiva,“(...) pues el proceso didáctico siempre contiene matices afectivos y emotivos. Desde el punto de vista didáctico, por tanto, el aprendizaje afecta a dimensiones globales del sujeto”²⁵.

²⁴ Aja José Manuel (2000). *Ob Sit*, p.58.

²⁵ Ídem, p.63.

2.3.2. Principios de lo afectivo y cognitivo para la dirección del proceso didáctico

Es importante comprender la enseñanza como interacción, y el conocimiento de principios que actúen como reguladores en la conducta de los hombres en su actividad creadora y transformadora, estos principios que se proponen constituyen elementos esenciales para direccionar el proceso pedagógico-didáctico en la enseñanza aprendizaje.

Este principio se refiere a un “(...) proceso pedagógico ha de estructurarse sobre la base de la unidad, (...): la posibilidad de conocer el mundo que le rodea y su propio mundo y al mismo tiempo, la posibilidad de sentir, de actuar, de ser afectado por ese mundo”. (García Batista, 2002).²⁶

Las instituciones educativas deben desarrollar en los estudiantes sus capacidades intelectuales como sus sentimientos, emociones, relaciones sociales, donde todos los conocimientos adquieran significado en la esfera afectiva y en sentido personal como base para los demás aprendizajes a lo largo de su vida.

No es posible que el maestro influya en el niño sino va de la mano con lo que concibe este principio, la integración de lo cognitivo y afectivo, orientan al estudiante en la formación psicológica estable y positiva que incide en su personalidad.

²⁶ García Batista (2002). *Compendio de pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación. p 93.

2.3.3. Metodología de la Didáctica

La metodología didáctica consiste en la búsqueda y aplicación de métodos, recursos y formas de enseñanza que faciliten que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga éxito. Por lo que, es importante el análisis de la didáctica tradicional y la que en los actuales momentos se aplica para mejorar el entorno en el que se da el aprendizaje.

CUADRO N°1

	LA DIDÁCTICA TRADICIONAL	LA DIDÁCTICA ACTUAL
El maestro	Se encarga de informar o transmitir los conocimientos (contenidos) de una forma poco motivadora.	Direcciona el aprendizaje de manera participativa-comunicativa, se convierte en un guía que además de enseñar conocimientos, desarrolla en los educandos la capacidad de ser autónomos, reflexivos.
El estudiante	Recepta de una forma pasiva, es decir debe comprender de un modo memorístico y a su vez reproducir los contenidos aprendidos.	En su proceso de enseñanza-aprendizaje es activo-participativo-reflexivo, constructor de su propio aprendizaje, los conocimientos adquiridos los lleva a la praxis.
La evaluación	La evaluación del estudiante se da a través de los exámenes como único medio.	La evaluación es continua, esto permite corregir la eficacia de los métodos y herramientas didácticos utilizados para el aprendizaje.

Elaborado por: María José Cevallos.

En la actualidad, la metodología a seguir para la obtención de conocimientos por parte del estudiante, difiere mucho de la metodología del modelo de enseñanza tradicional. La diferencia entre estos dos modelos de enseñanza es: que el modelo de enseñanza tradicional es informativo, memorista y repetitivo. En cambio el modelo vigente es participativo, comunicativo y reflexivo, lo que conlleva a que los estudiantes se puedan relacionar mejor con los demás en el ambiente de aprendizaje.

2.3.4. Programación Didáctica

La programación didáctica permite tener constancia de lo que se quiere alcanzar, en ella se plantea cómo se va hacer y qué recurso se va a utilizar. Es necesario reflexionar en los elementos en el momento de realizar la planeación didáctica para alcanzar objetivos concretos de aprendizaje

2.3.4.1. Elementos de una Programación Didáctica

Formulación de los objetivos.- Los objetivos son metas concretas que el alumno debe acercarse a conseguir: pueden ser objetivos: generales y específicos. Los objetivos sirven de guía a los contenidos, metodología, recursos, además proporciona criterios de evaluación para dichas actividades.

Tipos de Objetivos: General y específico.- El objetivo general expresa de forma global lo que se quiere alcanzar con el estudiante. En cambio el objetivo

específico se formula para cada una de las unidades didácticas que componen un módulo o materia a estudiar.

Diseño de los contenidos.- La preparación de contenidos debe procurar que haya una concordancia entre la materia que se enseña y la realidad del grupo a quien se enseña.

Diseño de actividades y organización del tiempo.- Una vez que se plantean los objetivos definidos y claros que se pretende alcanzar con los niños, ahora se decide y selecciona las actividades que van a desarrollar los estudiantes.

Recursos didácticos.- La función de los recursos didácticos es facilitar las condiciones necesarias para que el estudiante pueda llevar a cabo las actividades programadas con el mejor de los resultados.

Se recomienda la selección de los recursos según el objetivo propuesto y en base a criterios pedagógicos, se presenta un material vistoso y atractivo para provocar el interés del niño además de promover la creatividad, integración y fortalecer lazos socio-emocionales.

La temporalización.- En el momento de planificar, se debe considerar el tiempo que se va a dedicar para realizar la actividad de enseñanza-aprendizaje tomando

como base la duración de nuestro curso: de acuerdo los contenidos, unidades didácticas, reservando un 10% para imprevistos y evaluaciones.

La evaluación.- Informa el avance o el grado en que se ha adquirido los objetivos de aprendizaje. Es un medio para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. A través de la evaluación se indica no solamente el proceso del estudiante sino el progreso de todo el proceso educativo: objetivos, metodología, actividades, etc. En la evaluación se puede tomar como referencia:

Norma y criterio.- La primera compara los resultados del aprendizaje entre los distintos alumnos, la segunda compara los resultados de aprendizaje respecto a los objetivos.

2.3.5. La Guía Didáctica

“La didáctica de la nueva educación conduce a aprender para enseñar a aprender mejor y más fácil” (González, 2008).²⁷

En la nueva educación, se hace necesaria la utilización de un instrumento o documento de trabajo que brinde orientación técnica para el estudiante, como es la guía didáctica, esta constituye un elemento motivador para el aprendizaje del estudiante, ya que contiene toda la información para el correcto desempeño académico.

²⁷ González (2008). *Ob. Cit.*, p.39.

Es un elemento esencial para mejorar la coordinación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está adaptada al grupo-clase como propuesta metodológica que incluye planteamiento de objetivos específicos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje vincula las asignaturas o temas a desarrollar, etc.

Por tanto, una guía didáctica será útil para:

- Ayudar al profesor en el desempeño profesional en la enseñanza.
- Guiar el aprendizaje del educando, debido a que a través de ella, se le ofrecen los elementos informativos suficientes como para determinar qué es lo que se pretende que aprenda, cómo se va a hacer, y cómo va a ser evaluado.
- Mejorar la calidad educativa e innovar la docencia
- Reflejar el modelo educativo del docente
- Facilitar un material básico en torno a diferentes criterios (contenidos, formas de trabajo, evaluación...) sobre los que irá desarrollando su enseñanza.
- Como documento público está sujeto a análisis, crítica y mejora.

2.3.5.1. Componentes elementales de una Guía Didáctica

Los componentes básicos de una guía didáctica que faciliten sus funciones:

- Presentación
- Objetivos generales
- Esquema resumen de los contenidos
- Temática de estudio

- Actividad o actividades a desarrollar
- Evaluación
- Bibliografía sugerida (recursos didácticos de apoyo).

2.3.6. Sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje

La enseñanza es la actividad que direcciona el aprendizaje, por lo tanto para enseñar es importante tener una visión clara de lo que es aprender. En la didáctica tradicional “aprender era memorizar”, repetir palabras de los textos hasta que el alumno se aprendiera de memoria, la didáctica actual comprueba que para que exista aprendizaje en el estudiante, no es suficiente la explicación oral o verbal del maestro, sirve solo para dar inicio al aprendizaje.

2.3.6.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje

¿Qué es Aprendizaje?

Cuando el niño nace no están predeterminados su inteligencia, sus sentimientos, ni valores, es relevante la interacción de este con el medio que le rodea para que exista aprendizaje lo que permite desplegar las potencialidades para su desarrollo.

El aprendizaje es por tanto un proceso de interacción en el cual es indispensable la relación entre el individuo, el medio y su entorno. Los factores esenciales para el aprendizaje son:

- Los físicos.- que pueden ser, factores sensoriales, estado físico, fatiga, etc.
- Intelectuales.- La percepción, memoria, motivación, conocimientos, etc.

- Ambientales y Sociales.- La familia, el entorno social, etc.

Estos factores son importantes a considerar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñar es cuando el maestro muestra a los escolares: conocimientos, hábitos, a través de estrategias metodológicas, en función de objetivos planteados. Lo contrario del proceso de aprender; comprende que los estudiantes capten aquellos conocimientos dados por el maestro a través de unos medios propuestos por el profesor.

Además el proceso de aprender no consiste en la acumulación de contenidos, sino, en un proceso dinámico de información y de procedimientos para construirlos y utilizarlos, en la que se integra también lo afectivo como requisito esencial psicológico y educativo, así lo expresa García Batista (2002)²⁸.

Se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado, en el cual se pone de relieve el papel protagónico del alumno. En este último enfoque se releva como característico determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo (...) como requisitos psicológicos y pedagógico esenciales.

Por lo tanto, el docente pondrá de manifiesto su creatividad en la elaboración y planificación de las estrategias didácticas, permitiendo al niño apropiarse de los contenidos curriculares, para el desarrollo intelectual, físico y la formación de

²⁸ García Batista. (2002). *Compendio de pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación. p.69.

sentimientos, valores sociales acorde con los objetivos de cada nivel de enseñanza.

2.3.7. Abordaje de la lúdica en la didáctica del Nivel Inicial

La nueva educación no está orientada para que el niño sea memorista o repetidor de frases, eso quedó atrás en la enseñanza de la escuela tradicional. En estos momentos la didáctica en todos los niveles educativos y en este caso en el nivel inicial, se basa en la educación para la vida. En la mediación didáctica el maestro es un facilitador del aprendizaje, no un simple observador, es el encargado de interactuar dinámicamente con sus educandos, debido a esto la mayor parte de los maestros caen en el error de creer que el estudiante debe dejárselo a que aprenda solo, no es así, él debe ejercer su función orientadora y dirigir al educando al aprendizaje, en otras palabras de eso se trata la didáctica de estimular al desarrollo de los aprendizajes mediante la interacción dinámica entre el maestro y el alumno.

La escuela es la encargada de utilizar los procedimientos y nuevas formas de enseñanza para desarrollar habilidades desde intelectuales hasta las socio-afectivas, de respetar las etapas evolutivas, para lograr que el niño pueda “aprender a hacer”, si a su vez descubre haciendo, entonces se puede decir que hay aprendizaje.

Existe una diferencia dentro de este nivel en el proceso educativo con relación a los demás niveles, debido a las edades de los educandos. Esto conlleva a la

responsabilidad del docente en la búsqueda de métodos de enseñanza, estrategias adecuadas para acceder respecto a los contenidos didácticos del nivel, como por ejemplo: la construcción de normas, para la convivencia en el grupo y formación de su autonomía; contenidos a trabajar en el nivel inicial.

En este sentido, la tarea de enseñar en el jardín de infantes, va más allá de ser un simple facilitador del aprendizaje enviando consignas de este tipo, requiere más bien de un gran compromiso en educar a los niños en el desarrollo de sus potencialidades a través de la práctica de métodos que capten la atención y favorezcan el aprendizaje de los educandos. Es así necesario el abordaje de las nuevas formas de enseñanza didácticas que influyen en brindar una educación que afecte positivamente al estudiante. Tales como menciona González Diego (2008): *“la Forma lúdica. Es la que se vale del juego para presentar la materia o asunto del aprendizaje.”* (pág. 96).

Es comprobado la utilidad de la lúdica en la enseñanza del nivel inicial, porque de forma espontánea y divertida contribuye a que se logren los objetivos planteados por el educador.

Mediante ella, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico, es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Además es un derecho de la infancia a su vez el jugar, por lo tanto no solo se debe aplicar, sino respetar por los profundos beneficios que aporta como lo expresa: A.

Malajovich: (citado en Erbiti y Guarino 2010):

...el juego (...) es una necesidad que la escuela no solo debe respetar, sino favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. Esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando su capacidad de comprensión del mundo.... (pág. 15).

Sin embargo muchos establecimientos educativos en las etapas prescolares se resisten en abordar la lúdica en la enseñanza, por considerar de forma errónea como un medio para entretener y divertir al niño, más no como un detonador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.8. La actividad lúdica y sus características

Las actividades lúdicas poseen ciertas características específicas:

CUADRO N°2

CARACTERÍSTICAS DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Actividad	Significado
Voluntaria y libre	Proporciona libertad para que el niño asuma distintos roles, imaginarios que no los puede ejecutar en la vida diaria, de manera espontánea y autónoma.
Dentro de un espacio y tiempo	Necesita de un tiempo y un espacio para ejecutarla como las demás actividades.
Autotélica	Porque es una actividad que tiene fin en sí mismo, y produce placer por el mismo hecho de realizarla.
Universal	Desde los tiempos remotos, existe el juego y constituye un factor de la cultura de la humanidad.
Necesaria y placentera	Para el adulto es necesaria, le permite desestresarse del mundo laboral y para el niño tiene un significado más amplio; conoce el mundo que lo rodea, produciéndole bienestar, satisface los deseos internos del niño.
Activa y de esfuerzo	El jugar requiere de varias acciones, movimientos, esfuerzo al realizar las actividades lúdicas, por lo que necesitará de su actividad psíquica.
Expresión emocional	Porque va a permitir expresar de forma libre sus pensamientos, emociones, su mundo interior.
Principal del desarrollo	Es motor del desarrollo a varios niveles: desarrollo de la inteligencia, emocional, kinestésico, de las relaciones sociales.
Favorecedora de la socialización	Permite la comunicación, la libre expresión e incentiva la interacción con los demás.

Fuente: (Delgado Inmaculada, 2011 pág. 6)

Elaborado por: María José Cevallos

Estas características proporcionan a que el niño obtenga un óptimo desarrollo debido a que la actividad lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevar a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera declaración de emociones, que deben ser

canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3.9. La actividad lúdica en el aprendizaje

“A lo largo de la historia los grandes pedagogos interesados por la Educación Infantil, han definido el juego como principio básico del aprendizaje en las primeras edades (Piaget, Montessori, Decroly, Hud, Aggazzi, Freinet..., etc.)” (Gervilla Castillo, 2006, p.70)²⁹.

El juego es el elemento principal del aprendizaje lúdico, es por tanto el juego un recurso educativo que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje, puede aplicarse con una serie de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues motiva al niño, le produce placer y autoconfianza, es decir es un recurso significativo para el aprendizaje y desarrollo del niño.

Contribuye al impulso de las habilidades y competencias, es decir la dinamización de juegos en el nivel inicial, facilitan la construcción de conocimientos, por ser un factor para lograr el aprendizaje de forma mágica, porque introduce los nuevos conocimientos, sin que los niños se den cuenta, mientras juegan a su vez aprenden.

²⁹ Gervilla (2006). *Didáctica básica de la educación infantil. Conocer y comprender a los más pequeños*. Madrid: Narcea.

2.3.10. Metodología Lúdica

La metodología lúdica tiene como principal instrumento de trabajo al juego, aplicarla en la escuela es de profunda significación para el educando, pues se logra con ella, que los estudiantes conecten los aprendizajes, que se vuelvan más significativos y alegres; que los niños, niñas aprendan a convivir consigo mismos y con los demás; permite el desarrollo de habilidades intelectuales y afectivas sociales para formar personas autónomas y felices. Mediante la metodología lúdica se permite al niño que:

CUADRO N°3

METODOLOGÍA LÚDICA
Explore y represente su entorno inmediato.
Goce de la recreación.
Exteriorice pensamientos, impulsos y emociones.
Realice cosas que en el mundo adulto no puede.
Mejore sus facultades generales
Consiga mayor equilibrio emocional, fortalecimiento de voluntad y aumento de responsabilidades.
Desarrolle su imaginación.
Mejore el espíritu de superación y socialización.
Interprete la autoridad y las reglas, normas sociales de convivencia.

Fuente: (Gervilla Castillo 2006, p.72)

Elaborado por: María José Cevallos

De ahí lo esencial de hacer del juego el centro de la actividad preescolar, el generar espacios y proponer al interior de las aulas y fuera de ellas actividades lúdicas que ayuden a la expresión, la liberación de sentimientos internos y la construcción individual y colectiva; que contribuyan a la recuperación psicoactiva de los niños y niñas que han vivido situaciones traumáticas, dolorosas, repercutirá positivamente en su aprendizaje y formación, de esta manera empezarán a

resolver sus crisis y conflictos para iniciar un proceso de significación en sus vidas y a proyectarse dentro de ésta como personas seguras de sí mismas, con la capacidad de ser responsables, comprometidos con la sociedad.

Es importante aprovechar la profunda significación que brinda la metodología lúdica, sin desconocer que su abordaje en la didáctica del nivel inicial no se caracterice únicamente por tener un interés en la parte formal, del conocimiento, además de favorecer en los procesos de enseñanza, ayuda a buscar las soluciones a los problemas de desarrollo de los educandos, sea esto: social, emocional o afectivo.

2.3.11. El juego un Método Didáctico

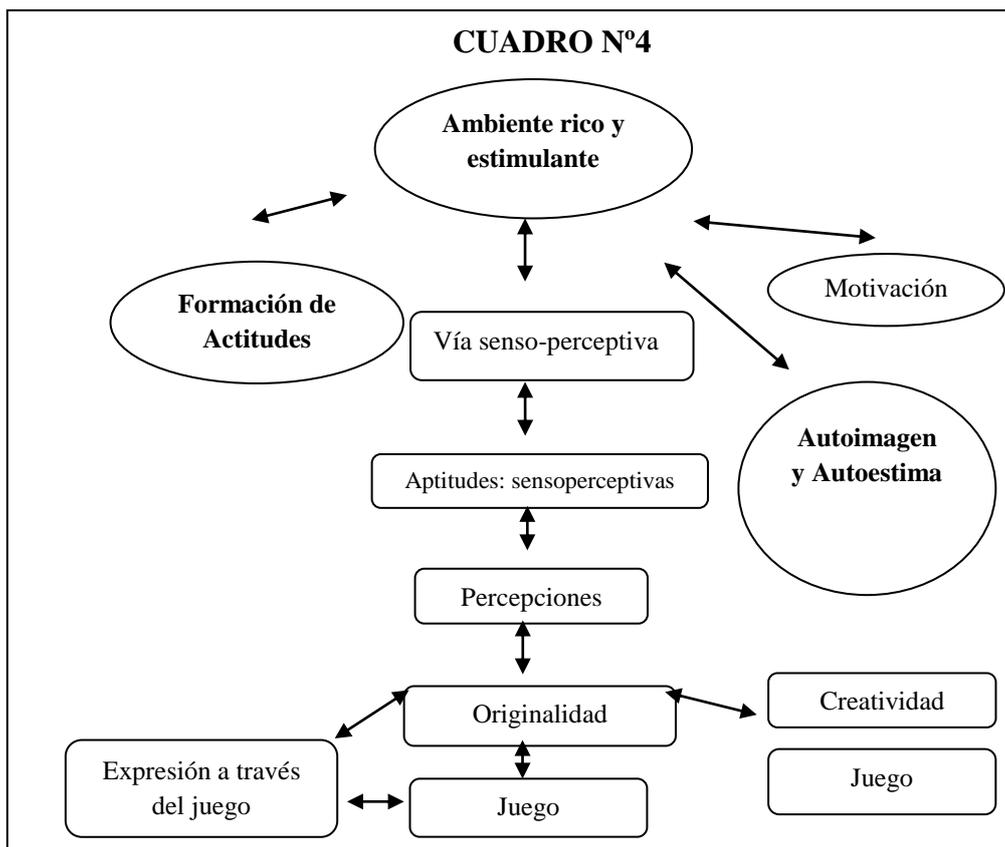
La educación en este nuevo milenio propone que el educador y educadora actúen como investigadores en el aula. Por este motivo es necesario aplicar los métodos de enseñanza útil y eficaz para el aprendizaje en el nivel inicial.

Estudios realizados sobre la educación infantil y del aprendizaje se conducen a la fundamentación sólida y eficaz del juego como un método de enseñanza que ofrece la didáctica, su útil aplicación dependerá de un alto desarrollo y buen aprendizaje.

Un método de enseñanza fuerte es el juego, para González Diego (2008) “(...) el juego ocupa toda la vida del niño y sirve de vehículo a sus actividades, las cuales, encauzadas de modo hábil, pueden hacer del juego un procedimiento tan fructuoso

y constante que ha merecido el nombre de método de juego.”³⁰. Su aplicación como método de enseñanza consigue que los estudiantes que no han demostrado mayor interés en lo que ocurre en el salón de clase, logren integrarse a través de las actividades lúdicas y cuando una actividad es del disfrute de los niños, compatible con los objetivos que se desea alcanzar debe incorporarse al proceso de enseñanza aprendizaje.

En el cuadro siguiente se indican algunos aspectos importantes para considerar el modelo basado en el juego.



Fuente: (Gervilla 2006, p.73)

³⁰ González (2008). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio. p.230

Es importante que el niño disfrute de un ambiente rico y estimulante, se sienta a gusto con lo que hace para que el niño aprenda. El docente es el encargado de crear este ambiente motivador, utilizar material vistoso adecuado para el niño en función de atraer su atención, para que se dé la construcción de su aprendizaje, esto ayudará a que se relacione con los demás y aumentará su autoestima.

En fin su acción educativa será en función de los intereses del niño, dado que como:

Delgado Inmaculada (2011) expresa: Al ser el juego la actividad principal de la infancia, es lógico que se convierta también en un instrumento esencial y poderoso para la enseñanza. Pero saber esto no es suficiente; además el educador debe conocer cómo incorporar la acción lúdica del mejor modo, para sacarle el mayor provecho posible.³¹

Una de las estrategias didácticas consiste en facilitar el acceso al conocimiento a organizando actividades con componentes lúdicos, de acuerdo a los temas o unidades que se trabajen en el salón de clase.

El educador intercede en el proceso de enseñanza-aprendizaje como intermediario y se encarga de acercar a los estudiantes los contenidos educativos propios del nivel, mediante la planeación de actividades de juegos en función de las posibilidades y necesidades de los niños, para la comprensión de los aprendizajes que permitirán el perfeccionamiento de sus capacidades.

³¹ Delgado (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, S.A. p.34.

El maestro es el guía encargado de planificar de acuerdo a los contenidos y utilizar el juego como método de aprendizaje, siempre y cuando se adapte al ritmo del niño, aumente la integración, cooperación, etc. Además al ejecutar actividades placenteras y motivantes el niño no tendrá dificultad de realizarlas porque son de su agrado e interesan al niño, por tanto es posible alcanzar el nivel social, afectivo y cognitivo siguiendo a la línea de Piaget, en la que se construye la inteligencia al interactuar con el medio, en donde el niño es protagonista de su propio desarrollo.

2.3.12. Desarrollo del infante

El desarrollo infantil consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se dan una serie de cambios físicos y psicológicos, que van a implicar el crecimiento del niño³².

Varias teorías intentan explicar el desarrollo infantil, desde las perspectivas de Vigotsky o de Sigmund Freud, en el ámbito social y emocional, en la parte del desarrollo intelectual Piaget, por supuesto que el aspecto biológico es básico y muy importante dentro del cual juega mucho el componente genético. Lo real es que el niño atraviesa varias etapas o estadios en las cuales se establecen los criterios afectivos o emocionales y en otras los criterios intelectuales.

El desarrollo infantil en los niños de 3 a 5 años en la etapa del preescolar cobra mucha importancia desde el punto de vista cognitivo, atraviesa lo que Jean Piaget

³² <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-que-desarrollo-infantil.html>. (15 de Agosto, 2012).

denominó la etapa preoperatoria, que empieza desde los 2 hasta los 7 años, en esta etapa surge el aprendizaje del lenguaje, como la función más importantes para el desarrollo de la inteligencia, sin obviar la construcción de la base socio-emocional que comienza a formarse al iniciar esta etapa.

2.3.12.1. Etapas del desarrollo infantil

Según la teoría psicogenética de Piaget se mencionan las etapas o estadios del desarrollo infantil:³³

- **Estadio sensorio motriz**

Desde el nacimiento hasta los dos años de edad, caracterizado por ser un estadio pre-lingüístico. El aprendizaje depende de las experiencias sensoriales y de las actividades motoras corporales, el niño trabaja a base de reflejos, es suficiente que una acción le de satisfacción para que sea repetida constantemente a lo que se le denomina reacción circular. Durante este estadio se adquiere la noción de objeto, y esta etapa se caracteriza por ser egocéntrica.

³³ Tenutto, M., et al. (2007). *Ob. Sit*, p.611.

- **Estadio de las operaciones concretas**

Sub estadio del pensamiento pre operacional

Desde los dos hasta los siete años, aparece la función simbólica, en este estadio se nota un progreso en el comportamiento social y emocional, existe un progreso en el lenguaje, aparece el juego simbólico, surge en el niño las acciones representativas, el egocentrismo va desapareciendo, y se observa progresos en el complejo proceso de socialización. Aún no posee la madurez de un adulto, pero representa un pensamiento más avanzado, que permite interpretar al niño en eventos de su propio mundo interior.

Sub estadio del pensamiento operacional concreto

Entre los 7 y 11 años, el niño puede resolver problemas si el objetivo está presente, las operaciones del pensamiento son concretas, es decir alcanzan la realidad de ser manipulada. Las relaciones sociales avanzan, ya que los niños se relacionan mejor con otros niños.

- **Estadio de las operaciones formales**

Entre los 11 a los 15 años, el niño ya es capaz de formular hipótesis, por su pensamiento formal, durante este periodo se da el máximo desarrollo de las estructuras cognitivas.

2.3.13. Desarrollo socio-emocional del Niño

El desarrollo social está presente desde antes del nacimiento, puesto que los padres ya están pensando en cómo se va a llamar, a quién se va a parecer, todas estas cosas del medio social que influye desde ya, antes del nacimiento del nuevo ser. En sentido amplio el desarrollo social es un proceso de adaptación en el cual influyen las personas y el medio que rodea al individuo.

Existe una diferencia entre el desarrollo cognitivo y el desarrollo social, el primero es qué aprende una persona, el segundo cómo utilizar el conocimiento aprendido en la interacción con los demás, algo relevante para la parte emocional.

Entre los métodos de interacción social se encuentran: la imitación, la identificación, la persuasión y el juego; entre los agentes de influencia social: la familia, los iguales, la escuela, entre otros.

Los psicólogos expresan que la imitación y la identificación son métodos de aprendizaje para aprender conductas, sobre todo en los niños. Los maestros y padres deben estar alerta de la influencia que ejercen el entorno en el niño, ya que el sujeto imitará sus conductas y a su vez se identificará con ellos, por lo que es fundamental ofrecer modelos correctos en los que posibiliten crear conductas sociales aceptables y no desviadas, para que no afecten en el ámbito emocional del niño ya que esta etapa es fundamental para la formación de la personalidad.

Por consiguiente es trascendental que exista una relación favorable entre el medio social y el niño para la construcción de su personalidad, la identificación sexual en el progreso de relación con los demás.

En la etapa escolar es esencial porque inicia el proceso complejo de socialización a través de la interacción con el grupo de compañeros del salón a por lo que requiere de buenas bases emocionales para llevar a cabo con éxito la integración y el aprendizaje.

Una de las características de esta etapa, infantil, es el juego, a través de él aprenden el mundo que les rodea, se ejercitan, hacen frente a conflictos y situaciones de la vida real y logran integrarse a los demás compañeros de juego, participando de forma cooperativa y colectiva.

Otro aspecto importante para el desarrollo emocional del niño, es la etapa de la independencia, aproximadamente a los 3 y 4 años cuando ingresa al nivel inicial el niño gracias a su autonomía de movimiento y locomoción empieza una nueva etapa de independencia, es indispensable este paso en la vida afectiva del preescolar. Si el niño presenta problemas de adaptación, es porque probablemente algo aconteció en la vía a la independencia.

La independencia se la construye cuando el niño siente seguridad y valor de sí mismo, incrementa la confianza en sí mismo, descubre que puede hacer las cosas

solo, lo que lo ayudará a independizarse por completo en un futuro. Es importante desde el hogar y dentro la escuela, participar en su lucha por ser autónomo.

2.3.13.1. Características del desarrollo en el área socio-emocional

Los rasgos generales más característicos del niño en estas edades según diversos aspectos del desarrollo en el área socio-emocional son:

CUADRO N°5

CARACTERÍSTICAS DE CADA EDAD

ÁREA SOCIO-EMOCIONAL		
3 años	4 años	5 años
<ul style="list-style-type: none"> • Individualista y tiene fuerte tendencia a la independencia. • Demanda atención y aprobación del adulto. • Manifiesta curiosidad sexual. • Suelen aparecer conflictos con los compañeros, utiliza en ocasiones la agresión como respuesta a la frustración. • Se maneja con afectividad, amistoso y servicial. • Adquiere el control de sus esfínteres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la personalidad social. • Comienza a ser cooperativo en el juego con sus compañeros, aún existen momentos de egocentrismo. • Persisten conductas agresivas y egoístas, tiene arranques de enojo, pero comienza aprender reglas de conducta que favorecen su autocontrol. • Siente miedo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Termina la etapa de rebeldía y autoformación. • Se vuelve más conformista. • Aprende normas de convivencia • Comienza el juego cooperativo • Muestra un importante grado de autonomía. • Necesita de la aprobación del adulto, al que le gusta obedecer. • Puede decir mentiras, lo hace para evitar castigos o satisfacer al adulto.

Fuente: Aguilar Marcela, et al. (2009) p. 582.

Elaborado por: María José Cevallos

Las características del desarrollo infantil se describen como un crecimiento del desarrollo emocional o afectivo y por otro lado un progreso en lo cognitivo-biológico, ambos tienen relación y se influyen el uno del otro.

2.3.14. Desarrollo emocional para las relaciones interpersonales

El ser humano se comporta de distintas formas, algunas veces se manifiesta alegre, otras triste, se enoja, todas estas son emociones características de cualquier etapa de la vida. Según las investigaciones las emociones pueden ser innatas o llegar de forma repentina, con la función de que se adaptan al medio de acuerdo a la situación que se le presente al niño o al adulto.

Las investigaciones del desarrollo de los seres humanos otorgaron a las emociones un papel esencial para resolver situaciones más significativas de la vida social, pues las mismas orientan a tomar decisiones e influyen en la manera de actuar con los demás. Son los deseos, pasiones una fuerza intrínseca, que impulsa a ser individuos felices, entonces sirven de mucho el papel de las emociones para la óptima relación con el entorno social.

Daniel Goleman menciona el breve diccionario de las emociones más significativas:³⁴

³⁴ Otrovsky Graciela (2006). *Cómo construir competencias en los niños y desarrollar su talento*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral. p.

- **La alegría:** Aparece cuando sentimos placer, o cuando algo nos gusta.
- **La angustia:** Es negativa, se define como temor opresivo.
- **El interés:** Cuando sentimos deseos de algo: alcanzar metas, de aprender.
- **Ira y rabia:** Sentimientos de frustración.
- **Miedo:** Cuando percibimos peligro, daño.
- **Asco:** Rechazo ante un objeto que desagrada.
- **Sorpresa:** Acontecimiento inesperado.

Los aspectos emocionales a partir del nacimiento hasta los 6 años ocupan un papel esencial para el progreso de la vida del niño. Los niños al poco tiempo de nacer son capaces de reconocer las emociones de los que les rodean, aunque no se sabe aún si lo hacen por pura imitación. Los bebés muestran emociones de disgusto, angustia; en los próximos meses sus emociones cambian son de: alegría, miedo, sorpresa, timidez.

Greenspan y Thorndike (1997) estudiaron las posibles etapas del desarrollo emocional, demostrando que en los primeros meses de vida el niño es capaz de reconocer emociones bien positivas bien negativas³⁵:

- **Llanto**, primera comunicación, para llamar la atención
- **La sonrisa:** desde el nacimiento muestran expresiones faciales
- **Alegría, cólera (ira), sorpresa y tristeza** (2º- 4º mes)
- **Miedo** (5º mes)

³⁵ <http://www.blogseitb.com/inteligenciaemocional/2007/09/24/desarrollo-emocional-etapa-infantil/>.

A partir de los 8 meses el niño es capaz de diferenciar las emociones de sus padres, y por limitaciones en el lenguaje, no consiga manifestarlas. A los tres años, son conscientes en la elección de las personas y con quién desean relacionarse, con las que elige jugar, abrazar o besar de estas relaciones nacen las emociones sociales y morales como: culpa, vergüenza y orgullo.

A partir de los cuatro años a través del lenguaje, comunicará experiencias emocionales y expresará sentimientos tales como: tristeza, miedo, enfado, etc. Aunque durante esta edad aún no ejerce total control de sus emociones, pero se hace necesario orientar al desarrollo de la inteligencia emocional desde las edades tempranas, una de las competencias, que según el Dr. Goleman define como la capacidad de tomar conciencia de nuestras emociones, de comprender los sentimientos de los demás, gestionar las relaciones.

El niño no es consciente que él debe regular la emoción, por lo tanto el entorno social: los padres, maestros, son la figura o modelos de identificación, agentes activos de socialización que regulan al niño, a raíz de este proceso empieza la construcción de su personalidad; es decir la familia, los maestros, serán la primera escuela del aprendizaje emocional.

Se debe ejercitar la inteligencia emocional para que los niños adquieran buenos hábitos y mantengan buenas relaciones interpersonales, uno de los cinco componentes básicos de ella.

Las emociones ejercen impacto en la forma en que reacciona una persona ante un hecho, es decir cuando un niño siente miedo, se paraliza, probablemente grita o termina huyendo frente a esa situación que le causa temor. Si se encuentra con ira, puede manifestar esa emoción tirando las cosas, golpear objetos, patear la puerta, etc. Si el niño se manifiesta agresivo, es debido a conductas que ha observado y por ende las imita, ya que: “La imitación es uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales” (Bandura y Walters, 1963)³⁶. El niño aprende los comportamientos agresivos por imitación: sea de la familia, maestros, compañeros, etc. de esta manera incide el entorno social en el que crece el infante y repercute en el proceder emocional del niño.

Todo el accionar de un niño tiene como objetivo la búsqueda de la afectividad. Según Narvarte Mariana (2008) “El niño da y espera recibir afecto, las primeras experiencias afectivas del niño son cruciales para el desarrollo de la vida afectiva y las relaciones interpersonales”³⁷. (pág. 214).

Es por ello, aprovechar la forma de aprender de ellos por imitación y manifestar conductas afectivas en el entorno familiar y de aprendizaje que puedan imitar, son esenciales para el desarrollo social y emocional.

A medida que aumenta el mundo social del niño, se incrementan emociones se torna más complejo, es imprescindible en los primeros años de vida el desarrollo

³⁶ Grupo Océano (2008). *Ob. Cit.*, p.182.

³⁷ Narvarte (2008). *Soluciones pedagógicas en el aula*. Buenos Aires: Landeira Ediciones S.A.

de las mismas, regular y ejercer el control adecuado de ellas será fundamental para la construcción de las relaciones interpersonales a lo largo de sus vidas.

2.3.15. Significación del juego en el desarrollo socio-emocional del niño

Los psicólogos reconocen la importancia del juego en el desarrollo socio-emocional, lo consideran substancial para la formación de la personalidad, de la estabilidad emocional, de la creatividad, desarrollo del pensamiento, para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, etc.

Se lo define entonces como la actividad que produce deleite, bienestar a las emociones, promueve la libertad, respalda una satisfacción dentro del individuo por permitir la integración mutua y el vínculo entre compañeros.

De acuerdo a los aportes teóricos encargados de la psicología, pedagogía y del desarrollo infantil esta herramienta lúdica es altamente significativa en la vida del niño en su proceder emocional y socio-cultural ya que le permite ensayar las normas y comportamientos adquiridos por el medio que le rodea, lo que contribuye a la formación de personas íntegras, responsables, tolerantes, solidarias, autónomas, en fin con un bagaje de valores morales y sociales que proyectan al niño a una vida saludable, segura, feliz, armónica, de buenas relaciones humanas.

2.3.16. Evolución del Juego

En la segunda mitad del siglo xx, Piaget define el juego de acuerdo a su teoría psico - evolutiva del niño, Y clasifica a los juegos según la evolución del niño en las diferentes etapas:

CUADRO N°6

JUEGOS SEGÚN LA EVOLUCIÓN DEL NIÑO

Estadio sensoriomotor 0 a los dos años	Estadio preoperacional 2 a 6 años	Estadio operacional concreto 6 a 12 años	Estadio Operacional Formal 12 en adelante
En esta etapa se presentan juegos funcionales y de ejercicio, el niño repite una y otra vez porque las acciones le producen placer.	Aparece el juego simbólico , realiza acciones que son imposibles en la vida diaria como volar, conducir un carro, etc. El desempeña varios roles de adultos o de ficción.	Aparece en esta etapa el juego de reglas , bajo serie de normas propuestas por el grupo, mediante estos juegos se construye en función del desarrollo de la moral.	Se presenta el juego de reglas y el juego de construcción

Fuente: (Delgado, 2011) p. 13

Elaborado por: María José Cevallos

Piaget determina al juego como una actividad intelectual y natural presente en cada etapa evolutiva del infante, que aporta significativamente en las esferas sociales y emocionales.

2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente investigación se respalda en las siguientes normativas jurídicas:

La Constitución Política de la República del Ecuador (2008)³⁸:

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

La educación es imprescindible para el conocimiento, para el ejercicio de los derechos y la edificación de un país soberano democrático, y se compone en un eje estratégico para el desarrollo nacional de todos los niños y niñas del Nivel Inicial en todas sus dimensiones para su formación integral.

³⁸ Constitución de la República del Ecuador (2008), aprobada en Montecristi, Manabí.

La existencia del Código de la Niñez y Adolescencia³⁹:

Publicado en el Registro Oficial No 737 de 3 de febrero del 2003, que evidencia:
Derechos de supervivencia, Derechos relacionados con el Desarrollo, Derechos de
Protección, Derechos de Participación.

III Consulta Nacional de Educación “Acuerdo Nacional por la Educación “en lo
referente a Educación Inicial, dice:

- Para 2015 todos los niños y niñas de 0 a 5 años y sus familias contarán con programas universales de educación familiar e inicial que les permita gozar de buena salud, nutrición, estímulo cognitivo, psicomotriz y afectivo adecuado.

El Art. 27.- Derecho a la salud.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual.

Uno de los puntos que forma parte del derecho a la salud de las niñas y niños comprende:

- 8. El vivir y desarrollarse en un ambiente estable y afectivo que les permitan un adecuado desarrollo emocional.

³⁹ Código de la Niñez y Adolescencia, publicado por Ley No.100. en Registro Oficial de 737 de 3 de Enero del 2003.

Estos derechos garantizan a los infantes proveer educación de calidad y calidez articulada y actualizada en el proceso educativo, en sus niveles, con metodologías que se adapte a sus necesidades fundamentales, en un ambiente sano, lúdico, de expresión emocional que promuevan respeto, afectividad, tolerancia, etc.

Ley orgánica de Educación intercultural Registro Oficial No 417 Jueves 31 de Marzo del 2011:⁴⁰

Art 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales:

- **i.- Educación en Valores.-** La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores, que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, (...).

El Ecuador es parte de muchos Convenios y Acuerdos Internacionales en defensa de las niñas, niños y adolescentes:

PANAMÁ 2000 CUMBRE IBEROAMERICANA⁴¹: “Reafirmamos una vez más el valor de la educación inicial, como etapa fundamental para el desarrollo de

⁴⁰ Ley orgánica de Educación Intercultural. pág. 9.

⁴¹ X Conferencia Iberoamericana, Panamá 2000, pág. 2.

la personalidad, el logro de una educación de calidad para todos y para la construcción de la ciudadanía de niñas y niños”.

Se debe cuidar la educación que se les imparte a los niños (as), centrandose su atención en la calidad del servicio de los establecimientos educativos, su infraestructura, capacitación, organización, formas de enseñanza, que garanticen el máximo desarrollo de sus potencialidades afectivas y sociales que repercuten en su aprendizaje.

2.5. HIPÓTESIS Y/O IDEA A DEFENDER

Si se implementa una Guía didáctica de actividades lúdicas para las y los docentes, ésta incidirá en el desarrollo socio-emocional del niño y la niña.

2.5.1. VARIABLES

2.5.1.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

La Guía didáctica de actividades lúdicas

2.5.1.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo socio-emocional de los niños

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación está fundamentada en el trabajo de campo, la observación, encuestas, y entrevistas a las autoridades, docentes, padres de familia y niños (as) de la escuela “Nuestro Mundo” del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, las mismas que serán la base del tema de investigación.

Las estrategias metodológicas empleadas han permitido conocer la metodología de enseñanza que aplican los docentes en el aula de clases con sus estudiantes, en los ámbitos: cognitivo, social y afectivo, lo cual permite conocer con claridad la realidad, sea para describirla o transformarla y a través de este proyecto educativo se pretenda lograr soluciones de mejoramiento en la didáctica inicial en el desarrollo de las actividades lúdicas para promover el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas. El nivel de la investigación será descriptivo porque requiere de datos específicos a nivel educativo-social.

La intencionalidad del proyecto de investigación es fomentar el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas de educación inicial a través de la aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas para mejorar la calidad de enseñanza de la Institución educativa.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación es un proyecto factible, basado en la investigación de campo, debido al estudio de los hechos es realizado en el lugar en que se producen. Se fundamenta en el modelo de análisis crítico, reflexivo, creativo, el mismo que plantea soluciones al problema, mediante la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas, con la intención de fortalecer en la tarea educativa a los docentes, niños (as) en general a toda la comunidad pedagógica.

3.3. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación está dentro del paradigma cualitativo y se utilizará el tipo de investigación: descriptivo, explicativo y bibliográfico. Por lo tanto, la investigación es la búsqueda intencionada a la solución de un problema de carácter científico y cultural. Los aspectos metodológicos señalan el nivel de profundidad con el cual el investigador busca abordar el objeto de conocimientos.

3.3.1. Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva se ocupa de la descripción de las características que identifican los elementos y sus componentes del problema investigación.

Establece comportamientos concretos y permite descubrir y comprobar la posible asociación de las variables de la investigación. Los estudios descriptivos acuden a

técnicas específicas en la recolección de información como: la observación, las entrevistas y los cuestionarios”. (Méndez Carlos, 2006, p. 231).⁴²

3.3.2. Investigación Explicativa

Este tipo de estudio busca el por qué de los hechos, muestra que de toda causa, el por qué siempre tendrá una respuesta y de este efecto se logrará obtener un resultado. Su interés se centra en aplicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas:

Hernández, Fernández y Baptista⁴³ establecen estos cuatro tipos de investigación, ya que el diseño, los datos que se recolectan, la manera de obtenerlos, el muestreo y otros componentes del proceso de investigación son distintos en estudios exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos.

Por ello, estos procesos de la investigación registrarán un conjunto de información sobre lo que exploran.

3.3.3. Investigación Bibliográfica

La investigación es documental o bibliográfica porque tiene el propósito de conocer, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en libros, revistas o publicaciones.

⁴² Méndez Carlos (2006). *Diseño y desarrollo del proceso de investigacions*. Bogotá: Limusa.

⁴³ Hernández, Fernández y Baptista. (2003), p. 114

En esta modalidad el investigador toma contacto con la realidad para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto de investigación.

3.4. MÉTODOS

a. Método Inductivo

El inductivo es aquel que va de lo particular a lo general, es un proceso analítico, sintético, es decir, el inductivo es la acción y efecto de extraer, a partir de determinadas observaciones, causas o experiencias particulares que determinan el efecto motivo de estudio. Como lo define Méndez Carlos (2006)⁴⁴: “la inducción permite al investigador partir de la observación de fenómenos o situaciones particulares que enmarcan el problema de investigación”.

Es un método que mira cuanto ocurre alrededor del problema, en sus particularidades para llegar al descubrimiento de un principio o ley general. En la presente investigación se ha aplicado este método para la recolección de datos por medio de la observación del desempeño docente en el aula de clase para plantear que en la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas, se logrará desarrollar las habilidades socio-emocionales en los niños y niñas de la nombrada institución.

⁴⁴ Méndez Carlos (2006). *Ob Sit.*, p.25.

b. Método Deductivo

Es el que permite deducir a partir de lo general a lo particular, de lo abstracto a lo concreto, “Esto es, que a partir de situaciones generales se lleguen a identificar explicaciones particulares contenidas explícitamente en la situación general. Así de la teoría general acerca de un fenómeno o situación, se explican hechos o situaciones particulares” (Méndez Carlos ,2006).⁴⁵

Podemos manifestar entonces que el método deductivo sigue un proceso reflexivo, sintético, analítico, contrario al método inductivo en lo cual ambos métodos son fundamentales para llevar acabo el trabajo de investigación, por tanto el método deductivo se ha aplicado en la investigación para concretar la teoría de la lúdica en el desarrollo socio emocional en la etapa inicial.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

Se entiende como población, a la creación poblacional o el número total de encuestados. Si bien se trata de un concepto que se define en términos sencillos, el estudio de la población de determinado lugar tiene fuerte influencia en las decisiones que se pueden tomar para dicho lugar en cuanto a política, educación, entre otras.

⁴⁵ Ídem, pág 26.

Población.- La población está conformada por: autoridades o directivos, profesores (as), padres de familia de la Escuela Particular “Nuestro Mundo”.

CUADRO N° 7

POBLACIÓN			
No	Descripción	Cantidad	%
1	Autoridades	5	7.15
2	Docentes	35	50
3	Padres de familia	30	42.85
	Total	70	100

Fuente: Escuela particular “Nuestro Mundo”.

Elaborado por: María José Cevallos.

3.5.2. MUESTRA

La muestra que se utiliza será no probabilística por lo que la Institución posee pocos niños. En este tipo de muestras, también llamadas muestras dirigidas o intencionales, la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las condiciones que permiten hacer el muestreo (acceso o disponibilidad, conveniencia, etc.); y no aseguran la total representación de la población.

Para determinar la muestra se toma el total de la población, ya que se considera que el tamaño de la población es prudencialmente investigable (70).

3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CUADRO N° 8

Variable Independiente

HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIONES CONCEPTUALES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
Si se implementa una Guía didáctica de actividades lúdicas para las y los docentes, ésta incidirá en el desarrollo socio-emocional del niño y la niña.	V.I Guía didáctica de actividades lúdicas para los docentes	Una guía didáctica es un Instrumento de enseñanza aprendizaje que está diseñado metodológicamente para brindar orientación y acompañamiento a los estudiantes, Facilitándole comprensión del aprendizaje y promoviendo la interacción entre profesor y estudiante.	Guías Académicas La Didáctica El PEA La lúdica	Planificación La aplicación de la guía en los docentes Que un 90% de los docentes apliquen la guía didáctica Que el 90% de los estudiantes tengan un desarrollo socio emocional a través de las actividades lúdicas	Considera Ud. que las guías académicas sirven para: Considera que mejoraría su desempeño profesional al aplicar una guía didáctica Considera Ud. que la metodología lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje Con qué frecuencia considera Ud. que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje de valores y normas sociales Considera Ud. al juego como estrategia metodológica	Entrevista Encuesta Análisis documental

CUADRO N° 9

Variable Dependiente

HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIONES CONCEPTUALES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
	<p>V.D.</p> <p>Desarrollo socio-emocional del niño.</p>	<p>El desarrollo infantil consiste en una sucesión de etapas en las que se dan cambios físicos y psicológicos, que van a implicar en la formación del niño.</p> <p>En esta etapa se van fundamentando los vínculos y las relaciones socio-afectivas, que son la base primordial en la cual se nutren las sociedades, de ahí la importancia de estimular al niño a través de la lúdica.</p>	<p>Desarrollo del Infante</p> <p>Etapas del desarrollo</p> <p>Desarrollo social</p> <p>Desarrollo emocional</p>	<p>Contribuir en el 90% de los niños en el desarrollo socio-emocional</p>	<p>Considera que el propósito del juego en la Educación Inicial es</p> <p>Considera que la aplicación de una guía didáctica sobre actividades lúdicas va a</p> <p>Considera que las actividades lúdicas inciden en las dimensiones socio-emocionales de los niños</p> <p>Cree importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en las clases</p>	<p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p>

Elaborado por: María José Cevallos

3.7. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Los instrumentos que se utilizaron para este trabajo de investigación fueron:

1. Observación
2. Encuesta
3. Entrevista

3.7.1. La Observación

La observación es un registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta. Esta técnica ha servido para obtener directamente los datos de la realidad de la Institución Nuestro Mundo, objeto de estudio.

3.7.2. La Encuesta

Es una técnica que a través de preguntas sirve para alcanzar información acerca de las variables, medir opiniones, conocimientos. La encuesta se la aplica en forma personal para fidelidad y confiabilidad es de carácter interpersonal, es decir, que no llevará identificación.

El tipo de encuestas que se han aplicado para la población de la escuela Nuestro Mundo, cantón Salinas, Provincia de Santa Elena exactamente está diseñado con preguntas que se refieren a diferentes alternativas de respuestas en el que la persona debe elegir en función de su nivel de apreciación del objeto a investigar. Esto permite, que cada pregunta pueda medirse. De acuerdo a las alternativas respondidas, se contabilizaron las respuestas de opción múltiple.

3.7.3. La Entrevista

La entrevista es un reporte verbal de una persona con el fin de obtener información primaria acerca de su conducta o de experiencias. Las entrevistas que se utilizaron fueron las no estandarizadas; aquí ni las preguntas ni las respuestas están predeterminadas, de manera espontánea se expresan las respuestas que quiera.

3.8. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para la información científica se consultó:

- Textos.
- Revistas.
- Internet.
- Técnica de la encuesta.
- Entrevista.
- Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos.
- Análisis de resultados.

3.9 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

CUADRO N° 10

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Mediante la observación realizada a los niños de la escuela Nuestro Mundo, se pudo verificar que si hay niños que manifiestan actitudes un poco agresivas, de aislamiento, timidez, etc. Lo cual no favorece en un adecuado desarrollo socio-afectivo.	Una vez que se ha observado el problema que afecta a los niños del nivel inicial, se procede a la indagación de información correspondiente, fuentes bibliográficas, documentos, web grafía, etc. que ayudarán para proponer soluciones.	Se aplicaron entrevistas, encuestas a directivos, maestros, padres de familia para conocer el nivel de conocimiento, sus opiniones con respecto a la propuesta por lo cual brindaron la apertura para que se apliquen las actividades lúdicas para promover el desarrollo socio-emocional.	Una vez obtenidos los resultados de las encuestas se determinó que la mayor parte de los decentes reconocen el valor de aplicar una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional de los niños. Los padres de familia estuvieron de acuerdo en incentivar al niño a la práctica del juego para el progreso de las relaciones sociales.	La aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas conducirá a optimizar el progreso del desarrollo cognitivo, en la formación y construcción de las relaciones sociales, al aprendizaje de normas, valores, respetar turnos y en el ámbito afectivo, control de emociones mejorando el proceso de educación.

Elaborado por: María José Cevallos

3.10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta aplicada a las y los Docentes de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, Provincia de Santa Elena.

Pregunta 1: Considera Ud. que las guías académicas sirven para:

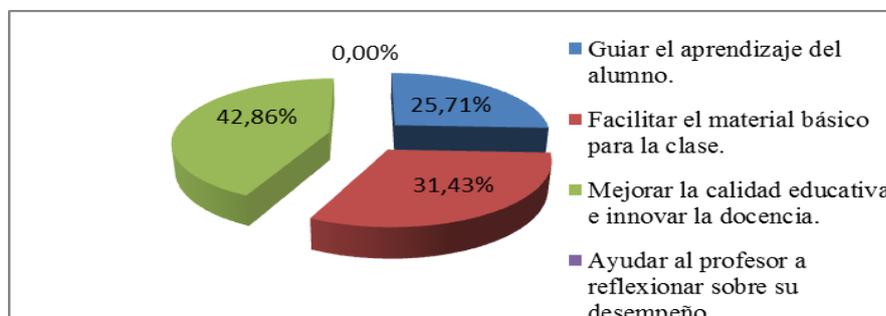
Tabla No 1

Considera Ud. que las guías académicas sirven para		
Variables	No. Encuestados	% f
Guiar el aprendizaje del alumno.	9	26%
Facilitar el material básico para la clase.	11	31%
Mejorar la calidad educativa e innovar la docencia.	15	43%
Ayudar al profesor a reflexionar sobre su desempeño.	0	0%
	35	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 1

UTILIDAD DE LA GUÍA ACADÉMICA



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

El 43% de los encuestados manifiestan que por medio de la guía se mejorará la calidad educativa, un 32% expresa que la guía facilitará el material básico para la clase y el 26% indicó que es una herramienta útil en el aprendizaje. A partir de este resultado se define a la guía académica como un instrumento importante para mejorar la calidad en la educación e innovar la docencia.

Pregunta 2: Considera que mejoraría su desempeño profesional al aplicar una guía didáctica

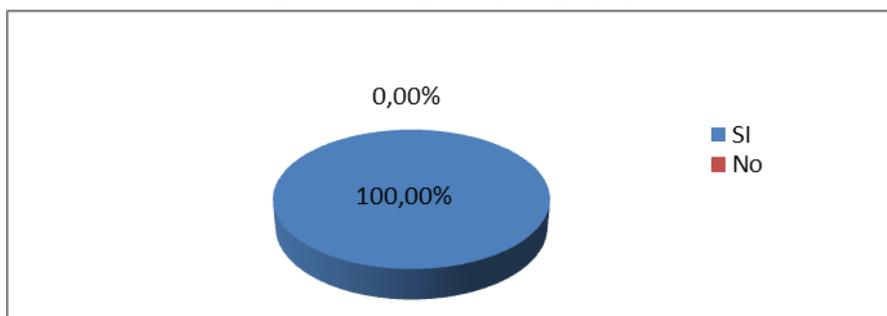
Tabla No 2

Considera que mejoraría su desempeño profesional al aplicar una guía didáctica		
	No Encuestados	% f
SI	35	100%
No	0	0%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 2

DESEMPEÑO PROFESIONAL



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

De los 35 educadores encuestados equivalentes al 100% dijeron que sí consideran que al aplicar una guía didáctica mejoraría en su desempeño profesional.

Expresaron que al tener al alcance la guía didáctica y desarrollarla en las clases no solo permitirá mejorar e innovar los conocimientos, además va a brindar motivación y creatividad promoviendo una enseñanza armoniosa de calidad que permita lograr los objetivos planteados y favorecer en el desarrollo integral de los niños y niñas.

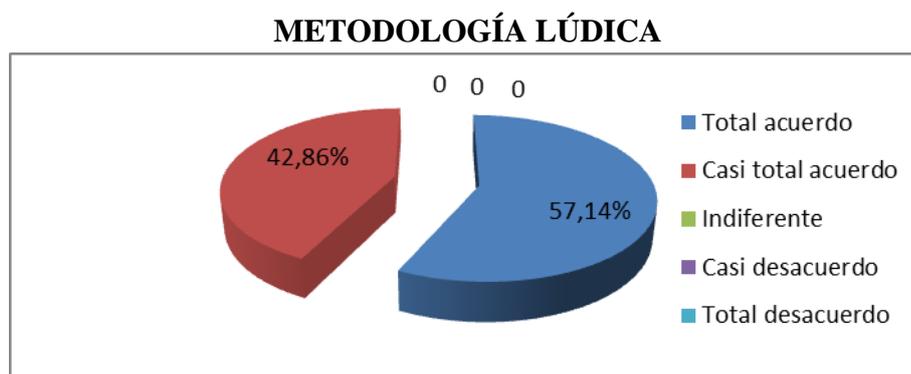
Pregunta 3: Considera Ud. que la metodología lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla No 3

Considera Ud. que la metodología lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje		
	No Encuestados	% f
Total acuerdo	20	57%
Casi total acuerdo	15	43%
Indiferente	0	0%
Casi desacuerdo	0	0%
Total desacuerdo	0	0%
	35	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 3



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a la pregunta planteada, fácilmente se aprecia que el 57% de los docentes encuestados están en total acuerdo que la metodología lúdica favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y el 43% afirman estar de acuerdo.

Se considera importante utilizar el juego como un método eficaz en la enseñanza por facilitar el aprendizaje de forma entretenida y a su vez favorecer en todos los ámbitos del desarrollo infantil.

Pregunta 4: ¿Con qué frecuencia considera Ud. que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje de valores y normas sociales?

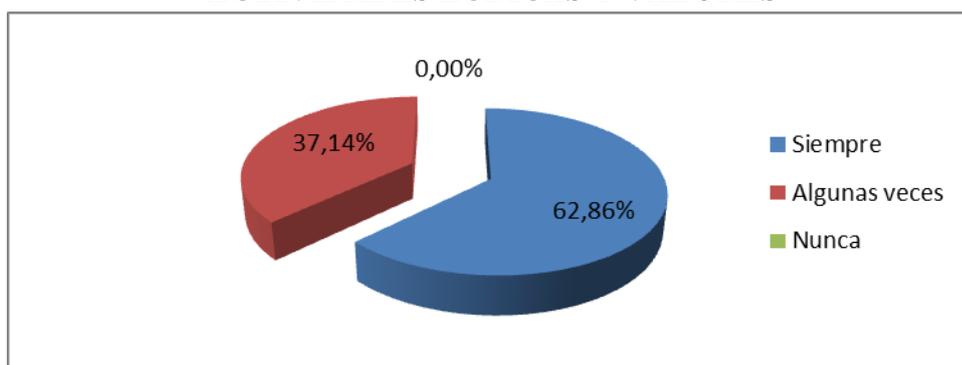
Tabla No 4

Con qué frecuencia considera Ud. que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje de valores y normas sociales		
	No Encuestados	% f
Siempre	22	63%
Algunas veces	13	37%
Nunca	0	0%
	35	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 4

ACTIVIDADES LÚDICAS Y VALORES



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a los educadores, el 63% de ellos expresaron que las actividades lúdicas siempre estimulan el aprendizaje de valores y normas sociales y el 37% ha manifestado que algunas veces.

Las actividades lúdicas ayudarán al niño al aprendizaje de normas sociales de comportamiento, el respetar turnos, el juego como medio para transmitir valores tales como: el respeto, la tolerancia, la cooperación, etc.

Pregunta 5: Considera Ud. al juego como estrategia metodológica que:

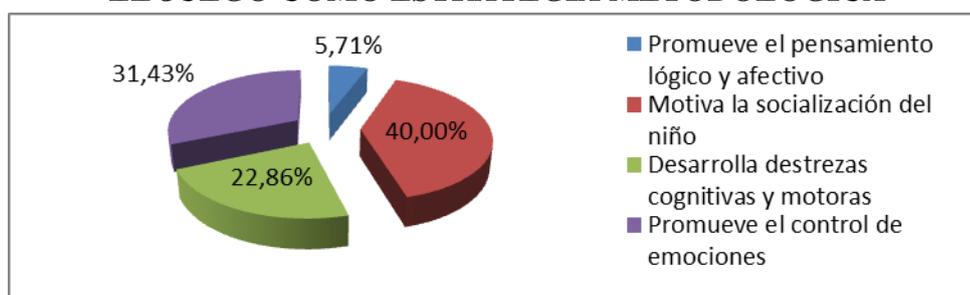
Tabla No 5

Considera Ud. al juego como estrategia metodológica que:		
Variables	No Encuestados	% f
Promueve el pensamiento lógico y afectivo	2	6%
Motiva la socialización del niño	14	40%
Desarrolla destrezas cognitivas y motoras	8	23%
Promueve el control de emociones	11	31%
	35	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 5

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

El 40% de los encuestados ha manifestado que el juego es una estrategia metodológica que motiva la socialización de los niños (as), el 31% dijo que promueve el control de emociones, el 23% expresó que favorece el desarrollo de destrezas cognitivas y motoras y el 6% indicó que promueve el pensamiento lógico y afectivo.

La utilización del juego como estrategia metodológica ayuda a incentivar el desarrollo de la socialización, debido a que fortalece las relaciones sociales y por ser considerada una actividad terapéutica permitirá el control emocional.

Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa “Nuestro Mundo”.

Pregunta 1: Considera que el propósito del juego en la Educación Inicial es:

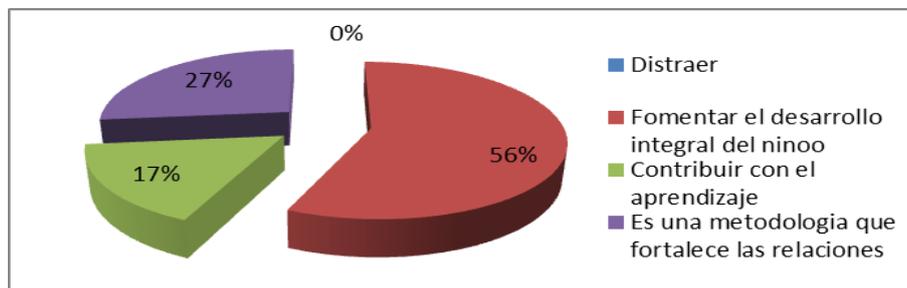
Tabla No 6

Considera que el propósito del juego en la Educación Inicial es:		
Variables	No Encuestados	% f
Distraer	0	0%
Fomentar el desarrollo integral del niño	17	56%
Contribuir con el aprendizaje	5	17%
Es una metodología que fortalece las relaciones	8	27%
	30	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 6

PROPÓSITO DEL JUEGO



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

El 56% de los encuestados respondió que el propósito del juego en la educación inicial es fomentar el desarrollo integral, el 27% lo consideró una metodología que fortalece las relaciones y el 17% que contribuye en el aprendizaje de los educandos. La escuela debe respetar y promover la actividad del juego, debido a que proporciona todo lo necesario para fomentar un óptimo desarrollo integral en los niños en etapa inicial.

Pregunta 2: Considera que la aplicación de una guía didáctica sobre actividades lúdicas va a:

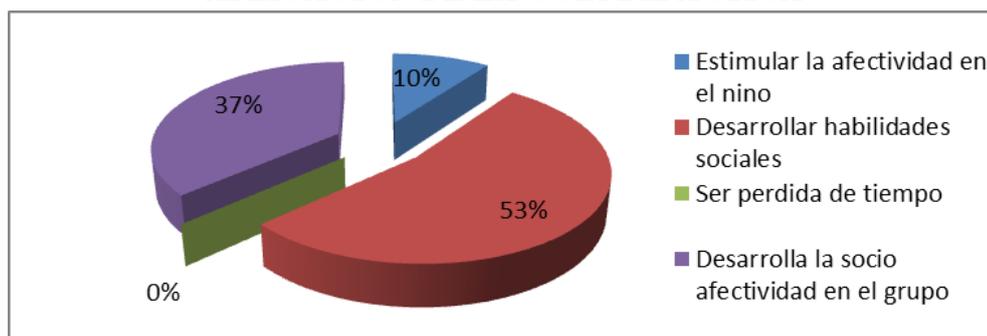
Tabla No 7

Considera que la aplicación de una guía didáctica sobre actividades lúdicas va a:		
Variables	No Encuestados	% f
Estimular la afectividad en el niño	3	10%
Desarrollar habilidades sociales	16	53%
Ser pérdida de tiempo	0	0%
Desarrolla la socio afectividad en el grupo	11	37%
	30	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 7

APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

El 53% de los encuestados indicaron que el aplicar una guía didáctica sobre actividades lúdicas va a permitir el desarrollo de habilidades sociales, el 37% señaló que impulsará la socio afectividad en el grupo y un 10% expresó que va a estimular la afectividad en el niño.

Las actividades lúdicas son consideradas con un alto valor socializador que favorecerá la interacción del niño con los demás ayudando a la construcción de las relaciones interpersonales incidiendo en su desarrollo socio afectivo.

Pregunta 3: Considera que las actividades lúdicas inciden en las dimensiones socio-emocionales de los niños:

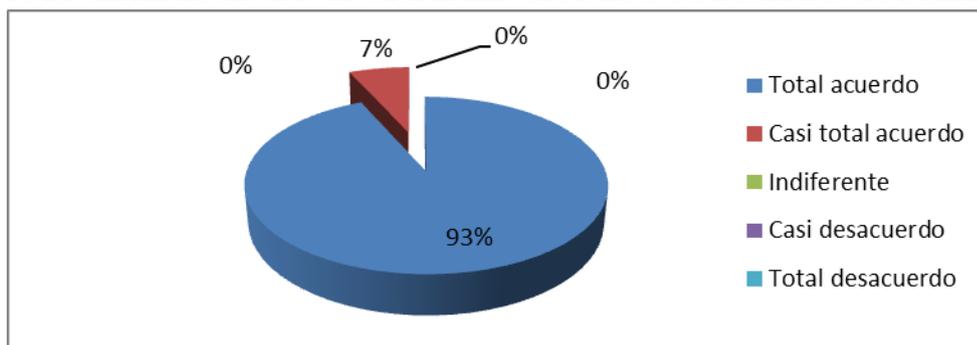
Tabla No 8

Considera que las actividades lúdicas inciden en las dimensiones socio-emocionales de los niños:		
	No Encuestados	% f
Total acuerdo	28	93%
Casi total acuerdo	2	7%
Indiferente	0	0%
Casi desacuerdo	0	0%
Total desacuerdo	0	0%
	30	100%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 8

ACTIVIDADES LÚDICAS Y DIMENSIONES SOCIO-EMOCIONALES



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

El 93% estuvieron en total acuerdo que las actividades lúdicas inciden en las dimensiones socio-emocionales del niño y el 7% en casi total acuerdo.

Diferentes investigaciones plantean la gran contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional, porque es una actividad que produce placer, supera conflictos de índole emocional, se logra la capacidad de interactuar con un grupo, de adaptarse a normas establecidas para fomentar respeto mutuo.

Pregunta 4: ¿Cree importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en las clases?

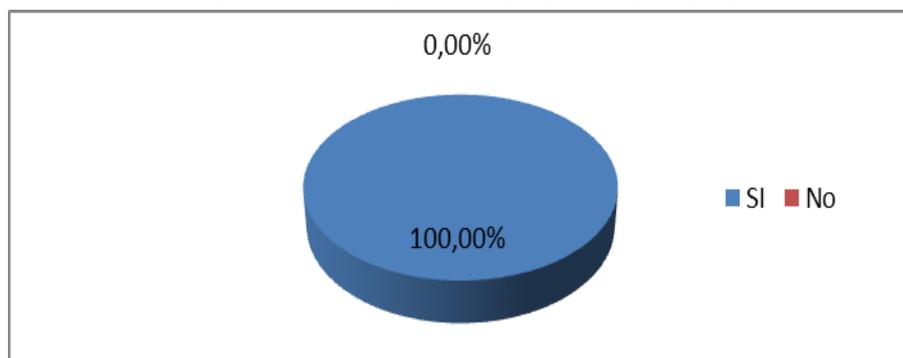
Tabla No 9

Cree importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en las clases:		
	No Encuestados	% f
SI	30	100%
No	0	0%

Elaborado por: Cevallos María José

Gráfico No 9

ACTIVIDADES LÚDICAS EN CLASES



Fuente: Docentes de la U.E.N.M. 2012

Elaborado por: Cevallos María José

Análisis e Interpretación:

30 de los encuestados equivalentes al 100% indicaron que sí creen importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en las clases debido a que las actividades lúdicas estimularán a la participación activa y dinámica de los niños y niñas debido a que es de su interés y capta su atención fortaleciendo la atención.

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.11.1. Conclusiones

- Los educadores de la escuela “Nuestro Mundo” aceptan la factibilidad de una guía didáctica sobre actividades lúdicas para mejorar e innovar la enseñanza armoniosa de calidad en los niños de educación inicial.
- La mayoría de los encuestados considera importante la metodología lúdica para direccionar el aprendizaje favoreciendo en todos los ámbitos del desarrollo infantil.
- Las actividades lúdicas inciden en la formación de aprendizajes de normas y valores sociales, esto se fortalece con la aceptación de los encuestados.
- Se determina que el juego es una estrategia metodológica que motiva la socialización de los niños, por tanto la aplicación de la guía didáctica repercutirá y favorecerá en los niños a la construcción de las relaciones interpersonales incidiendo en el desarrollo de los vínculos afectivos.
- Las actividades lúdicas influyen en las dimensiones socio-emocionales del niño, debido a que a través de ellas los niños consiguen descargar emociones, tensiones, conflictos de índole emocional, logrando la adaptación e integración con el grupo que les rodea.
- Todos los encuestados consideraron importante el desarrollo de las actividades lúdicas en las clases de los niños, ya que estimulan a la participación activa y dinámica debido a que son del interés del educando,

logrando captar su atención para enriquecer las capacidades intelectuales y socio-emocionales.

- Con la aplicación de actividades lúdicas ayudan a los párvulos, padres de familia a fortalecer el desarrollo de los niños en sus capacidades socio-emocionales.

3.11.2. Recomendaciones

- Es importante que los educadores del nivel Inicial de la Institución “Nuestro Mundo” permanezcan en constante renovación y capacitación didáctica-pedagógica para alcanzar los objetivos propuestos.
- Aplicar la guía didáctica sobre actividades lúdicas en el Plantel educativo Nuestro Mundo para impulsar el desarrollo socio-emocional en los niños y niñas de educación inicial.
- Es indispensable que los educadores de la Institución educativa promuevan a través del juego la construcción de las relaciones interpersonales en los niños.
- Motivar los profesores del Nivel inicial a introducir en los párvulos al aprendizaje de normas, valores sociales, habilidades emocionales mediante la metodología lúdica.
- Incorporar las actividades lúdicas dentro de la planificación para fortalecer el proceso de enseñanza de aprendizaje de los niños y niñas.

CAPÍTULO IV

MARCO ADMINISTRATIVO

4.1. Recursos:

RECURSOS	INSTITUCIONALES	
	Unidad Educativa particular “Nuestro Mundo”, Cantón Salinas.	
	HUMANOS	
	1 Investigadora, 1 Tutor	
	MATERIALES	
	Computador, impresiones, libros, internet, materiales de trabajo, entre otros.	
	ECONÓMICOS	
	INVERSIÓN	
	Computador	\$900
	Impresora	\$120
	Cámara fotográfica	\$150
	TOTAL GASTOS DE INVERSIÓN:	\$1,170
	OPERACIÓN	
	Materiales de oficina	\$45
	Movilización	\$80
	Consumo de teléfono	\$75
	Consumo de internet	\$120
	Anillados	\$24
	Empastados	\$50
	Alquiler de proyector de imágenes	\$50
	Material lúdico	\$300
	TOTAL GASTOS DE OPERACIÓN:	\$744
	HONORARIOS	
	Equipo multidisciplinario. (Parvularia, Psicopedagoga)	\$300
	Gramatólogo	\$50
	TOTAL GASTOS DE HONORARIOS:	\$350
	IMPREVISTOS	\$100
TOTAL DE PRESUPUESTO:	\$2,364	

Elaborado por: María José Cevallos

4.2. Cronograma de Actividades

CUADRO N° 11

Nº	Meses, semanas y actividad	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
1	Elaboración del Proyecto Capítulo I					
2	Elaboración del marco teórico					
3	Recolección de información					
4	Procesamiento de datos					
5	Análisis de los resultados y conclusiones					
6	Formulación de la propuesta					
7	Aplicación de la propuesta					
8	Revisión final					
9	Redacción del informe final					
10	Transcripción del informe					
11	Presentación del informe					
12	Evaluación Tutorial					

Elaborado por: María José Cevallos

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. DATOS INFORMATIVOS:

El presente trabajo, fue aplicado a los niños y docentes de la Unidad “Nuestro Mundo”, del cantón Salinas, en la Provincia de Santa Elena, durante el periodo lectivo 2012-2013.

Título de la propuesta: Guía Didáctica de Actividades Lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Nuestro Mundo.

5.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Durante el proceso de prácticas pedagógicas en la Institución, se ha observado la poca aplicación de actividades lúdicas que incentiven el desarrollo social y emocional de los niños de 3 a 5 años, teniendo mayor relevancia a la práctica de actividades para el desarrollo cognitivo, desestimando la incidencia del juego, como un instrumento esencial para la interacción social y desarrollo infantil. Además por el desconocimiento de los educadores sobre qué tipo de actividades realizar para favorecer este ámbito importante como es el desarrollo socio-emocional del infante.

El juego, por ser una actividad propia de la infancia que genera profundos beneficios psicológicos, permite al niño descargar emociones reprimidas, apropiarse del medio que lo rodea, mejorar las relaciones interpersonales, aprender valores y desarrollar hábitos y normas sociales, etc.

Analizando la problemática, surgió el deseo de llevar a cabo el trabajo de investigación mediante la ejecución de la propuesta de la guía didáctica como una respuesta favorable en beneficio de los niños en su desarrollo socio-afectivo y en general para la comunidad educativa.

La institución apoyó y abrió sus puertas para desarrollar este proyecto educativo en conjunto con las docentes, padres de familia y niños(as) del Nivel Inicial, con el fin de trabajar integradamente en el desarrollo de actividades lúdicas que promuevan la formación socio-emocional en los educandos.

5.3. JUSTIFICACIÓN

La aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas permite grandes beneficios en el desarrollo social y emocional de los educandos.

Los fundamentos para la construcción del currículo Institucional de la Educación Inicial concibe a los niños(as) “Como sujetos sociales, (...) capaces de construir su propia identidad en el encuentro cultural con las otras personas y en su relación

con el mundo de las cosas; de ir conquistando su autonomía y autorregulación; de descubrir y crear su espacio de participación”⁴⁶.

Todo esto lo consigue el juego en la educación del Nivel Inicial, favorece la interacción social y participativa, entre las personas y el mundo que le rodea, dando paso al desarrollo de su autonomía y autorregulación de emociones, por esto no se puede dejar de aprovechar esta actividad lúdica enriquecedora, que se le atribuye como una vía en el desarrollo de las potencialidades de los niños y niñas en todos los ámbitos.

Esta Guía se constituye en un instrumento de apoyo para las y los educadores del Nivel Inicial, en su interacción educativa, como mediadoras del aprendizaje y potenciadoras del desarrollo infantil. Mediante este material, podrán seleccionar actividades divertidas que capten la atención del niño, por ser placenteras, y altamente motivadoras, además se establecerán los juegos de acuerdo a la etapa evolutiva del niño, las cuales permitirán fomentar su autonomía, equilibrar control emocional, expresar emociones, vencer temores, aprender normas y valores que ayudarán en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

⁴⁶ Ministerio de Educación del Ecuador. (2007). *Currículo Institucional para la Educación Inicial*. Quito. p. 8

5.4. OBJETIVOS

5.4.1. Objetivo General

Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para el fortalecimiento del desarrollo socio-emocional de los niños (as) de Educación Inicial de la Unidad Educativa Nuestro Mundo.

5.4.2 Objetivos Específicos

- Demostrar la funcionalidad de la guía didáctica para el desarrollo socio-emocional de los niños y niñas.
- Desarrollar habilidades socio-emocionales mediante la aplicación de la guía didáctica.
- Aprender valores, normas, hábitos para el progreso autónomo favoreciendo la integración social.
- Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 3 a 5 años.

5.5. FUNDAMENTACIONES

5.5.1. Fundamentación Sociológica

El niño desde que nace es un ser social, es decir que el proceso de transformación en hombre no se puede efectuar fuera del contexto social, en el cual se apropia de todo lo que le rodea, transmitido por las personas que lo cuidan.

La (Unesco, 1980, p.14) declara:⁴⁷ “Toda sociedad que aspira al desarrollo, debe pues considerar un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia”. son numerosos los estudios del desarrollo social, que han demostrado la utilidad de la actividad lúdica en la enseñanza de normas morales, éticas y valores sociales, debido a que ésta proporciona a los niños sus primeras experiencias de las ideas de lo que significa la justicia, ley, equidad y falsedad.

La función de los agentes de socialización que afronta el niño es fundamental, ellos son: la familia, los maestros, adultos que le rodean, los responsables de estimular al niño en el desarrollo de habilidades sociales y manejo de emociones, por medio de actividades lúdicas ya que éstas aportan y benefician la sana convivencia en la escuela y la construcción de relaciones afectivas con los demás.

5.5.2. Fundamentación Pedagógica

Investigaciones determinan que lo que lo conduce al éxito al ser humano ya no es únicamente el desarrollo intelectual del individuo, sino el desarrollo afectivo del sujeto o la inteligencia emocional. Y la conformación de las emociones como: la empatía, alegría, el interés, la tristeza, esperanza, etc., se forma según el trato que recibe el niño en sus primeros años de infancia.

⁴⁷ Unesco (1980). *El niño y el juego. planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris.

El juego tiene un carácter fundamental en la educación, permite la expresión emocional, la comunicación, ayuda a establecer vínculos afectivos, etc., como indica Héctor A. Díaz (2008)⁴⁸:

La expresión lúdica está asociada de manera esencial a la convivencia del ser humano, a la construcción de cultura, a la comunicación y la interacción entre los sujetos. Y es en este campo donde existe una gran posibilidad para delimitar la intencionalidad pedagógica en la perspectiva de educar lúdicamente al sujeto.

La actividad lúdica motiva a la integración, cooperación, mejora las relaciones sociales, la sana convivencia, etc., motivo por el cual es esencial que los educadores lo utilicen como método en propuestas de enseñanza, por ser de interés del niño, a su vez fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, en unión de lo cognitivo y lo afectivo, contribuye en la formación de competencias emocionales, habilidades sociales que repercute en el rendimiento exitoso en lo académico.

5.5.3. Fundamentación Psicológica

Se identifica al juego como un instrumento conveniente en el ámbito emocional del niño, en la cual el sujeto encuentra un sentido de identidad; equivale a satisfacer su ego, el deseo, y al hacerlo, encuentra equilibrio emocional.

⁴⁸ Héctor A. Díaz (2008). *Ob. cit.*, p.64.

Se resalta la importancia de las actividades lúdicas porque ayudan al niño a superar conflictos emocionales, debido a que el juego favorece la resiliencia, este concepto “se refiere a la capacidad para afrontar, superar situaciones difíciles de la vida”. (Bruzzo, 2007)⁴⁹.

Al investigar sobre el tema se puede fundamentar la importancia que tiene en el desarrollo socio-afectivo del infante ya que “el niño se hace consciente de que aunque el mundo proporciona desafíos y problemas, es capaz de enfrentarse a estos mediante el amplio catálogo de recursos adquiridos con el juego (...)” (Martínez Miguel, 2005)⁵⁰.

El favorecer la expresión lúdica desde las edades tempranas constituye un factor determinante en la construcción de una base socio emocional estable, por ser una actividad que produce bienestar, lo cual repercute el accionar del niño en su expresión de emociones, que conllevan además a que el niño aprenda a ejercer control sobre ellas lo cual ayuda en el desarrollo social e intelectual, por consiguiente favorece en lograr un resultado óptimo en la formación de su personalidad.

Para el niño no hay actividad más agradable que jugar, a través de ella se libera inclusive de experiencias negativas, y las hace visible en su juego logrando ejercer

⁴⁹ Bruzzo, et al. (2007). *Ob. sit.*, p.267.

⁵⁰ Martínez (2005). *Ob. sit.*, p.121.

dominio y control sobre ellas, lo que no puede conseguir en la realidad. Por ello es trascendental tener al alcance este medio terapéutico por lo que se considera una actividad crucial en las etapas de desarrollo infantil.

5.5.4. Fundamentación Curricular

La enseñanza en los actuales momentos apunta a ejecutar metodologías que estimulen la construcción de las relaciones sociales y afectivas del educando, como lo propone lúdica, y por esto se determina a la actividad lúdica como eje transversal presente en todas las actividades a realizarse.

El juego considerado un pilar metodológico en la enseñanza de las edades tempranas dentro del referente curricular del nivel inicial; proyecta al juego como una de las líneas metodológicas⁵¹; que busca orientar diseño de metodologías lúdicas apropiadas para construir la práctica de aprendizaje en los niños y niñas para que vivan experiencias de buenas relaciones, consigo mismo, con su entorno socio-cultural, acompañada por sentimientos de alegría, de satisfacción, de tensión, de fantasía e imaginación. Lo cual permiten su formación como ser humano para el buen vivir.

⁵¹ MEC-MBS, *Referente Curricular de Educación Inicial*, 2007, págs. 62 y 63.

5.6. METODOLOGÍA (PLAN DE ACCIÓN)

CUADRO N° 12

PLAN DE ACCIÓN

Enunciados	Indicadores	Medios de Verificación
Fin: Diseñar una guía metodológica que contribuye al desarrollo socio afectivo de los niños.	Obtener en un 90 % en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.	Guía metodológica para los docentes del Nivel inicial.
Propósito: Fomentar las relaciones socioemocionales en los niños de 3 a 5 años del Nivel Inicial.	Desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños en un 80%.	Para actividades lúdicas.
Salón de clase y Patio Lugar de práctica de actividades lúdicas.	Conseguir que el espacio físico, la metodología y estrategias empleadas sean las adecuadas para que los niños logren adaptarse.	Maestros, padres de familia y niños
Actividades: Socializar la guía de actividades lúdicas con los docentes a fin de que conozcan su contenido.	Alcanzar que el 90% de los docentes apliquen la guía didáctica	Guía metodológica.

Elaborado por: Cevallos María José

La nueva educación exige la preparación e innovación de los educadores como actores encargados en direccionar el aprendizaje, con la utilización de las nuevas formas de enseñanzas didácticas, como la forma lúdica, que despierte el interés

del niño por ser una actividad propia de la infancia y ocasiona a que se movilicen afectos, vivencias y emociones para su óptimo desarrollo.

Por consiguiente, la propuesta surge como una respuesta a los cambios que exige el sistema educativo en los actuales momentos, basada en una educación dinámica integral de calidad y calidez que se proyecte a potenciar el desarrollo del niño, por lo que muchos teóricos argumentan la poderosa influencia del juego en el desarrollo no únicamente intelectual sino socio emocional.

La Guía didáctica responde a la necesidad de la Institución “Nuestro Mundo”, del Cantón Salinas, con el fin de actualizar los conocimientos e impulsar a los educadores del nivel inicial al abordaje de actividades lúdicas motivantes, creativas y eficaces que incite el desarrollo socio-emocional y a su vez optimice el aprendizaje de los niños y niñas en etapa inicial.

Guía didáctica de actividades lúdicas

para Docentes

del Nivel Inicial



UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”

**“Toda sociedad que aspira al desarrollo, debe pues considerar un lugar preponderante al juego (...)”
Unesco (1980).**



ÍNDICE DE GUÍA DIDÁCTICA

Introducción	109
Orientación para el uso de la Guía	110
Marco de Referencia	
Cómo enseñar las Habilidades Socio-Emocionales	111
Soluciones Lúdicas Pedagógicas	114
Tips esenciales para las Actividades Lúdicas	116
Actividades Lúdicas para 3 años	
Juguemos al chef creativo	117
Me gusta estar limpio	118
Juguemos todos juntos	119
Juguemos con tarjetas	120
Jugamos con los seres vivos	121
Juguemos con la Literatura	122
Juntamos los juguetes	123
Carrera de automóviles	124
¿Qué trabajo hago?	125
El jefe indio Papatú	126
Actividades Lúdicas para 4 años	
¿Qué emoción expreso?	127

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Bailemos disfrazados	128
Jugando con las palabras	129
Me gusta, no me gusta	130
El Gusánduche	131
Sánduche a la vista	132
Pesca de emociones	133
Adivina quién es	134
Ensalada de zapatos	135
El delegado	136

Actividades Lúdicas para 5 años

Mi cuerpo y sensaciones	137
Tactocopia	138
El cartero	139
Juego de los globos enojados	140
Juego de las películas	141
Hablando nos entendemos	142
El árbol genealógico	143
El aire puro	144
Bailemos con cintas	145
Carrera de animales	146
Mis plantitas	147
Visitemos el Vivero	148

INTRODUCCIÓN

Con el propósito de mejorar el desarrollo socio-emocional de los niños(as) mediante la educación, y contribuir en brindar una mejor enseñanza con calidad y calidez en el nivel inicial, se hace necesario estimular al educando a través de las actividades lúdicas a la construcción de las relaciones interpersonales, a potenciar el desarrollo de las habilidades socio-emocionales, conducir al aprendizaje de normas, hábitos, valores, fomentando la expresión de sentimientos que conlleva a la estructuración de una base emocional estable que repercute en el aprendizaje y en la preparación de personas autónomas, seguras, tolerantes, respetuosas, solidarios para nuestra sociedad que va en decadencia.

Si el ser humano es un ser social, la educación debe impulsar el desarrollo de esta dimensión esencial. El currículo inicial no concibe una didáctica sin intervención de la metodología lúdica, que se refiere al juego.

Para alcanzar este objetivo se elaboró esta guía didáctica con el propósito de estimular el desarrollo de habilidades sociales y afectivas: asertividad, integración, cooperación, trabajo en equipo, conciencia de reglas, autoconcepto (cuidado personal, valoración estética y afectiva). Con el fin de proporcionar información actualizada y sugerencias metodológicas lúdicas para la convivencia infantil.

María José Cevallos

ORIENTACIÓN PARA EL USO DE LA GUÍA

La siguiente guía ofrece a los docentes de Educación Inicial un marco de referencia conformado por explicaciones teóricas sobre cómo enseñar las habilidades socio-emocionales y soluciones pedagógicas a considerar. Propone además 30 actividades lúdicas y recursos didácticos requeridos para la realización de las mismas, que se dividen en 3 secciones por edades: 3, 4 y 5 años; éstas siguen los objetivos institucionales específicos del Nivel.

Uno de los objetivos específicos de la Educación Inicial es fomentar el desarrollo de hábitos de higiene, cuidado personal, solidaridad, convivencia social, cooperación y conservación del medio ambiente para formar individuos autónomos, por tanto esta guía integra a las actividades lúdicas en los tres ejes de Aprendizaje:

Desarrollo Personal y Social	Conocimiento del Medio Natural y Cultural	Comunicación Verbal y No Verbal
<ul style="list-style-type: none">• Para reconocer la identidad (conocimiento de características, capacidades propias, que potencien la autoestima); sintiéndose parte del núcleo familiar y comunidad.• Hábitos de higiene, etc.	<ul style="list-style-type: none">• Actividades que propicien el respeto, amor a sí mismo y entorno social.• Se inicien en la cooperación con otros para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Actividades que ayuden a expresar sus emociones, sentimientos y a ejercer control sobre ellos, mediante el lenguaje corporal, gestual, verbal en la interrelación con los demás.

¿CÓMO ENSEÑAR LAS HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES?

El niño se enfrenta a un proceso en esta edad, en el que va incorporando a su individualidad: valores, normas, costumbres de la sociedad, que permiten iniciar el proceso de socialización con los sujetos que le rodean. Se hace necesario impulsar este proceso, para que las relaciones con lo demás se den sin dificultad, puedan entablar amistades, iniciar una conversación, opinar delante de los demás, controlar impulsos, etc.

Las habilidades socio-emocionales, son las aptitudes o capacidades que desarrolla una persona, es decir, que es capaz de ejecutar una conducta, en este caso social. La adquisición de las habilidades sociales en la infancia, repercuten a largo plazo en la vida de la persona y en el rendimiento escolar. Como señala Johnson (1980):¹ “las relaciones entre alumnos, constituyen una necesidad absoluta para un desarrollo cognitivo y social saludable para la socialización”. La interacción entre los niños promueve el desarrollo del lenguaje, moral, el intercambio del conocimiento y control de emociones. Esto conlleva a influir positivamente en lo afectivo y por ende en su aprendizaje.

Existen niños tímidos o agresivos que tienen problemas para relacionarse, alterando la convivencia pacífica en el aula, en estos casos se debe poner mayor

¹ Medina Antonio (2009). *Didáctica general*. Madrid: Pearso Educación. p. 375.

énfasis en desarrollar las habilidades socio-emocionales. Para desarrollarlas es importante tomar en cuenta el aprendizaje de estos tres apartados:

- **Conocerse así mismo**
- **Cómo me relaciono con los demás**
- **Cómo vivir en grupo**

Que el niño se conozca así mismo (la imagen que tiene de sí mismo y los demás de él), potenciar el autoestima, conocimiento de las propias capacidades (lo fuerte y débil). Enseñar a los niños la forma correcta de relacionarse con los demás compañeros será fundamental, en el trato, en ser asertivos (transmitir sus sentimientos, opiniones eficazmente), saber respetar posturas, reglas; es decir el desarrollo de estas habilidades sociales, permitirán que el niño comprenda su entorno social.

Desarrollar la convivencia en el grupo, que es la forma de relacionarse unos con otros, es también una prioridad para la parte afectiva, para esto es necesario el respeto, el perdón, la tolerancia, cooperación. Fomentar esto generará en el educando una valoración hacia sí mismo y al entorno en el que se desarrolla.

Se puede iniciar el desarrollo de estas habilidades, a través de las actividades lúdicas, porque crean experiencias socio-afectivas y fomentan las relaciones sociales.

A continuación es necesario tomar en cuenta los siguientes elementos que son bases para una relación positiva socio-afectiva entre el adulto y el niño:

La Aceptación:

Indica la necesidad de tener la aprobación de las personas, tiene relación con el respeto, significa ser apreciado sin importar las condiciones. Primeramente el niño busca aceptación dentro de su familia, y luego en los demás ámbitos donde se desarrolla. Si dentro de los ámbitos donde el niño convive existe severidad, prohibición de las cosas, es posible que el niño se encuentre emocionalmente desestabilizado y no le permita expresar sus sentimientos. El maestro debe brindar afecto y motivar a todos a que adopten conductas sociales adecuadas.

La Autenticidad:

Es una cualidad que indica la buena relación entre el niño y el adulto, el maestro debe ser auténtico, ganarse la confianza del niño para poder decirle las cosas de una forma sincera, verdadera, por ejemplo si el niño elabora un dibujo, la maestra opina de forma verdadera, positivamente sobre esa manifestación artística, no como otros maestros que se limitan a decir “bien hecho”.

La Empatía:

Ser capaces de ponerse en el lugar del otro, en compartir sus sentimientos sean estos buenos o malos, de manera que se logre hacer sentir bien a las personas.

Afabilidad:

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

La cualidad de ser suave en el trato con otra persona (asertivo); es considerada una virtud para la convivencia y es importante mostrar esto con el niño para producir un vínculo afectivo entre el grupo.

El niño no debe ser educado para ser reprimido en sus sentimientos, al no manifestar estas cualidades que brindan cariño, protección, afecto, el educando acumulará experiencias negativas que serán la base emocional para todo lo que vendrá luego en las diferentes etapas de desarrollo hasta la edad adulta.

SOLUCIONES LÚDICAS PEDAGÓGICAS

Estimados educadores tengan presente que el principal interés de los niños y niñas de 3 a 5 años es el juego. (Caplan y Caplan, 1973) citado en la Enciclopedia de pedagogía y psicología² expresa: “(...) estudios dedicados al juego indica que los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un importante determinante de la personalidad, estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. La metodología lúdica sirve para impulsar el desarrollo socio-emocional y fortalecer el aprendizaje.

A continuación algunas ideas interesantes que el docente debe conocer de acuerdo a la edad del niño:

² Grupo Océano (2008). *Enciclopedia de la psicopedagogía, pedagogía y psicología*. Barcelona: Océano. p. 200.

3 AÑOS

De acuerdo a Jean Piaget en niño se encuentra en el estado preoperatorio. El niño realiza diferentes acciones con ayuda de los objetos y simula que son algo, por ejemplo: toma una escoba y jugará a que es un caballito, una silla puede ser un carro. Aparece el juego simbólico, socio-dramático, de imitación; realiza gestos, entabla conversaciones con sus objetos y hasta habla solo.

Es importante que el educador proponga juegos sencillos referentes a estos, con normas sencillas, para que el niño las acepte, y a través de las dramatizaciones logre integrarse a las normas sociales de la vida cotidiana; el juego dramático es favorito en esta edad, les ayuda a relacionarse; jugar a ser cocineros, preparar platos, etc., fomenta la cooperación, aprendizaje de normas de alimentación, etc.

A esta edad aparece el sentimiento de culpa, y aprenderá a asumir la responsabilidad cuando rompa algo o intentará ocultarlo. Además se presentan los miedos y fobias, entonces, el juego simbólico, es muy útil para ayudarlos a enfrentar esos temores y a superarlos.

4 A 5 AÑOS

En esta edad el niño es un investigador, dependiendo de lo que le interese. Comparte cada vez más con sus amigos y aprende a ser más participativo, le da mucha importancia a las reglas, porque le hacen sentirse seguro y mantener el

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

control de lo que puede y no puede hacer. Le llama la atención los juegos de competencia, con deseos de ganar siempre, esto ayudará a que aprendan a no sentirse frustrados cuando tengan que perder. Además disfrutan con la lectura, ya que su vocabulario se hace más extenso, y jugar a dramatizar, etc.

TIPS ESENCIALES PARA LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

A continuación algunos tips para el desarrollo de las actividades propuestas:

Jugar al “**Chef creativo**”, es importante considerar la planificación y los elementos esenciales para la actividad de cocina:

- Establecer los objetivos del Juego.
- Seleccionar las recetas con alto valor nutricional.
- Verificar que los niños no sean alérgicos a alguno de los ingredientes.
- Tener un cartel ilustrativo con los ingredientes y con el procedimiento.
- Llevar puesto: delantal, gorro, guantes.
- Promover a la participación y cooperación activa para preparar la receta.

Para las demás actividades las reglas deben ser claras y breves, si le da muchas instrucciones se distrae, pierde su atención y no le obedece.

Al ver que los niños juegan, se relacionan y expresan sus lazos afectivos unos con otros, recompense su conducta: dígame que lo hizo muy bien, pero no lo interrumpa, estimúlelo al finalizar la actividad y disfrute con ellos.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

ACTIVIDAD 1: JUGUEMOS AL CHEF CREATIVO



Eje de Aprendizaje: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Objetivo: Integrar a los niños a través de la preparación de alimentos para fomentar en ellos la socialización de normas y hábitos alimenticios que servirán base para la convivencia diaria.

RECURSOS

- @ 1 naranja
- @ 1 pepino, tomate
- @ 1 perejil
- @ 2 rodajas de zanahoria
- @ Mermelada

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS



PROCEDIMIENTO

Antes de empezar preparamos un clima cálido con música de fondo del “arte culinario”; Les decimos a los niños: “Con esta receta se lucirá el chef creativo que hay en ti, pues cocinar no solo se trata de sabores, sino de compartir con los demás y mover las manitos y a crear”.

Enseguida se muestra los ingredientes guiándonos del cartel, que indique el delicioso plato que vamos a crear. Motivamos a los niños a clasificar los ingredientes y colocarlos en su mesa. Empezamos a rebanar la naranja, el pepino y la zanahoria como lo indica la imagen de nuestro cartel (ayudamos a los niños) fomentamos la participación y cooperación. Luego formamos el plato delicioso y dialogamos entre todos. Podemos preparar más platos divertidos como indican las imágenes.

EVALUACIÓN.- Analizar si la interacción entre el grupo cumple las normas y hábitos de convivencia en la actividad desarrollada.

ACTIVIDAD 2: ¡ME GUSTA ESTAR LIMPIO!



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Integrar las normas y hábitos de cuidado personal para la valoración estética y afectiva en el entorno social.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- ☉ Muñecos.
- ☉ Bolsa de higiene: jabón, shampoo, toalla, colonia, talco, pañal, cepillo de dientes, peine, ropita, lazos y otros objetos de aseo corporal.

PROCEDIMIENTO

Inicio con una canción sobre aseo. Reflexionamos con los niños acerca de la importancia de los hábitos de higiene corporal. Para ello pedimos que cada uno traiga a clase una bolsita con su nombre. La misma debe contener: cepillos de dientes, una jabonera, con un jabón y una toalla, y muchos objetos de aseo mencionados anteriormente. El juego consiste en que cada uno explique el uso correcto de los elementos de higiene, debe dramatizar cómo realiza su cepillado, etc. En seguida el niño debe elegir un muñeco para comenzar a jugar: deberá aprender los hábitos de higiene básicos:

Lavarse las manos, lavarse la cara, bañarse, secarse, peinarse, perfumarse, vestirse, etc. este juego también puede ser una oportunidad para introducir los nombres de las partes del cuerpo más importantes (cabeza, cuerpo, brazos, piernas, etc.).

EVALUACIÓN.- Reflexionar sobre la importancia de aplicar hábitos de cuidado personal en el entorno social.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

ACTIVIDAD 3: JUGAMOS TODOS JUNTOS



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Reconocer la propia identidad, fomentando respeto hacia el entorno familiar de la comunidad.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- 📷 Fotografías
- 📄 Cartulina

PROCEDIMIENTO

Hacemos la ronda de la familia. Proponemos a los niños que traigan fotos de sus hermanos, primos, padres, abuelos y otros familiares, para armar un árbol genealógico. Luego invitamos a cada niño a relatar su propia historia familiar, y el resto de la clase escucha y comparte el momento.

Propiciar el diálogo entre compañeros, para construir los lazos sociales de respeto a las características físicas y culturales de las familias de los compañeros, los distintos roles.

EVALUACIÓN.- Reflexionar sobre las diferencias de las familias expuestas.

ACTIVIDAD 4 : JUGUEMOS CON TARJETAS



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Reflexionar sobre las formas correctas e incorrectas de comportamiento y compañerismo para que se respeten las normas establecidas de conducta y convivencia.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- 📌 Tarjetas con acciones: correctas e incorrectas de comportamiento.

PROCEDIMIENTO

Presentamos a los niños un juego de tarjetas con actitudes de lo que es correcto hacer y lo que no se debe hacer como por ejemplo: discutir entre compañeros, agredirse física y verbalmente, decir mentiras unos con otros, no compartir entre compañeros, etc.

Para poder jugar les pedimos a los niños que nos ayuden a colocar las tarjetas con la cara hacia abajo sobre una mesa o en el piso. Les explicamos que cada niño deberá retirar, por turnos, una tarjeta y, luego, mostrarla al resto de sus compañeritos.

A continuación planteamos interrogantes de acuerdo con cada tarjeta por ejemplo: ¿Qué están haciendo los niños? ¿Es correcto eso? Podemos dramatizar las acciones. Finalmente podemos pedirles a los niños que agrupen las tarjetas según sus atributos: por color, etc. (trabajamos matemáticas).

EVALUACIÓN.- Buscar en revistas, periódicos, folletos, dibujos, acciones que ejemplifiquen lo que es correcto hacer y lo que no se debe hacer entre compañeros, recortar y pegar (armando equipos) y dialogar sobre ello.

ACTIVIDAD 5: JUGAMOS CON LOS SERES VIVOS



Eje de Aprendizaje: Conocimiento del medio Natural y Cultural.

Objetivo: Interactuar en la conservación del medio ambiente para fomentar la conciencia sobre el entorno natural en el que nos desarrollamos.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- ☉ Flores: claveles, rosas, etc. de color blancas.
- ☉ Recipientes plásticos.
- ☉ Tinta de diferentes colores.

PROCEDIMIENTO

Pedimos a los niños que traigan flores de diferentes tipos (rosa, claveles, tulipanes, etc. en buen estado de frescura) pero de pétalos blancos y varios recipientes plásticos transparentes.

Armamos grupos: unos que cuiden las rosas, otros los tulipanes, etc. Les preguntamos si existe alguna manera de cambiarles el color a los pétalos de flores que ellos han traído. Pedimos a los niños que coloquen las flores dentro de los recipientes y luego los llenen de agua hasta la mitad.

Acomodamos los recipientes sobre una mesa y les indicamos que agreguen a cada uno tinta de diferentes colores (aproximadamente con la mitad de agua allí contenida). Incitamos al cuidado de las plantitas.

Además se puede distinguir características y propiedades de las plantitas, discriminar colores.

EVALUACIÓN.- Realizar al final de cada día, a modo de registro dibujos de los cambios producidos en los pétalos de las flores y reflexionar en su cuidado.

ACTIVIDAD 6: JUGUEMOS CON LA LITERATURA



Eje de Aprendizaje: Conocimiento del medio Natural y Cultural

Objetivo: Interactuar en la conservación del medio ambiente para fomentar la conciencia sobre el entorno natural en el que nos desarrollamos.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

📖 Cuento : tarjetas

PROCEDIMIENTO

Había una vez, en un mundo al revés, un pato muy maleducado. Este pato se llamaba Pelagato y era maleducado porque no respetaba nada, todo lo que utilizaba lo tiraba alrededor de su casa. Su casita estaba al borde de una laguna, una laguna hermosa llena de flores y plantitas.

El basural crecía y crecía, y Pelagato cada día ni le importaba, seguía siendo tan maleducado. Pero, un día, llegó a la laguna una pata muy cuidadosa; esta pata se llamaba Florapata.

Florapata, al ver la casa de Pelagato y la laguna negra y oscura, se asustó tanto, tanto que comenzó a temblar...temblaba por el basural, tenía miedo a enfermar.

Pelagato al verla, enseguida se acercó y preguntó:

-¿Qué le pasa, señora pata, que tiembla como una rama?

-¿Qué me pasa? -Contestó la pata-. Todo este basural me hace temblar. ¿Cómo un pato puede estar en semejante lugar?

-Bueno señora pata, no se ponga tan mala, podremos limpiar y dejar como nuevo este lugar. ¿Usted me ayudaría? - ¡Cómo no, señor pato, ya estoy lista en un rato!

Rápidamente, Pelagato y Florapata limpiaron el lugar. Vivieron juntos y felices en la laguna con agua pura y clara, junto a ellos mandaban unos bellos patitos amarillos y un montón de pececitos.

EVALUACIÓN.- Dramatizar el cuento y el diálogo sobre su enseñanza.

ACTIVIDAD 7 : JUNTAMOS LOS JUGUETES



Eje de Aprendizaje: **Conocimiento del medio Natural y Cultural.**

Objetivo: Iniciar en la cooperación con otros para resolver situaciones cotidianas.

RECURSOS

- Ⓢ Cajas
- Ⓢ Juguetes

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Indicamos a los niños que se sienten sobre una línea trazada con tiza en el patio de juegos, le otorgamos a cada niño una caja para guardar juguetes. Todos los juguetes (deberían ser muchos) estarán desparramados en un lugar del patio.

Les explicamos las consignas: ayudar a juntar todos los juguetes, el juego es así: “cuando yo comience a contar ustedes corren, buscan un juguete y lo guardan en la caja”, pero cuando no cuente más, tienen que volver a sentarse sobre la línea.”

Cuando todos tengan juguetes en la caja, entre todos contarán los que haya podido juntar en su caja. (Establecemos relación término a término, para que comprendan que cada juguete se corresponde con un número). Es importante trabajar en equipos para resolver situaciones y compartir opiniones.

EVALUACIÓN.- Conformar equipos y clasificar los juguetes unos por el: color, por tamaño, por uso, etc., premiar a los que lo hagan de forma interactiva.

ACTIVIDAD 8: CARRERA DE AUTOMÓVILES



Eje de Aprendizaje: **Conocimiento del medio Natural y Cultural.**

Objetivo: Iniciar en la conciencia de la existencia de reglas, el respeto a los turnos, para favorecer la socialización entre el grupo.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- Ⓢ Pista de carreras de fomix o cartulina
- Ⓢ Automóviles de juguete
- Ⓢ Dado de cartón

PROCEDIMIENTO

Les presentamos a los niños una pista de carreras de un tamaño considerable, con casilleros de colores (en cada uno deben entrar, aproximadamente, diez automóviles pequeños de juguete, ya que jugaremos a las carreras de automóviles); la pista deberá tener señaladas la salida y la meta.

Les enseñamos un gran dado realizado con cartón, cuyos puntos serán del 1 al 10 (representado por puntos). Le entregamos los automóviles a los niños y a jugar:

Cada niño realiza un tiro con el dado y cuenta la cantidad de puntos obtenidos con el mismo (lo ayudamos al principio). Luego deberá contar en la pista la cantidad de casillas que debe avanzar según los puntos obtenidos con el dado.

Cada niño realiza un tiro por vez, cuando llegan todos a la meta, culmina el juego. Se debe incentivar el respeto de los turnos.

EVALUACIÓN.- Incentivar a los niños que respetan las reglas del juego con una medalla.

ACTIVIDAD 9: ¿QUÉ TRABAJO HAGO?



Eje de Aprendizaje: **Conocimiento del medio Natural y Cultural.**

Objetivo: Valorar elementos del marco social; destacando la importancia de nuevas profesiones y su contribución en el entorno familiar y social.

RECURSOS

- ☉ Objetos cotidianos, juguetes.
- ☉ Disfraces.

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Haremos valorar a los niños los distintos tipos de trabajo, destacando la importancia de cada uno de ellos, ayudándoles a conocer su entorno familiar y social próximo. Podemos iniciar que los niños formen un círculo.

Nosotros permanecemos en un rincón desde donde llamaremos a un niño. Al oído, sin que nadie se entere, le diremos que imite a una persona que trabaja en algo concreto: panadería, hospital, escuela, etc.

Con esta idea puede buscar utensilios que necesite para esta representación.

Los demás deberán adivinarlo, el que lo consiga se acercará para ser disfrazado. A otro niño le proponemos un nuevo oficio, así sucesivamente.

EVALUACIÓN.- Compartir información sobre algún miembro familiar y trabajo que desempeñe en servicio a la comunidad y sus funciones.

ACTIVIDAD 10: EL JEFE INDIO PAPATÚ



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Identificar emociones y estados de ánimo para desarrollar el control sobre ellos y favorecer la convivencia.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 3 AÑOS

- ☉ Pinturas de maquillaje para niños, collares de colores, plumas, pañuelos o telas.

PROCEDIMIENTO

Antes de jugar, colocar música de la cultura de los indios. A los niños los maquillamos para convertirlos en el indio jefe Papatú, les explicamos a los niños que el jefe indio vive en las montañas junto a los osos y los lobos. Su tribu es muy divertida y todos los indios hacen siempre lo que el gran jefe manda.

Los alumnos se disfrazan de indios con el material previsto para ellos. Luego todos los niños forman una hilera y se convierten en indios Papatú al imitar al gran jefe.

Así cuando Papatú se enfada, todos se enfadan. Cuando Papatú se ríe, todos ríen. Cuando Papatú llora, todos lloran, cuando tiene miedo, todos tienen miedo, cuando tiene calor, todos sudan, cuando está cansado, todos duermen, cuando está contento, todos gritan de alegría. Y así sucesivamente. El docente dirige primeramente.

EVALUACIÓN.- Hacer que los niños lideren en el juego, para la expresión y libertad de emociones tensiones, etc.

ACTIVIDAD 11: ¿QUÉ EMOCIÓN EXPRESO?



Eje de Aprendizaje: : Comunicación verbal y no verbal

Objetivo: Identificar emociones en sí mismos y en los demás para fomentar el respeto y aceptación como individuos.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

- 📄 Caretas o máscaras de emociones

PROCEDIMIENTO

Se propone el armado de caretas que representan un estado de ánimo o de emoción (felicidad, ira, tristeza, asco, preocupación, sueño, etc.) .Se los invitará previamente a los niños mirarse al espejo.

Al terminar todos los niños se colocan la careta y juegan a actuar representando el papel correspondiente a la máscara que eligió.

El docente juega a hacer el reportero que entrevista a los personajes, preguntando: ¿Qué te ocurrió? ¿Por qué te sientes así? ¿Qué te puede hacer sentir mejor?, etc.

EVALUACIÓN.- Habilitar espacios de conversación y debates sobre las situaciones que nos producen estos sentimientos (con la guía del docente).

ACTIVIDAD 12: BAILEMOS DISFRAZADOS



Eje de Aprendizaje: : Comunicación verbal y no verbal

Objetivo: Analizar cómo percibe el niño a su entorno real y a lo ficticio mediante la representación y expresión musical.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

- ☉ Disfraces escogidos por los niños: princesas, príncipes, superhéroes, soldados, piratas, mamá, papá, etc.
- ☉ Música instrumental de varios géneros.

PROCEDIMIENTO

Comienza la música y antes de moverse, cada niño de pie con los ojos cerrados, escucha la música y piensa que le sugiere. ¿Es música de hadas o príncipes? ¿Es música de piratas o soldados que luchan en el mar? Cuando los niños hayan interiorizado el ritmo, se podrán mover libremente por el salón. Resulta de gran utilidad preguntarles mientras bailan, qué personajes son.

Que los niños representen el compás ternario con un vals entre príncipes y princesa; mientras que el ritmo binario lo representamos con un desfile de marcial de soldados, haciendo que los niños representen con el cuerpo y el movimiento las cualidades de los sonidos que escuchan, marcando los ritmos musicales.

Observamos los comportamientos y representación de cada personaje que eligieron. Es importante seguirle el juego, alabando por ejemplo, lo bien que vuelan, lo bien que combaten, lo hermoso que bailan, etc.

EVALUACIÓN.- Hacer dibujos de los personajes favoritos y explicar el por qué.

ACTIVIDAD 13: JUGANDO CON LAS PALABRAS



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Descubrir sentimientos, experiencias y deseos con los demás a través de la lengua oral.

RECURSOS

- ⊗ Juguetes
- ⊗ Caja cerrada

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

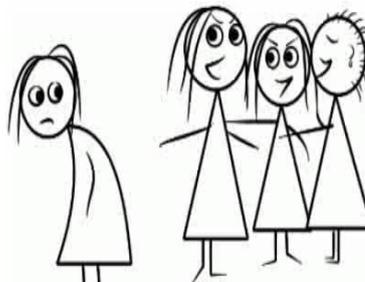
PROCEDIMIENTO

Solicitamos a los padres de los niños que nos acerquen el juguete favorito de su hijo o hija sin que estos se den cuenta. Los guardamos en una caja cerrada, que debe tener una apertura para que el niño introduzca su mano y pueda retirar un juguete por vez.

Sentamos a los niños en ronda, les presentamos la caja y les decimos: “Miren esta caja. ¿Qué imaginan que hay dentro? “¿Se animan a descubrirlo? “. Cada niño retira el juguete y le preguntamos: “¿Qué es? “, “¿Alguien reconoce este juguete? “. Y le hacemos preguntas al dueño del juguete: “¿Quién te lo regalo? “ “¿Tiene nombre? “ “¿Cómo habrá llegado a esta caja? “. De esta manera el uso de objetos significativos sumado a la sorpresa de encontrarlos en el salón de clase estimular a los niños a expresar emociones con espontaneidad.

EVALUACIÓN.- Dramatizar el juego que realiza con su juguete favorito.

ACTIVIDAD 14: ME GUSTA, NO ME GUSTA



Eje de Aprendizaje: : **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Poder expresar los que les gusta y lo que no les gusta, como sujetos sociales con derecho a elegir.

RECURSOS

- ☉ Recortes traídos de casa
- ☉ Hojas en blanco

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

PROCEDIMIENTO

El grupo 1 tiene que pegar en las hojas recortes de lo que les gusta hacer, ejemplo: comer chocolates, mirar tv, ir a la playa, hacer travesuras, jugar con amigos. El grupo 2 debe hacer lo mismo pero con recortes de acciones o cosas que no les gusta ejemplo: que me empujen, me peguen, me griten, me digan cosas feas, no jueguen conmigo, etc.

El maestro(a) organiza dos columnas en el pizarrón: incluirá en un lado los dibujos “lo que me gusta “y en el otro lado “lo que no me gusta” el maestro también debe participar con sus recortes. Entonces el juego comienza, el maestro se convierte en detective y empieza a decir: “Estoy pensando en alguien que le gusta el chocolate pero que no le gusta ir a la playa” y los niños tienen que adivinar de quien se trata.

EVALUACIÓN.- Explicar qué les gusta y qué no les gusta a cada uno de acuerdo a su trabajo.

ACTIVIDAD 15: EL GUSÁNDUCHE



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Cooperar en la preparación de alimentos normas de hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía.

RECURSOS

- 🍷 Panes integrales y blanco
- 🍷 Zucchini
- 🍷 Jamón y rodajas de queso blanco y amarillo
- 🍷 Tomate
- 🍷 Apio

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS



PROCEDIMIENTO

Cortas los panes (blanco e integral) en círculos, el jamón y el queso también; si quieres usa una taza para cortarlos todos en una misma medida. Corta el zucchini en tiras, conserva la cáscara, pues serán las antenas. En la base ponle un pedazo del palillo de dientes y clávalo en el tomate

En el tomate (la cabeza) clava con el palillo de dientes dos círculos de pan y dos más pequeños de zucchini, estos serán los ojos. No olvides la boca. Arma tu sánduche, alternando el color de los panes, luego pon sobre el plato las hojas del apio y la cabeza.

EVALUACIÓN.- Analizar la interacción entre el grupo y establecer si cumplen las normas de hábitos de alimentación e higiene.

ACTIVIDAD 16: SÁNDUCHE A LA VISTA



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Cooperar en la creación de alimentos y aprendizaje de normas de higiene y cuidado personal con autonomía.

RECURSOS

- 🍷 Pepino
- 🍷 Jamón
- 🍷 Queso
- 🍷 Pan molde blanco, palillos

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS



PROCEDIMIENTO

Explicar al niño a que nos sigan en los pasos. Corta rodaja de pepinos y una vez que estén redonditas, córtalas por la mitad, de manera horizontal.

Luego en el pan haz un barquito, si puedes hazle unos agujeritos para las ventanas, así se verá el jamón. Una vez que hiciste el mar de pepino, pon sobre el los palillos de pan cruzados y encima de estos el barco de pan.

Un pedazo de jamón será la bandera y vela de tu barco, con el queso haz la calavera pirata y ¡ya! Fondo musical (de los piratas del caribe).

El sánduche quedará tan rico que muchos te admiraran y dirán que eres un gran chef creativo..

EVALUACIÓN.- Integrar al grupo para la degustación del palto, pedir que cada uno explique los pasos y las normas aprendidas.

ACTIVIDAD 17: PESCA DE EMOCIONES



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Compartir experiencias emotivas y negativas en un clima de confianza social.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

- ☉ Peces hechos de cartulina
- ☉ Sorbetes
- ☉ Imán, clip metálico
- ☉ lavacara

PROCEDIMIENTO

Recortamos los peces hechos de cartulina, los cuales le pegamos por detrás un clip metálico, Luego confeccionamos las “cañas de pescar” utilizando varios sorbetes y sujetando un imán en la punta de cada uno de ellos. Dividimos a la clase en grupos y les entregamos una caña de pescar a cada niño.

Le indicamos a cada grupo que se sienten alrededor de una mesa, sobre la cual colocamos un recipiente plástico, le agregamos los peces dentro de cada tarjeta en forma de pececito va estar una figura de caras con emociones: de miedo, alegría, enojo, etc.

Pedimos a los niños que con sus cañas pesquen la mayor cantidad de peces de la lavacara y relate su experiencia en relación con la emoción que pescó, ejemplo: “una situación que lo hizo enojar “gana el niño que logre pescar la mayor cantidad de peces. (se puede realizar pesca de letras, números, figuras, etc.).

EVALUACIÓN.- Escuchar las experiencias de los niños y prestar atención en la expresión de emociones.

ACTIVIDAD 18: ADIVINA QUIÉN ES



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Intercambiar vivencias, anécdotas personales con los que me rodean para favorecer la convivencia.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

- 📷 Fotografías
- 📷 2 cajas

PROCEDIMIENTO

Pedir a los niños que traigan fotos actuales y de cuando eran bebés. Se colocan las fotos de bebé todas juntas en una caja y las actuales en otra. Ahora si a jugar “adivina quién es”.

El docente saca una de las fotos de bebé y los demás tienen que adivinar de quién se trata. El aludido busca su foto en la caja de fotos actuales y pega ambas en la pared. Preguntamos a los niños ¿Cómo se dieron cuenta de quién era? ¿Cuáles son los cambios que notan? ¿Tiene más pelo? ¿Cómo nos cuidaban de bebés? ¿Usábamos pañales? , etc.

Puede ser una oportunidad para identificar cambios corporales, partes esenciales del cuerpo humano, y su cuidado personal.

EVALUACIÓN.- Establecer diferencias sobre las características físicas entre compañeros de acuerdo a las fotografías.

ACTIVIDAD 19: ENSALADA DE ZAPATOS



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**
Objetivo: Fortalecer las relaciones entre compañeros.

RECURSOS

@ Zapatos

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Pedir a los niños que se quiten los zapatos y formen con ellos una gran montaña de calzados. Luego les proponerles que se sientan alrededor de la misma.

A una orden les indicamos que corran hacia la montaña, busquen sus zapatos, se calcen, y vuelvan lo más rápido posible al lugar donde se encontraban sentados inicialmente, se puede formar equipos y competir entre ellos.

EVALUACIÓN.- Observar conductas sociales, normas de comportamiento, si pelean, se enojan, o se integran normalmente al realizar el juego.

ACTIVIDAD 20: EL DELEGADO



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Valorar el trabajo en equipo y la sana competencia.

RECURSOS

- ☉ Carteles de personajes famosos
- ☉ Caja

RANGO DE EDAD: 4 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Para este juego necesitamos confeccionar carteles con imágenes de distintos personajes famosos entre los niños. Guardamos los carteles en una caja y dividimos a los niños en dos equipos con igual cantidad de integrantes.

Cada equipo elige un “delegado” para que lo represente y extraiga sin mirar un cartel de la caja. Luego el grupo le coloca el cartel en la espalda del niño y el debe preguntar datos que lo ayuden a adivinar al personaje famoso como: ¿ soy hombre? ¿ soy mujer? ¿ soy animal? ¿se volar? Etc., si el delegado des

cubre el personaje antes del tiempo mencionado, su equipo gana un punto. De lo contrario se sienta junto a sus compañeros y pasa al frente el “delegado” del otro equipo.

EVALUACIÓN.- Reconocer la integración de los equipos al desempeñar la tarea.

ACTIVIDAD 21: MI CUERPO Y SENSACIONES



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Expresar sensaciones placenteras y displacenteras.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- ☉ Limón, pomelo, granitos de café
- ☉ Materiales suaves(lana, terciopelo)
- ☉ Materiales duros o ásperos (cepillos, etc.)
- ☉ Recursos con diferentes calidades sonoras

PROCEDIMIENTO

Dividir a la clase en parejas. El docente les propone iniciar la aventura de experimentar el contacto con diferentes texturas y objetos, registrando que sensaciones corporales les produce. Ejemplo: sacarse las medias y conectar los pies con trozos de alfombra, arena, piedritas, los pies de un compañero, etc., se hace cosquillas en los pies al otro, se hace un masaje, se acarician el pelo.

En parejas con los ojos cerrados uno le ofrece al otro a probar: (limón, azúcar, mermelada, etc.). Acostados en el piso la aventura ahora es sonora: se ofrecerán melodías suaves, fuertes, palabras en secreto, ruidos en la boca, etc. Al finalizar cada una de las experiencias deberá evocarse con los niños, qué sensaciones resultaron más placenteras y cuáles no y por qué.

EVALUACIÓN.- Interrogar a los niños acerca de las cosas que podrían ser desagradables que el otro nos hiciera, con el fin de identificar las sensaciones y aprender a expresarlas verbalmente.

ACTIVIDAD 22: TACTOCOPIA



Eje de Aprendizaje: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Objetivo: Desarrollar un conocimiento de sí mismo mediante la identificación de las características inherentes al niño, las emociones provocadas por el contacto físico y la exploración táctil.

RECURSOS

☉ Pañuelo

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Se forman equipos de tres o cuatro personas formando pequeños círculos. El juego consiste en simular duchar a los participantes a través de suaves masajes con los dedos. Voluntariamente un jugador de cada conjunto se mete al centro, mientras los otros le hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies (haciendo el sonido del agua al salir de la regadera). Se “lava” tres veces el cuerpo completo de cada niño antes de que pase el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan recibido su baño. Luego se hacen dos filas con los niños. Y se miran unos a otros a una distancia de 1 metro.

La actividad consiste en simular que el grupo es una máquina y cada jugador es un carro, un voluntario se coloca al inicio de las filas y pasa para ser “lavado” durante el recorrido los participantes enjabonan, enjuagan, secan. Se forman parejas y uno de ellos se les cubre los ojos con un pañuelo, mientras el otro simula una posición de estatua. La persona vendada tocará a la estatua para luego adivinar la postura, finalmente cuando esté listo se le descubre los ojos para que vea su fotocopia, si es correcta.

EVALUACIÓN.- Observar la concientización de las reacciones afectivas al recibir y proporcionar contacto físico.

ACTIVIDAD 23: EL CARTERO



Eje de Aprendizaje: : DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Objetivo: Desarrollar un conocimiento más preciso de sí mismo mediante la identificación de características, sociales y psicológicas propias para la convivencia grupal.

RECURSOS

☉ Sillas

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Se pide al grupo que formen un círculo sentados en sus sillas. El juego consiste en ir nombrando una serie de características (físicas y psicológicas) para provocar que los participantes que forman la rueda puedan cambiar de lugar al escuchar alguno que coincida con ellos, en cuanto a los jugadores aprovecharán para que la persona que esté en el centro se quede sin lugar.

El participante que se quede sin silla tendrá que mencionar una nueva característica para volver a movilizar al grupo y así poder recuperar el lugar. Se debe comenzar mencionando solo cualidades como: el color de la piel, cabello.

El jugador que se queda en el centro del grupo es el cartero y él debe recitar: “**El cartero trajo carta** para todos los niños que... (Se nombra una característica, gusto o emoción) por ejemplo: para todos los que tienen dientes, para los que les gusta jugar pelota, para los enojones, risueños, etc.

Los que cuenten con esas características deberán cambiarse rápido de lugar porque el cartero robará su asiento.

EVALUACIÓN.- Reconocer conscientemente sus cualidades, limitaciones y defectos.

ACTIVIDAD 24: JUEGO DE LOS GLOBOS ENOJADOS



Eje de Aprendizaje: : Comunicación verbal y no verbal

Objetivo: Desarrollar la competencia de expresión de sentimientos y emociones con asertividad para el buen comportamiento en beneficio del grupo.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- 🕒 Globos
- 🕒 Marcadores

PROCEDIMIENTO

Les damos los globos, a cada uno de los niños, cada uno escogerá el color y tomará un marcador de color que ellos quieran (les damos a elegir). Después se les indica que ese globo puede ser su amigo o su enemigo y necesitan pintar sobre el globo la cara que ellos quisieran.

Si es su amigo le dirán palabras dulces, bonitas, etc. y si lo pintan como su enemigo deberán hacerlo enojado o feo (como ellos decidan) y tendrán que decirle todo lo que sienten, por ejemplo: decirle por qué no les cae bien, por qué no lo aprecian e incluso expresar sentimientos: si desean golpearlos hacia arriba y cuando se cansen lo pueden romper.

Luego se les pregunta: ¿Qué sintieron?, ¿por qué lo hicieron?, y ¿para qué lo hicieron?, en seguida se les comenta ¿qué hubieras sentido si tú fueras el globo?, escuchando con atención todo lo que llevan en su interior.

EVALUACIÓN.- Observar cuidadosamente los comportamientos que manifiestan entre compañeros, la expresión y control de emociones mediante la competencia verbal.

ACTIVIDAD 25: EL JUEGO DE LAS PELÍCULAS



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Interactuar creativamente en la dramatización para el desarrollo del trabajo en equipo.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- ☉ Disfraces, objetos de la clase

PROCEDIMIENTO

Les explicamos a los niños que deben representar una película infantil que les guste mucho, por lo que se conforman los equipos para decidir que películas eligen para representar en la siguiente clase y en casa deberán verla para recordarla y poder interpretar sus personajes.

Para motivar a los niños se forman equipos de socio-drama, se los separa para que dialoguen entre ellos y se repartan los personajes, recordando la trama y el final (de forma breve). Se acercan a sus compañeros y con mímica deben tratar de contar la película para que el resto adivine de cual personaje se trata. Una vez acertada la película, los equipos pueden dramatizarla, y así otro equipo prepara otra representación.

EVALUACIÓN.- Formar equipos para que a través de la expresión del dibujo manifiesten la escena más significativa para ellos de la película que interpretaron.

ACTIVIDAD 25: HABLANDO NOS ENTENDEMOS



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Desarrollar la comunicación con los demás para la resolución de conflictos y la sana convivencia social.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- 🕒 Disfraces, objetos de clase

PROCEDIMIENTO

Les explicamos a los niños que es importante buscar resolver los propios conflictos de la vida diaria, de una forma serena, pacífica y pedir apoyo a personas confiables.

Comenzamos este juego simbólico, formando parejas y cada uno de sus miembros se le asigna un papel que representar ante los demás compañeros para aprender todos juntos. De esta manera les explicamos a los niños nos damos cuenta qué ocurre cuando uno de ustedes se pierde en la calle y qué debe hacer: (acercarse a un policía, explicarle qué le ha pasado y pedirle la ayuda para encontrar a sus padres, etc.).

También se puede representar una situación más cotidiana, como la de un profesor y su alumno, que dialogan cómo realizar la tarea. O incluso entre un perro agradecido y su amo que le da de comer y le cuida con esmero. Para las representaciones los niños pueden utilizar, si quieren material de clase o disfraces.

EVALUACIÓN.- Representar un conflicto entre dos niños y hacer que lo resuelvan poniéndose de acuerdo, cediendo ambos en algo.

ACTIVIDAD 26: EL ÁRBOL GENEALÓGICO



Eje de Aprendizaje: **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Objetivo: Reconocer la noción de identidad personal y familiar para la valoración y comprensión de situaciones familiares, sociales.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

🌀 Aros y tizas

PROCEDIMIENTO

Con la ayuda de aros y tizas vamos a pintar un árbol genealógico en el suelo. En un primer nivel colocaremos cuatro aros, uno para cada abuelo; en el segundo dos aros; uno para el padre y otro para la madre; en el tercero tanto como hijos.

El juego consiste en dramatizar la pequeña historia de una familia cualquiera.

“Un día se conocieron un hombre y una mujer y se quisieron mucho. No muy lejos otro hombre y otra mujer también e unieron. Los cuatro formaron dos familias.

Pasó el tiempo y la segunda, tuvo una hija. Estos se hicieron mayores. Se encontraron dando un paseo y se enamoraron. Formaron una familia, luego nacieron sus hijos. Las primeras parejas se hicieron mayores, se convirtieron en abuelos”.

EVALUACIÓN.- Confeccionar cada niño su árbol genealógico, siendo prudente si existe una situación delicada.

ACTIVIDAD 27: EL AIRE PURO



Eje de Aprendizaje: Conocimiento del medio Natural y cultural.

Objetivo: Concientizar en la interacción grupal la importancia del aire puro en el medio natural para el beneficio de una vida feliz del hombre.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- ☉ Objetos que sirvan como desechos.

PROCEDIMIENTO

Antes de empezar respiramos, una acción vital para todos los seres vivos. El juego consiste en dramatizar la vida de los árboles y las plantas que viven en el parque con aire puro.

Poco a poco los habitantes de la ciudad se vuelven malos, ensucian el parque y el aire se vuelve negro por culpa de las chimeneas, los automóviles, los plásticos, papeles y basura que no dejan respirar al parque y la vegetación se muere poco a poco. El viento no sopla y las plantitas se ahogan.

¿Buscamos una solución? Los niños arman grupos para recolectar las basuras y evitar la contaminación. Ahora si les indicamos como una expresión de entusiasmo y felicidad: “Ya vuelve a correr el aire y la vegetación vuelve a florecer”.

EVALUACIÓN.- Proponer otras actividades de concientización del medio que nos rodea: mingas escolares, visitas a lugares contaminados y limpios, etc.

ACTIVIDAD 28: BAILEMOS CON CINTAS



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Desarrollar la integración social y expresión de emociones mediante la formación de equipos de baile.

RECURSOS

- 🌀 Cintas o pelotas
- 🌀 Música

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Para realizar esta actividad es conveniente trabajar en conjunto con el maestro de música. Realizamos una selección musical de canciones populares y conocidas por los niños. Dividimos a la clase en equipos de no menos de cinco niños, y le adjudicamos a cada uno de ellos un color determinado.

Luego les entregamos a los integrantes cintas del color que le corresponden según el nombre del mismo.

Cada equipo tiene que elegir una música o canción de la selección que hemos realizado. Seguidamente pedimos a los niños que planeen una coreografía con las cintas, teniendo en cuenta que concuerde con la música seleccionada.

Otorgamos el tiempo necesario, cuando hayan terminado reunimos a todos los equipos para que hagan la presentación. Se puede remplazar las cintas por pelotas, o trabajar con cintas y pelotas.

EVALUACIÓN.- Realizar la coreografía integrando otros elementos del salón, otros estilos de música y hacerlos por parejas.

ACTIVIDAD 28: CARRERA DE ANIMALES



Eje de Aprendizaje: **Comunicación verbal y no verbal**

Objetivo: Desarrollar la integración social y sana competencia mediante la formación de equipos.

RECURSOS

- ☉ Cajas
- ☉ Carteles de animales

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

PROCEDIMIENTO

Realizamos previamente carteles con imágenes de animales conocidos por los niños (debemos confeccionar dos carteles por cada animal). La cantidad total de carteles debe ser la misma que la cantidad total de los niños. Colocamos en dos cajas separada de los carteles, de manera tal que en cada una se encuentren todos los animales.

Dividimos a la clase en dos grupos de igual cantidad de niños, y entregamos a cada uno su respectiva caja. Pedimos a los integrantes de cada grupo que elijan la imagen de un animal, y se la cuelguen del cuello pasándole una cinta. En los dos equipos habrá participantes que compartan el mismo animal.

Trazamos en el piso del patio una línea de partida y a una orden el primer participante se desplaza, del mismo modo en que lo hace el animal que le toco, hacia la línea de llegada y regresa hacia la salida para que pueda salir el siguiente participante. Gana el equipo que termine de completar la carrera.

Se puede aprovechar la enseñanza sobre animales.

EVALUACIÓN.- Dividir grupos de animales domestico y salvajes, imitarlos.

ACTIVIDAD 29: MIS PLANTITAS



Eje de Aprendizaje: **Conocimiento del medio Natural y cultural**

Objetivo: Incentivar la valoración individual y colectiva en el cuidado y respeto de los seres vivos para el beneficio de una vida feliz.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- 🌱 Plantitas en macetas

PROCEDIMIENTO

Proponemos a los niños traer a la clase diferentes plantitas. Es conveniente hacerlo en macetas o almácigos para que los niños realicen cuidados necesarios.

Pedimos que las observen y muestren cada una de sus características, utilidades, beneficios, importancia, etc. preguntamos ¿para qué nos sirven?

Reflexionamos sobre los cuidados que debemos proporcionarles a las mismas, así como nosotros necesitamos cuidado, ellas también. Asumimos el compromiso de regarlas, cuidarlas con amor.

EVALUACIÓN.- Confeccionar registros sencillos con los niños de las observaciones realizadas.

ACTIVIDAD 30: VISITEMOS EL VIVERO



Eje de Aprendizaje: Conocimiento del medio Natural y cultural

Objetivo: Fomentar el cuidado y amor por uno mismo y el entorno natural que nos rodea para el beneficio de una vida social feliz y saludable.

RECURSOS

RANGO DE EDAD: 5 AÑOS

- 🌱 Plantitas en macetas

PROCEDIMIENTO

Visitamos con los niños el vivero más cercano de la escuela. Solicitamos a los propietarios permiso para obtener gajos de algunas plantas.

Mostramos a los niños como seleccionar gajos.

Les explicamos que debe ser un brote del tamaño de un dedo (alrededor de 4 cm), y que tiene que tener más de una hoja.

Lo cortamos transversalmente y hacia abajo con un cuchillo. En el aula, formamos equipos y les pedimos a los niños que coloquen los gajos en agua o en tierra, que observen y registren la evolución posterior de las plantas.

EVALUACIÓN.- Elaborar con la ayuda de los padres un cartel de la experiencia a su visita al vivero y socializarlo en el salón con sus compañeros.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILAR Marcela, et al. (2009). *Manual de la maestra de preescolar*. Barcelona: Océano.
- AJA José Manuel. (2000). *Manual de la Educación*. Barcelona: Océano.
- BRUZZO, M., y Jacobovich, M. (2007). *Escuela para educadoras enciclopedia de pedagogía práctica nivel inicial*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral.
- CAMPO, Gladys. (2000). *El juego en la educación física básica: juegos pedagógicos y tradicionales*. Armenia: Kinesis.
- CONSTITUCIÓN de la República del Ecuador (2008), aprobada en Montecristi, Manabí.
- DELGADO Inmaculada. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, S.A.
- ERBITTI y Guarino. (2010). *Manual práctico para el docente de preescolar*. Buenos Aires: Círculo Latino Austral S.A.
- GARCÍA Batista (2002). *Compendio de pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
- GERVILLA Castillo. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil. Conocer y comprender a los más pequeños*. Madrid: Narcea.
- GONZÁLEZ Diego. (2008). *Didáctica o dirección del aprendizaje*. Bogotá: Magisterio.
- GRUPO Océano (2008). *Enciclopedia de la psicopedagogía. pedagogía y psicología*. Barcelona: Océano.

- KOSTELNICK, Whiren (2009). *El desarrollo social de los niños*. México: Thomson Paraninfo.
- KLOPPE, S., Batllori, J. y Horacio, E. (2006). *Juegos para la educación infantil Preescolar 3 años*. Barcelona: Parramon.
- KLOPPE, S., Batllori, J. y Horacio, E. (2006). *Juegos para la educación infantil Preescolar 4 años*. Barcelona: Parramon.
- KLOPPE, S., Batllori, J. y Horacio, E. (2006). *Juegos para la educación infantil Preescolar 5 años*. Barcelona: Parramon.
- MARTÍNEZ, Miguel (2005). *Cómo favorecer el desarrollo emocional y social de la infancia*. Madrid: Catarata.
- MINISTERIO de Educación (2007). *“Currículo Institucional para la Educación Inicial”*. Quito.
- NARVARTE (2008). *Soluciones pedagógicas en el aula*. Buenos Aires: Landeira Ediciones S.A.
- ORDOÑEZ y Tinajero. (2009). *Estimulación temprana. Inteligencia Emocional y cognitiva*. Madrid: Cultural, S.A.
- SENPLADES (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito: Senplades
- TENUTTO, M., et al. (2007). *Escuela para maestros. Enciclopedia de pedagogía práctica*. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- <http://www.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>.(19-08-12).
- <http://www.yturalde.com/ludica.htm>. (16 de julio, 2012).
- <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-que-desarrollo-infantil.html>. (15 de Agosto, 2012).
- <http://www.blogseitb.com/inteligenciaemocional/2007/09/24/desarrollo-emocional-etapa-infantil/>. (28 de agosto, 2012).
- <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-que-desarrollo-infantil.html>. (15 de Agosto, 2012).

ANENOS



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Entrevista a las autoridades de la escuela “Nuestro Mundo”, realizada por
María José Cevallos. Salinas, _____ de Octubre del 2012.**

- 1. ¿Considera Ud. que el juego incide en el desarrollo socio-emocional del niño?**

- 2. ¿Cree conveniente Ud. Que se debe sistematizar una guía que esté a disposición de los docentes para que fomenten las actividades lúdicas como una metodología de aprendizaje en el aula de clases?**

- 3. ¿Cree que a través del juego los niños y niñas adquieren no solamente desarrollo socio-emocional sino también valores que le permiten compartir y no competir?**

- 4. ¿Cree Ud. Que la guía didáctica de actividades lúdicas contribuirá en el desempeño profesional de los docentes del nivel inicial?**

- 5. ¿Estaría dispuesto a colaborar en la aplicación de la guía didáctica en la Institución?**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Entrevista a la Directora de la escuela “Nuestro Mundo”, realizada por
María José Cevallos. Salinas, _____ de Octubre del 2012.**

1. ¿Considera Ud. que el juego incide en el desarrollo socio-emocional del niño?

Sí, porque a través del juego el niño se libera, se destresa y aprende significativamente.

2. ¿Cree conveniente Ud. Que se debe sistematizar una guía que esté a disposición de los docentes para que fomenten las actividades lúdicas como una metodología de aprendizaje en el aula de clases?

Sí, porque la guía les brindará las pautas, facilitaría su trabajo innovándolo ya que algunos docentes no tienen estos recursos.

3. ¿Cree que a través del juego los niños y niñas adquieren no solamente desarrollo socio-emocional sino también valores que le permiten compartir y no competir?

Por supuesto, porque el juego fomenta valores de: cooperación, respeto, para ser compañeros.

4. ¿Cree Ud. Que la guía didáctica de actividades lúdicas contribuirá en el desempeño profesional de los docentes del nivel inicial?

Si contribuye, porque no todos hacen la investigación debida, es un buen aporte para que los niños desarrollen la parte emotiva.

5. ¿Estaría dispuesto a colaborar en la aplicación de la guía didáctica en la Institución?

Si, dispuesta porque es una herramienta valiosa. Todo por los niños para que sean personas de éxito.

DIRECTORA



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA PARA DOCENTES

Lea detenidamente cada uno de los ítems y ponga una X en la alternativa correcta según las siguientes opciones. En caso de duda consulte al encuestador.

1. Considera Ud. que las guías académicas sirven para:

- a) ___ Guiar el aprendizaje del alumno
- b) ___ Facilitar el material básico para la clase
- c) ___ Mejorar la calidad educativa e innovar la docencia
- d) ___ Ayudar al profesor a reflexionar sobre su desempeño

2. Considera que mejoraría su desempeño profesional al aplicar una guía didáctica:

- a) ___ Si
- b) ___ No

Por qué _____

3. Considera Ud. que la metodología lúdica favorece el proceso de enseñanza aprendizaje

- a) ___ Total acuerdo
- b) ___ Casi total acuerdo
- c) ___ Indiferente
- d) ___ Casi desacuerdo
- e) ___ Total desacuerdo

4. Con qué frecuencia considera Ud. que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje de valores y normas sociales:

- 5. ___ Siempre
- 6. ___ Algunas veces
- 7. ___ Nunca

5. Considera Ud. al juego como estrategia metodológica que:

- a) ___ Promueve el pensamiento lógico y afectivo
- b) ___ Motiva la socialización del niño
- c) ___ Desarrolla destrezas cognitivas y motoras
- d) ___ promueve el control de emociones

Muchas gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Lea detenidamente cada uno de los ítems y ponga una X en la alternativa correcta según las siguientes opciones.

- 1. Considera que el propósito del juego en la Educación inicial es:**
 - a) ___ Distraer
 - b) ___ Fomentar el desarrollo integral del niño
 - c) ___ Contribuir con el aprendizaje
 - d) ___ Es una metodología que fortalece las relaciones

- 2. Considera que la aplicación de una guía didáctica sobre actividades lúdicas va a :**
 - a) ___ estimular la afectividad en el niño
 - b) ___ desarrollar habilidades sociales
 - c) ___ ser pérdida de tiempo
 - d) ___ desarrolla la socio afectividad en el grupo

- 3. Considera que las actividades lúdicas inciden en las dimensiones socio-emocionales de los niños:**
 - a) ___ Total acuerdo
 - b) ___ Casi total acuerdo
 - c) ___ Indiferente
 - d) ___ Casi desacuerdo
 - e) ___ Total desacuerdo

- 4. Cree importante que los docentes apliquen actividades lúdicas en las clases:**
 - a) ___ Si
 - b) ___ No

Por qué _____

Muchas gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Fecha: 15 de Octubre del 2012

Función: Docente

Estimado Profesional:

Con el propósito de determinar cómo la aplicación de una guía didáctica sobre actividades lúdicas favorece en el desarrollo socio-emocional del niño del nivel inicial, además su contribución en el proceso de enseñanza aprendizaje, deseo conocer su opinión referida a algunas interrogantes que se plantean sobre este tema.

Se trata de ofrecer un instrumento de enseñanza, diseñada metodológicamente para orientar y acompañar al estudiante en el aprendizaje, posibilitando el desarrollo de habilidades sociales, promover la interacción, la afectividad y autonomía. La Metodología se sustenta en el trabajo de campo, la observación, encuestas a los involucrados en la investigación.

Por las razones expuestas solicitamos responder al cuestionario adjunto.

Cordialmente,

María José Cevallos.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN							
TÍTULO DEL TRABAJO		Aplicación de una Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de Educación Inicial en la Unidad educativa Nuestro Mundo.					
INSTRUCTIVO							
	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
Ítem	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
Total							
%							

Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Identidad	Fecha	Firma
Lcdo. Wilson León					
	Profesión		Cargo	Teléfono	

Agradecida por su colaboración.

María José Cevallos.



UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRO MUNDO”

Momentos de conciertos, estableciendo vínculos afectivos, compartiendo con los demás, fortaleciendo las relaciones sociales a través de las actividades lúdicas.



Al finalizar la socialización de la guía didáctica de actividades lúdicas se pudo disfrutar de la integración y fortalecimiento de las relaciones socio-afectivas entre las maestras, niños y niñas del Nivel inicial.



En cada actividad lúdica el docente tiene la oportunidad de contribuir al fortalecimiento y fomentar la relación socio-afectivo entre educadora y educando.



Brindando la orientación para compartir, jugar, sonreír, y aprender, es una de las actividades lúdicas en la educación inicial.



La actividad de los globos enojados. Permite que aflore la expresión de sentimientos y emociones positivas o negativas en beneficio del manejo de emociones de forma asertiva.



La actividad Tactocopia. Permite el conocimiento más preciso de sí mismo, la concientización de las reacciones afectivas entre compañeros y aflora las emociones provocadas por el contacto físico.



La actividad ¿Adivina quién es? Se presentan fotografías desde el nacimiento y se las relaciona con la edad actual esto permite identificar los cambios, intercambiar vivencias, anécdotas personales para favorecer la convivencia y respeto a las individualidades de cada uno.



La actividad ¿Qué trabajo hago? Valora los elementos del tejido social; destacando la importancia de las profesiones y el rol que tiene cada uno para contribuir en el entorno familiar y social.