



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD: PRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación**

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

**“EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL
CANTÓN AMBATO”**

AUTORA: Andrea Stefanía Solís Ulloa

TUTORA: Lcda. Mg Zonnia Inés Urquizo Pérez

AMBATO – ECUADOR

2014

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA

Yo, Lcda. Mg Zonnia Inés Urquizo Pérez C.C.180117482-0 en mi calidad de Tutor de Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema **“EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO”** desarrollado por la egresada **ANDREA STEFANÍA SOLÍS ULLOA** considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión de Calificadores designado por el H. Consejo Directivo.

Lcda. Mg Zonnia Inés Urquizo Pérez

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, ANDREA STEFANÍA SOLÍS ULLOA con C.C. 180449702-0; dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Andrea Stefanía Solís Ulloa

C.C. 180449702-0

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO”**, autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato respetado mis derechos de autor que no se utilice con fines de lucro.

Andrea Stefanía Solís Ulloa

C.C. 180449702-0

AUTORA

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO” presentada por la Srta. ANDREA STEFANÍA SOLÍS ULLOA egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Septiembre 2011 – Febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación entre los organismos pertinentes de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Ambato.

LA COMISIÓN

Dra. Msc. Norma Marlene Rodríguez Guaraca
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcdo. Jorge Vinicio Yungán Lema
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A mis queridos padres, ya que desde mi infancia forjaron en mi la responsabilidad y el trabajo constante; por ser ellos mi apoyo incondicional en la realización de mis metas y proyectos y sobre todo en el transcurso de mi carrera, a Carlos Andrade por toda la ayuda brindada en la elaboración de este proyecto

AGRADECIMIENTO

A mis maestros que desde el inicio de mi carrera, depositaron en mi conocimientos muy valiosos para mi vida profesional, a la Unidad Educativa “León Becerra”, por la apertura para la realización del presente proyecto de investigación.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada	i
Aprobación del tutor del trabajo de grado o Titulación	ii
Autoría de la Investigación	iii
Cesión de derechos de Autor	iv
Aprobación del Tribunal	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de Contenidos	viii
Índice de Cuadros	xii
Índice de Gráficos	xiv
Resumen Ejecutivo	xv
Introducción	1
Capítulo I	3
1. El Problema	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Árbol de Problemas	5
1.2.3. Análisis Crítico	6
1.2.4. Prognosis	7
1.2.5. Formulación del Problema	7
1.2.6. Interrogantes	7
1.2.7. Delimitación del Objeto de Investigación	8
1.3. Justificación	8
1.4. Objetivos	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos Específicos	11

Capítulo II	12
2. Marco Teórico	12
2.1. Antecedentes Investigativos	12
2.2. Fundamentación Filosófica	14
2.3. Fundamentación Epistemológica	14
2.4. Fundamentación Axiológica	15
2.5. Fundamentación Legal	15
2.6. Fundamentación Ontológica	17
2.7. Fundamentación Sociológica	18
2.8. Categorías Fundamentales	19
2.8.1. Variable Independiente	22
2.8.2. Variable Dependiente	33
2.9. Hipótesis	43
2.10. Señalamiento de Variables	43
Capítulo III	44
3. Metodología	44
3.1. Modalidad Básica de la Investigación	44
3.1.1. Investigación Bibliográfica o Documental	44
3.1.2. Investigación de Campo	44
3.2. Nivel o Tipo de Investigación	45
3.2.1. Investigación Exploratoria	45
3.2.2. Investigación Descriptiva	45
3.3. Población y Muestra	45
3.4. Operacionalización de Variables	48
3.4.1. Variable Independiente: El Juego Dirigido	48
3.4.2. Variable Dependiente: La Socialización	49
3.5. Plan de Recolección de la Información	50
3.6. Plan de Procesamiento de la Información	52
3.6.1. Plan de análisis y recolección de resultados	52
3.6.2. Plan para procesar la información	53

Capítulo IV	54
4. Análisis e Interpretación de Resultados	54
4.1. Análisis e interpretación de resultados	54
4.1.1. Encuesta aplicada a docentes y personal que laboran dentro de la Unidad Educativa “León Becerra”	54
4.1.2. Entrevista realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “León Becerra”	64
4.2. Verificación de la Hipótesis	74
4.2.1. Métodos Estadísticos	74
4.2.1.1. Nivel de Significación	74
4.2.1.2. Especificación del estadístico	75
4.2.1.3. Zona de aceptación y rechazo	75
4.2.1.4. Cálculo Matemático	75
Capítulo V	84
5. Conclusiones y Recomendaciones	84
5.1. Conclusiones	84
5.2.Recomendaciones	85
Capítulo VI	86
6. Propuesta	86
6.1. Datos Informativos	86
6.2. Antecedentes de la Propuesta	86
6.3. Justificación	87
6.4. Objetivos	88
6.4.1. Objetivo General	88
6.4.2. Objetivos Específicos	88
6.5. Análisis de Factibilidad	88
6.6. Fundamentación	89
6.7. Metodología	94
6.8. Modelo Operativo	118

6.9. Administración de la Propuesta	120
6.10. Precisión de la Evaluación	123
Bibliografía	124
Anexo 1: Encuesta dirigida a docentes y personal que laboran en la Unidad Educativa “León Becerra”	127
Anexo 2: Entrevista dirigida a niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra”	129
Anexo 3: Tabla de la Distribución Chi-cuadrado	131

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°- 1 Población	46
Cuadro N°- 2 Muestra	47
Cuadro N°- 3 Matriz de Operacionalización de variables – El Juego Dirigido	48
Cuadro N°- 4 Matriz de Operacionalización de variables – La Socialización	49
Cuadro N°- 5 Recolección de la información	51
Cuadro N°- 6 Técnicas de recolección de información	52
Cuadro N°- 7 Desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años	54
Cuadro N°- 8 Frecuencia de ejercicios de motricidad gruesa	55
Cuadro N°- 9 La importancia de la coordinación	56
Cuadro N°- 10 Juegos Dirigidos relacionados al equilibrio	57
Cuadro N°- 11 Inteligencia intrapersonal	58
Cuadro N°- 12 Inteligencia Interpersonal	59
Cuadro N°- 13 Importancia de la comunicación	60
Cuadro N°- 14 Valores en los estudiantes	61
Cuadro N°- 15 Actividades de socialización en la institución	62
Cuadro N°- 16 Manual de juegos dirigidos	63
Cuadro N°- 17 Frecuencia en juegos dentro del aula de clases	64
Cuadro N°- 18 Supervisión del maestro en el juego dirigido	65
Cuadro N°- 19 Juegos en grupo o individuales	66
Cuadro N°- 20 Mantener el Equilibrio	67
Cuadro N°- 21 Autoestima	68
Cuadro N°- 22 Frecuencia de discusión entre niños	69
Cuadro N°- 23 Importancia de la comunicación entre compañeros	70
Cuadro N°- 24 Valores en los niños	71
Cuadro N°- 25 Agresión dentro del aula	72

Cuadro N°- 26 El juego ayuda a la relación entre compañeros	73
Cuadro N°- 27 Frecuencia observada en docentes y personal	76
Cuadro N°- 28 Frecuencia esperada en docentes y personal	77
Cuadro N°- 29 Cálculo del Chi cuadrado Docentes y personal	78
Cuadro N°- 30 Frecuencia observada en estudiantes	80
Cuadro N°- 31 Frecuencia esperada en estudiantes	81
Cuadro N°- 32 Cálculo del Chi cuadrado Estudiantes	82
Cuadro N°- 33 Modelo Operativo	118
Cuadro N°- 34 Recursos Financieros	121
Cuadro N°- 35 Previsión de la Evaluación	121

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico N°- 1 Árbol de Problemas	5
Grafico N°- 2 Red de Inclusiones Conceptuales	19
Grafico N°- 3 Variable Independiente – El Juego Dirigido	20
Grafico N°- 4 Variable Dependiente –La Socialización	21
Grafico N°- 5 Desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años	54
Grafico N°- 6 Frecuencia de ejercicios de motricidad gruesa	55
Grafico N°- 7 La importancia de la coordinación	56
Grafico N°- 8 Juegos Dirigidos relacionados al equilibrio	57
Grafico N°- 9 Inteligencia intrapersonal	58
Grafico N°- 10 Inteligencia Interpersonal	59
Grafico N°- 11 Importancia de la comunicación	60
Grafico N°- 12 Valores en los estudiantes	61
Grafico N°- 13 Actividades de socialización en la institución	62
Grafico N°- 14 Manual de juegos dirigidos	63
Grafico N°- 15 Frecuencia en juegos dentro del aula de clases	64
Grafico N°- 16 Supervisión del maestro en el juego dirigido	65
Grafico N°- 17 Juegos en grupo o individuales	66
Grafico N°- 18 Mantener el Equilibrio	67
Grafico N°- 19 Autoestima	68
Grafico N°- 20 Frecuencia de discusión entre niños	69
Grafico N°- 21 Importancia de la comunicación entre compañeros	70
Grafico N°- 22 Valores en los niños	71
Grafico N°- 23 Agresión dentro del aula	72
Grafico N°- 24 El juego ayuda a la relación entre compañeros	73
Grafico N°- 25 Grafico del CHI- X^2 Docentes y personal	79
Grafico N°- 26 Grafico del CHI- X^2 Estudiantes	83

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD: PRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA:

“EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO”

Autor: Solís Ulloa Andrea Stefanía

Tutor: Lcda. Mg Zonnia Inés Urquizo Pérez

En la actualidad el entorno del desarrollo educacional se ha visto afectada por varios factores en las diferentes etapas de los escalones de la educación, comenzando desde la etapa infantil donde el estudiante es estimulado tanto mental como físicamente con diferentes métodos para mejorar las capacidades de las niñas y los niños.

El propósito de la actual investigación es denotar la influencia del juego dirigido en los estudiantes de 4 a 6 años y como este repercute en el desarrollo de la socialización y crecimiento personal de los estudiantes.

Palabras Claves: Juego dirigido, socialización, relaciones, convivencia, sociedad, recreación, motricidad, interacción, compañerismo, actividad lúdica.

INTRODUCCIÓN

El Juego es un factor inherente en el ser humano, y más aún en la etapa infantil, donde se fusiona la actividad física y mental, que le permite al estudiante desarrollarse en muchos ámbitos importante entre ellos el escolar y social, esta actividad le proporciona al niño y la niña la capacidad de expresarse libremente, de socializar, y compartir experiencias nuevas, además de desarrollar una personalidad segura, reafirmando así su sentido de identidad, fundamental para la convivencia dentro de la sociedad.

El presente proyecto investigativo pretende abordar temáticas relacionadas al juego dirigido y la socialización de los niños y niñas para lo cual:

En el **CAPÍTULO I, EL PROBLEMA** a investigar, se justifica la razón por la que se investiga, además del planteamiento de objetivos, tanto generales como específicos.

En el **CAPÍTULO II, El MARCO TEÓRICO**, parte de los antecedentes investigativos, además se desarrolla las diferentes fundamentaciones y el señalamiento de variables.

En el **CAPÍTULO III, La METODOLOGÍA** de la investigación, en este caso de tipo cualitativo y cuantitativo, se utilizará un enfoque del tipo de investigación, modalidad, población y muestra, operacionalización de variables, plan de recolección y procesamiento de datos.

En el **CAPÍTULO IV, El ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN** de resultados, se detalla los cuadros de preguntas y resultados de las encuestas realizadas tanto a padres de familia como a estudiantes.

En el **CAPÍTULO V**, Las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** a las que se llegó mediante la investigación.

Posteriormente el **CAPÍTULO VI**, La **PROPUESTA**, para el presente trabajo con el tema: “Manual de Juegos Dirigidos, orientado al docente para el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.”

Finalmente se encuentran los materiales de referencia bibliográfica y anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema

“EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL CANTÓN AMBATO.”

1.2. Planteamiento del Problema.

1.2.1. Contextualización.

El Ecuador, es un país que a lo largo de los años ha atravesado una serie de conflictos en los sectores culturales, económicos territoriales, políticos y sin duda sociales siendo este el más preocupante. Dentro de los problemas sociales más relevantes son la pobreza, migración, falta de empleo, ausencia de padres y madres en el hogar, divorcio, violencia, inseguridad entre otros. Ante lo expuesto se han buscado soluciones, por parte del gobierno, pero sin encontrar aún un método acertado para combatir a todo lo expuesto anteriormente.

En los últimos años la violencia se ha convertido en uno de los problemas más frecuentes, aunque no es un problema nuevo ha aumentado considerablemente en esta última década, las victimas más preocupantes son los niños, según Eljach S. (2011) “En Ecuador el 51% de niños entre 6 y 11 años reporta haber sido víctima de abuso físico, sexual o negligencia”.

En la provincia de Tungurahua el Concejo Cantonal de la Niñez y la Adolescencia ha receptado 900 denuncias hasta Septiembre del 2013, y se podría llegar hasta las 1400 denuncias en este año, estas cifras significan un aumento considerable de casos de violencia en las familias. Diario La Hora (2013)

Estas cifras son evidenciadas notablemente en el ámbito educativo, principalmente en el aula de clases, donde no solo se refleja la violencia; si no que además existen problemas como: inseguridad sobreprotección, carencia de identidad, agresividad, timidez, intolerancia entre otras que afectan principalmente al desarrollo de la socialización de los niños y niñas.

La Unidad Educativa “León Becerra”, se encuentra ubicada en la provincia de Tungurahua, en el Cantón Ambato, específicamente en la Avenida Miraflores; fue creada por el Sr. José León Becerra, en el año de 1956 como una institución de instrucción primaria, con el objetivo de brindar a la sociedad una educación de calidad, acogiendo desde entonces hasta la actualidad a miles de niños y niñas.

A pesar de todas las fortalezas que posee, no está exenta de esta problemática de tipo social, misma que ha causado preocupación en la comunidad educativa, ya que se observan constantemente eventos conflictivos, que denotan una falta de socialización, lo que ha afectado notablemente el desarrollo educativo de los estudiantes en especial de niños y niñas entre los 4 y 6 años de edad. En la jornada de trabajo los maestros inculcan valores y llaman repetidamente la atención a los niños, pero esta metodología ha demostrado ser poco efectiva, siendo necesario implementar el Juego Dirigido como una estrategia de socialización.

1.2.2. Árbol de Problemas

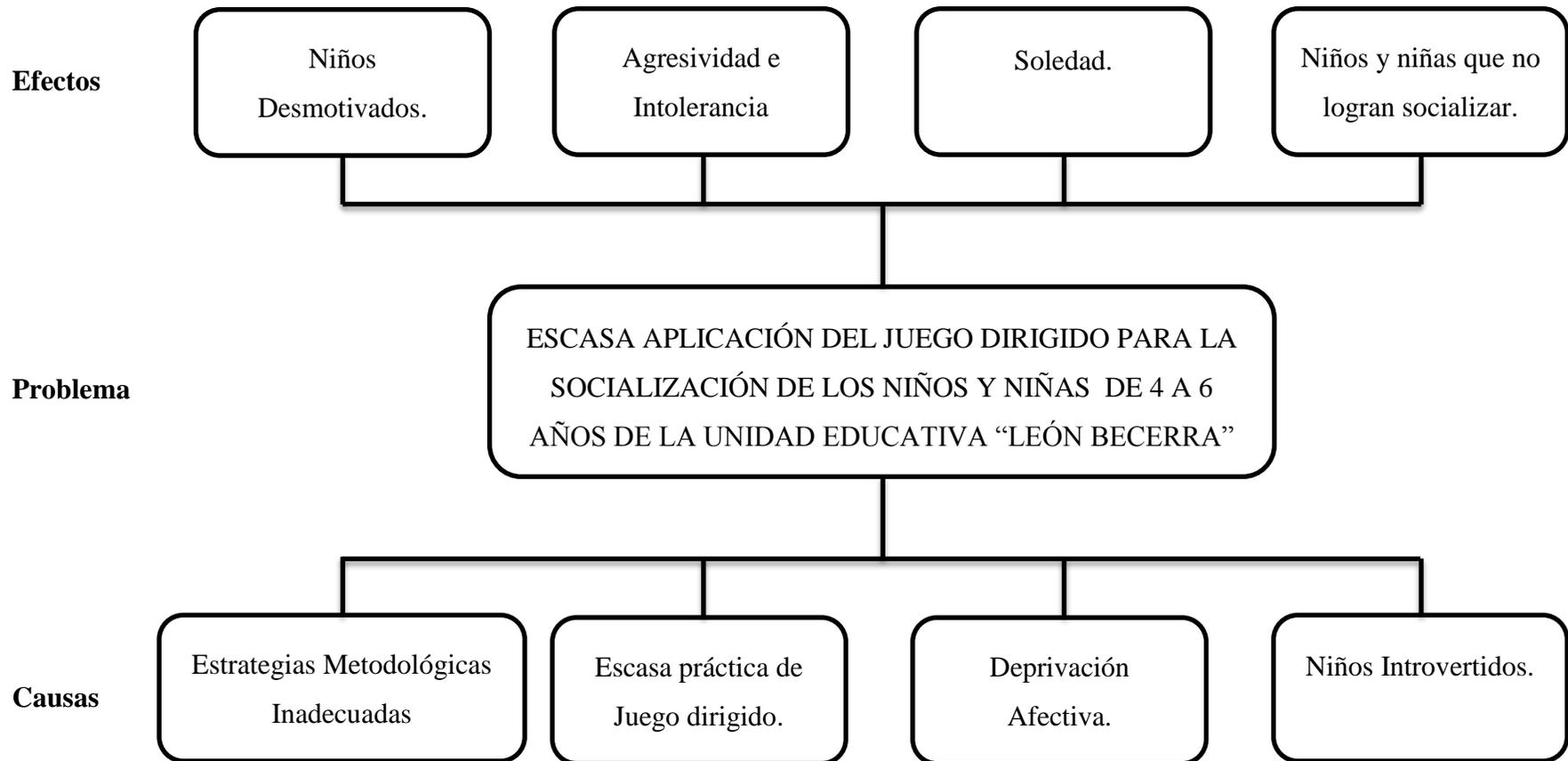


Gráfico N°1

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

1.2.3. Análisis Crítico

Dentro de la educación infantil en el ámbito de la socialización, el juego dirigido desenvuelve un papel muy importante para que los niños puedan formar lazos de amistad y compañerismo, el mismo que en un futuro inculcara en ellos una personalidad firme y segura para la convivencia en sociedad.

A pesar de los esfuerzos que los maestros hacen para combatir la problemática las estrategias metodológicas son inadecuadas, no llaman la atención del estudiante como lo haría la metodología propuesta en esta investigación, por lo tanto los niños y niñas se encuentran desmotivados; otra de las causas que vale la pena mencionar es la falta del juego dirigido dentro del ámbito escolar, debido a que no se plantean reglas ni límites a la hora de jugar, lo que da paso a la agresividad e intolerancia entre los participantes.

La privación afectiva es otra de las causas detectadas en los estudiantes, ya que muchos de ellos viven en hogares disfuncionales donde carecen de la presencia de uno o ambos padres, ya sea por motivos de divorcio, migración, trabajo entre otros, de manera que pasan al cuidado de otras personas o en su mayoría de familiares en el mayor de los casos; formando así niños y niñas más susceptibles a la soledad.

Por último esta la introversión, ocasionada por varios factores entre ellos la inseguridad, baja autoestima, maltrato físico o psicológico o a su vez por la sobreprotección, todos estos generan desconfianza e inseguridad en el niño convirtiéndolo en una persona que no logra socializar y que difícilmente podrá adaptarse con facilidad al ámbito escolar y por lo tanto posteriormente a la sociedad.

Cabe recalcar que la socialización de un niño o niña depende en su mayoría de la familia, ya que es ahí donde desarrolla las primeras interacciones sociales, es

importante que se le permita al niño experimentar no solo con su entorno inmediato, si no propiciar ambientes y espacios que le ayuden a tener nuevas vivencias, lo que fortalecerá la confianza en sí mismo y la capacidad de socializar en cualquier ambiente.

1.2.4. Prognosis

En caso de no realizarse la investigación los principales afectados serán los niños, debido a que no se lograría socializarlos continuando así con la agresividad y la intolerancia que se presencia diariamente en el aula de clases, teniendo como resultado estudiantes desmotivados con sentimientos de soledad, apáticos e incapaces de llevar una vida social afectiva normal.

1.2.5. Formulación del problema

¿De qué manera incide el juego dirigido en la socialización de los niños y niñas de la Unidad Educativa “León Becerra”, del cantón Ambato?

1.2.6. Interrogantes

En la presente investigación surgen interrogantes, las mismas que sirven de guía para la búsqueda de respuestas e información que se utilizara de base dentro del proyecto, a continuación se las presenta:

- ¿Se utiliza el juego dirigido como estrategia de socialización?
- ¿Qué importancia se da a la socialización infantil?
- ¿La propuesta planteada en el presente proyecto de investigación servirá como medida de solución a la problemática?

1.2.7. Delimitación del objeto de investigación

La investigación del problema se encuentra enmarcada de la siguiente delimitación que contiene:

CAMPO: Educación

ÁREA: Recreación

ASPECTO: Juego Infantil

Delimitación Espacial: La presente investigación se la desarrollará en las instalaciones de la Unidad Educativa “León Becerra” del cantón Ambato.

Delimitación Temporal: La presente investigación se la realizará durante el periodo lectivo 2014.

1.3. JUSTIFICACION

El presente estudio es de **interés** debido a que en la Unidad Educativa “León Becerra”, se ha podido observar una serie de comportamientos y conflictos, principalmente un alto índice de niños que no socializan con el grupo, se apartan y en muchos casos no comparten sus ideas ni se expresan libremente, lo que crea un ambiente rígido y de poca confianza dando lugar así a la inseguridad, agresividad, timidez y desmotivación.

Kalmuss y Seltzer (1989) menciona que “La sociabilización es el proceso por medio del cual las personas aprenden los estilos de comportamiento de la sociedad o los grupos sociales de modo que puedan funcionar dentro de ellos”

Mediante esta investigación se conocerán la **importancia** de la socialización de los niños dentro del aula de clases y las posibles soluciones a través del juego dirigido siendo así los niños los principales beneficiarios de esta investigación ya que podrán ser atendidos a tiempo evitando futuros problemas.

Según Sánchez J. (2004) “La importancia de la sociabilización primaria reside en el hecho que el niño tiene una experiencia combinada de lo familiar y social, que matiza aquellas condiciones y disposición infantiles que los integran a la sociedad”

La investigación a realizar es un tema **auténtico** ya que dentro de la Unidad Educativa “León Becerra” no se han realizado proyectos similares, aunque dentro de las debilidades de la institución se recalca la escasa práctica de hábitos de esparcimiento lo que está asociado con la poca importancia que se da al juego dirigido y la socialización de los niños.

Este proyecto es **factible** debido a que la institución está dispuesta a colaborar con la investigación los directivos, maestros, padres de familia y estudiantes asumen que es responsabilidad de todos buscar una solución inmediata a esta debilidad, además para la realización de este proyecto se cuenta con los conocimientos adecuados y con un tutor capacitado con muchos años de experiencia en el campo educativo, el mismo que se basará en una amplia bibliografía obtenida de varias fuentes reconocidas.

El plantel educativo tiene como visión impartir una educación integral, basada en valores, con una filosofía humanista y pragmática, sustentada en una pedagogía moderna, que oriente la investigación científica y el desarrollo del talento humano con el manejo de recursos tecnológicos, además de una preparación académica que fomente el liderazgo, Su misión se aferra a la formación holística, de seres humanos con una concepción filosófica de servicio cuyo pilar fundamental es una pedagogía interactiva, participativa en los procesos de aprendizaje-enseñanza orientada por un personal docente y administrativo altamente calificado para la consecución de líderes de la sociedad.

La **utilidad** de esta investigación es variada, debido a que los maestros tendrán una amplia visión del juego dirigido como herramienta de socialización que les permitirá aplicar de forma adecuada técnicas que permitan dar solución a la problemática.

Sera de gran **impacto** ya que beneficiara a un gran número de estudiantes no solo en el ámbito escolar sino también en el ámbito familiar, con el propósito de que llegue a más niños y niñas que atraviesan por problemas similares de socialización.

Los principales **beneficiarios** serán los niños y niñas de la institución ya que se lograra que el ambiente de trabajo dentro y fuera del aula sea óptimo para su desarrollo, además les permitirá socializar de una forma entretenida y sobre todo eficaz dándoles la oportunidad de compartir vivencias únicas de la infancia.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia del Juego dirigido en la socialización de los niños y niñas de la Unidad Educativa “León Becerra”, del cantón Ambato.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar el uso del juego dirigido como una herramienta fundamental de la educación inicial.
- Identificar la relación del Juego dirigido y la Socialización en los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra”.
- Diseñar y elaborar propuestas de solución para la problemática planteada.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Realizando una búsqueda breve de investigaciones previas que sirvan de base para la ejecución del presente proyecto se ha descubierto que no existe una investigación igual a la planteada dentro de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, ni en la Unidad Educativa “León Becerra”, aunque es importante recalcar que sí existen investigaciones que contienen una de las variables del problema, lo que será de fundamental ayuda para complementar nuestra bibliografía.

Barragán S. (2011) El retraso psicomotor y su incidencia en la sociabilización de los niños y niñas de 6 meses a 5 años del C.D.I “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato. Concluye que La mayoría de docentes tienen dificultades al realizar actividades de socialización con los niños y niñas que se encuentran a su cuidado. En su totalidad los docentes manifiestan que hay problemas con los niños y niñas en expresión corporal al realizar cualquier tipo de actividad física.

Lo anteriormente investigado aporta algo muy importante a esta investigación al mencionar que hay dificultad de socializar a los niños y de realizar actividades referentes a la expresión corporal, lo que reafirma la importancia de combinar el juego dirigido con la socialización.

Actualmente debido a los avances tecnológicos es básico recurrir al Internet como medio de búsqueda, con el fin de recopilar información que sustente la investigación propuesta, ya que es una inmensa base de datos de posibles trabajos similares realizados alrededor del mundo los mismos que contienen criterios, comentarios, análisis e investigación científica es así que:

La socialización es la forma en que aprendemos los modelos de pensamiento y de comportamiento que se consideran aceptables en nuestra sociedad, estos patrones sociales varían según las diferencias de clases sociales, las diferentes regiones, pueblos y naciones, también varían a lo largo de la historia. Arenas G. (2006)

La socialización infantil es un tema fundamental dentro de la educación y del proceso de integración al área escolar, es aquí donde empieza el infante a interactuar con personas que no están en su círculo social más cercano, ahora está fuera de su área de confort y se enfrenta a una realidad diferente a la de su hogar, como lo menciona Baumrind D.(1978, 1980)“Los modelos de conducta que tengan los niños en su entorno inmediato, el estilo de crianza que los padres les proporcionen tiene mucha relación con las habilidades sociales que ellos desarrollen.”

Las habilidades sociales y comportamientos se adquieren principalmente en el hogar, aunque con el paso del tiempo y las relaciones interpersonales se van aprendiendo de una manera más natural y se convierten en vivencias diarias para el infante. Se podría asegurar que un niño sociable puede resolver de una forma más efectiva los problemas que se le presenten en la vida cotidiana, además de desarrollar valores importantes como la empatía, solidaridad y comunicación, virtudes que le llevarán a convivir mejor en los primeros años.

El entorno o situaciones cotidianas como ir al parque, reuniones sociales, centros deportivos, fiestas infantiles , o el simple hecho de tener algún tipo de contacto con niños de su edad, son ocasiones claves para que el niño o niña desarrolle su socialización, esto le ayudará a potenciar su seguridad personal, mediante la comunicación libre y posteriormente el juego.

Como se menciona anteriormente el juego es una circunstancia perfecta para la socialización , ya que le permite desarrollar muchas habilidades, entre ellas la comunicación, el sentido de pertenencia, respeto, el compartir con los demás, y sobre todo la seguridad personal, si se utiliza el juego dirigido, se podrán marcar

claramente objetivos que el maestro podrá proponer y con la ayuda de esta gran herramienta, el niño lograra ser sociable y a la vez desarrollar valores y evitar conflictos en el aula.

Los juegos dirigidos tienen que ver con actividades lúdicas organizadas por el docente donde los niños ponen a prueba nuevos aprendizajes, nuevas conductas y nuevas formas de actuar, y donde el pensamiento estratégico y la producción divergente están presentes. Este tipo de juegos tienen como cometido animar a los niños a la curiosidad por su propio cuerpo, a descubrir sus posibilidades, a saber qué hacer y cómo poder resolverlo, a resolver pequeños problemas y a organizar tácticas del juego Brito L. (2000).

2.2. Fundamentación Filosófica

La investigación se apoyó en el paradigma **Crítico Propositivo**, cuyo aporte es social, sin escatimar esfuerzos, para crear una capacidad inmediata en cada ser humano, el de ser gestores de sus propios aprendizajes.

La investigación será **CRITICA** porque se abordaran temáticas tratadas desde el punto de vista personal y general.

PROPOSITIVO debido a que plantea alternativas de solución para la problemática construidas en un clima de pro actividad.

2.3. Fundamentación Epistemológica

Mediante la fundamentación epistemológica se busca abordar el tema de investigación de una manera profunda, en el que la investigación sirva para transformar a los niños y niñas, que se caractericen por ser proactivo, participativo y formen su actitud creadora.

En este trabajo las ciencias se definen como un conjunto de conocimientos ordenados y dirigidos hacia la transformación social.

2.4. Fundamentación Axiológica

La fundamentación axiológica se encuentra inmersa en la investigación debido a que se toman muy en cuenta los valores tanto positivos como negativos, para de esta manera formular críticas constructivas.

Dentro de la propuesta planteada se infunde la práctica y el desarrollo de los valores éticos, para de esta manera mejorar la convivencia y la socialización.

2.5. Fundamentación Legal

Para la fundamentación legal del presente proyecto de investigación se ha tomado en cuenta leyes de Ecuador, a través de los distintos artículos expuestos en el Código de la Niñez y Adolescencia, el mismo que esta en vigencia desde el año 2003, y que en la nueva constitución de la República del Ecuador en el año 2008 fue ratificado como fundamento legal y práctico a seguir con todos los temas relacionados al trato con menores de edad , y puesto que nuestro tema es dirigido para este sector de nuestra sociedad a continuación presentamos artículos establecidos por la ley que se relacionan con nuestro proyecto investigativo.

Código de la niñez y adolescencia

Capitulo III

Derechos Relacionados con el Desarrollo

Art.34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica media asegurara los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Capítulo V

Derechos de participación

Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

Capítulo VI

Deberes, capacidad y responsabilidad de los niños, niñas y adolescentes

Art. 64.- Deberes.- Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

1. Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás;
2. Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia;

Art. 102.- Deberes específicos de los progenitores.- Los progenitores tienen el deber general de respetar, proteger y desarrollar los derechos y garantías de sus hijos e hijas. Para este efecto están obligados a proveer lo adecuado para atender sus necesidades materiales, psicológicas, afectivas, espirituales e intelectuales, en la forma que establece este Código. En consecuencia, los progenitores deben:

Inculcar valores compatibles con el respeto a la dignidad del ser humano y al desarrollo de una convivencia social democrática, tolerante, solidaria y participativa.

2.6. Fundamentación Ontológica

Se pretende mediante una fundamentación ontológica mirar a fondo la problemática expuesta, buscando la realidad misma del problema investigado. Recordando que la realidad planteada está en constante cambio y el saber a ciencia cierta no siempre puede ser exacto, y mucho menos si se trabaja como en este caso, con niñas y niños que en su natural desarrollo siempre se puede obtener de ellos actitudes y aptitudes diversas.

2.7. Fundamentación Sociológica

La fundamentación sociológica está presente en esta investigación ya que se trata netamente de una problemática social, que se ve manifestada en el ámbito escolar, lo que permitirá que sea un aporte valioso para la educación y la colectividad.

2.8. Categorías Fundamentales

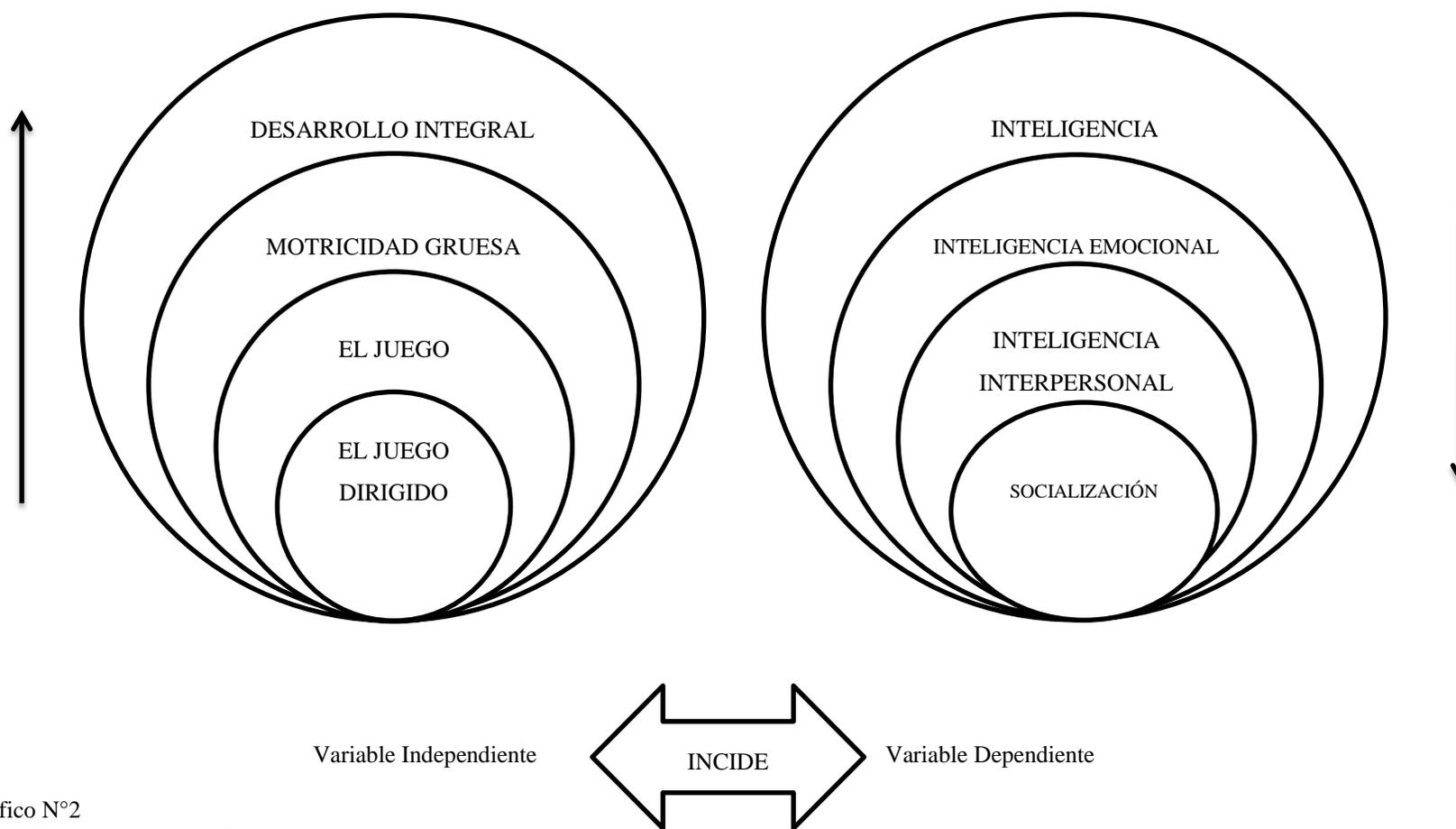


Grafico N°2
Tema: Red de Inclusiones Conceptuales.
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE – EL JUEGO DIRIGIDO

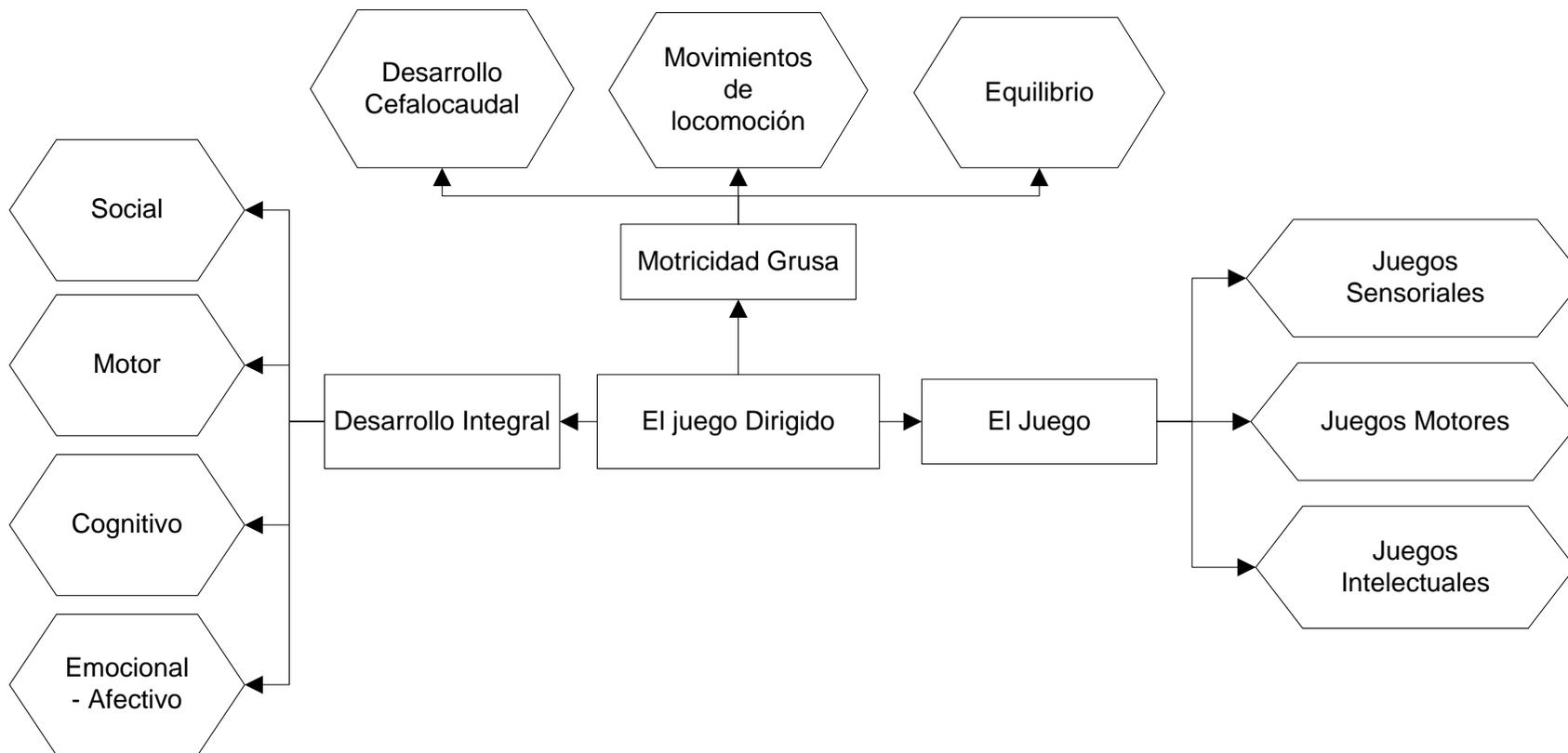


Grafico N° 3
Tema: Variable Independiente – El Juego Dirigido
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE – LA SOCIALIZACIÓN

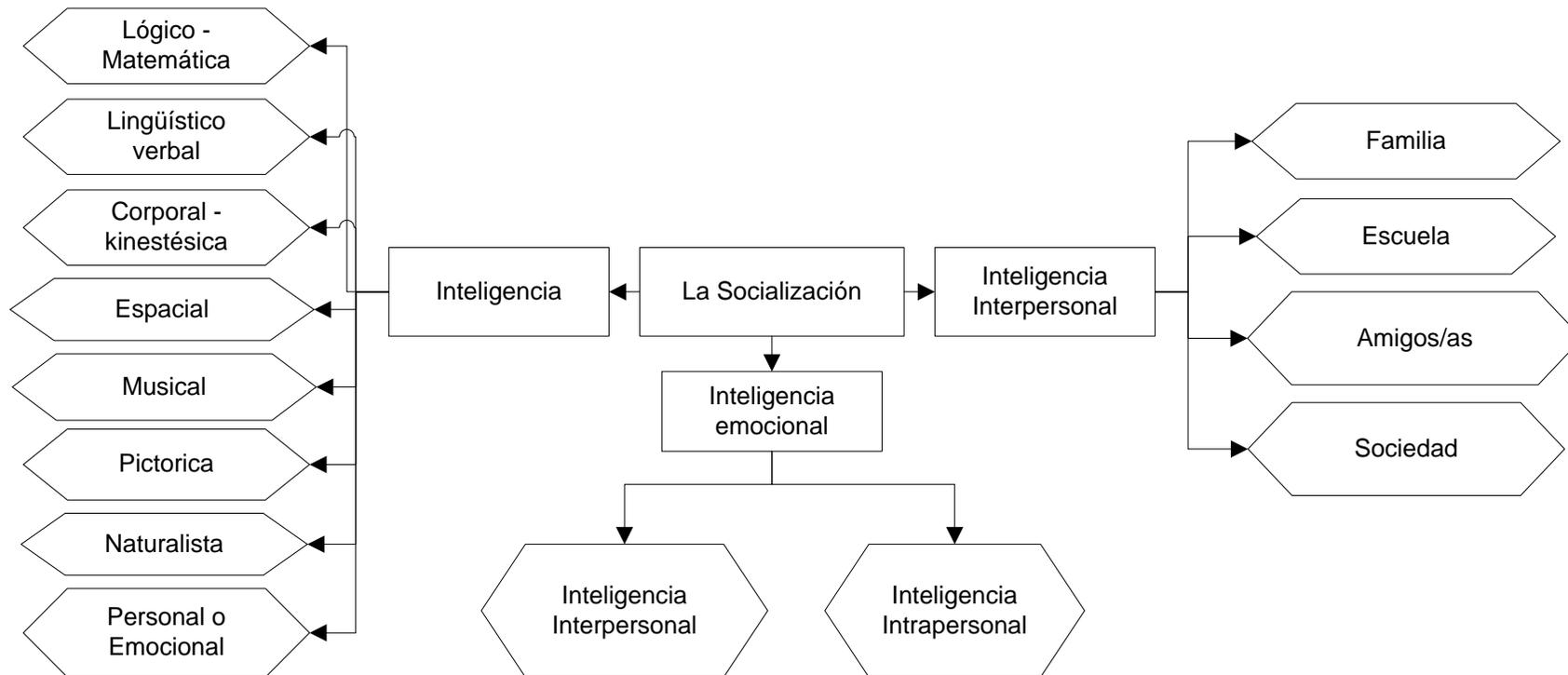


Grafico N° 4
Tema: Variable Dependiente – La Socialización
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

2.8.1. Variable Independiente

EL JUEGO DIRIGIDO

El juego dirigido, es aquel que esta precedido por un adulto en esta caso por el maestro. El juego cumple con el objetivo de la ocupación del tiempo libre, el desarrollo lúdico, recreativo o ya sea como terapia o herramienta de aprendizaje.

Al tener un objetivo concreto, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o a nivel social.

Respecto a las ventajas que presenta este tipo de juego, se encuentra:

- El maestro ganara autoridad ya que se limita la libertad del niño y le permite seguir reglas para un objetivo común.
- Se desarrolla el orden el respeto y el trabajo en equipo.
- Sirve como herramienta de aprendizaje, socialización y recreación en el ámbito educativo.

Álvarez R. (2013) Juego Libre vs Juego Dirigido. Las ventajas de juego dirigido”: Variedad tanta como el profesor sea capaz de aportar, corrección y eliminación de defectos, suavización de posible violencia, ecuanimidad en los resultados, el profesor es el árbitro, efectos biológicos y psicológicos controlados y planificados el profesor debe proponer, sugerir más que imponer de manera que el niño encuentre protagonismo, autonomía y la, posibilidad de manifestar y afirmar su carácter mientras juega.

Como ya se ha señalado el juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

EL JUEGO

El juego es una acción innata en el ser humano, desde muy corta edad el niño va descubriendo su entorno y relacionándose con él a través de sus sentidos llegando así a conocer el juego como un medio de entretenimiento y distracción placentero y de disfrute que le permite explorar el mundo que lo rodea. El juego es considerado una acción lúdica voluntaria que le permite al niño desarrollar una infinidad de habilidades entre las que podemos mencionar la creatividad, socialización, habilidades motrices, imaginación entre otras las mismas que liberan energía, divierten y crean un ambiente de seguridad y armonía. El juego permite soñar o vivir un ambiente de ficción donde el principal protagonista es el niño, su imaginación lo lleva a interpretar, simular, fingir, imitar y lo más importante compartir. El propósito principal del juego infantil es conectar al niño con la sociedad, su cultura y su entorno, empezando a relacionarse con personas de su misma edad.

Utilizar actividades lúdicas como recursos didácticos en los niños y niñas, es tratar de introducirlos en el mundo del aprendizaje sin que ellos se desconecten de su mundo de fantasías, así acercándolos a un nivel de conocimientos que mejorara su integración en el medio social en que se desarrolla y lo hará partícipe del contexto educativo en la que se desempeña cotidianamente. El juego es una de las experiencias humanas más valiosas y además es una necesidad básica en esta edad. Con el juego los infantes aprenden a compartir, competir, respetar y vincularse con otros pequeños, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar en equipo.

EL JUEGO ESPONTÁNEO O LIBRE

El juego espontáneo o libre es aquel que nace por decisión propia del niño, es decir que nadie ha influido en la decisión del niño. En este tipo de juego

interviene claramente la creatividad debido a que el niño es quien crea el juego en su cabeza y lo practica casi espontáneamente.

En este tipo de juego el niño es el actor principal pues es quien decide el tiempo, el espacio, los materiales y las reglas.

Monroy A., Sáenz G. (2012) Cuando se da un juego espontáneo se pueden ver ciertos aspectos, como por ejemplo: Ausencia de finalidad, no tiene objetivo concreto. Permite conocer al niño y ver cuáles son sus gustos y preferencias. Se ve un ajuste perfecto en cuanto a la edad y a la actividad. Es decir, el niño no va a realizar actividades para las que no esté preparado, ya que es él mismo el que diseña o decide el juego.

Cuando el juego se realiza en grupo, nos permite conocer las relaciones entre los miembros, si todos participan o solo unos cuantos, quién decide el juego, quien lidera o cómo se hacen los grupos o equipos.

Sin embargo, este tipo de juego también tiene defectos frente al otro tipo de juego, el dirigido, como son:

Monroy A., Sáenz G. (2012) Falta de perseverancia; el niño no es capaz de mantener la ejecución del mismo un determinado período de tiempo, sino que cuando se empieza a aburrir o cuando la práctica ya no le reporta satisfacción, abandona el juego aunque este no haya terminado. Ausencia de variedad, la cual puede llevar en algunos casos al aburrimiento ya que, una vez se han acabado los recursos lúdicos, los niños van a acabar jugando siempre a lo mismo. Falta de organización, que suele ser frecuente porque no hay una mano adulta que favorezca esta organización, lo cual puede llevar a la pérdida de tiempo o incluso a no ponerse de acuerdo en algunos aspectos formales del juego o de las reglas.

Desde los 3 a 7 años, el niño está en un período de egoísmo donde el niño no comparte y se centra en su propia persona, no le interesa compartir ni crear lasos afectivos fuera de su círculo social más cercano.

A los juegos también se los puede clasificar en función a su finalidad, los mismos como son:

- Juegos Sensoriales
- Juegos Motores
- Juegos Intelectuales

JUEGOS SENSORIALES

Los Juegos sensoriales son ejercicios de gran importancia ya que producen sensaciones, además de potenciar los sentidos, mediante esta actividad se pretende potenciar la creatividad y desarrollar habilidades útiles para la vida diaria.

Los materiales que se utilicen para los juegos sensoriales son básicos, pues deberán estar llenos de colores texturas sonidos, olores y otras características que permitan al niño reconocer dichos objetos utilizando el sentido del tacto, gusto, olfato, vista y oído, brindándole así un aprendizaje significativo.

El ser humano desde que nace pone en práctica sus sentidos en el momento en el que tiene contacto con el mundo exterior y con su madre, así mismos los juegos sensoriales están en constante relación con el niño ya que interactúa con los objetos que lo rodean, cuando los toca, o cuando se los lleva a la boca, siendo así un juego individual, luego comenzarán a interactuar con otros infantes, dando inicio a la participación en donde se debe estimular la socialización.

JUEGOS MOTORES

Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora.

Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño.

Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia. Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

El juego se considera una herramienta importante dentro del ámbito educativo por las ventajas que ofrece al niño ya que le permite relacionarse con su entorno, integrarse al grupo de estudiantes, interactuar con objetos, desarrollarse en el ámbito emocional, cognitivo y motor además de generar autonomía y autoestima.

A partir del juego empiezan las primeras actividades de movimiento donde se construyen relaciones, cognitivas, espaciales y temporales. Los juegos deben propiciar la construcción de estas relaciones buscando la resolución de problemas en las actividades cotidianas.

El Afán de Jugar Teoría y Práctica de los Juegos Motores. La motricidad es una cualidad significativa para la conducta humana y que, enmarcada en el juego motor, adquiere una lógica propia, además que el juego motor es un tipo de juego específico Navarro V. (2002).

JUEGOS INTELECTUALES

Los juegos intelectuales cumplen un rol muy importante en el desarrollo de la inteligencia de los niños ya que promueve una agilidad mental como también destrezas que van incrementando con forme el nivel del juego intelectual aumente, estimulando la parte de conocimiento general del niño con el mundo que lo rodea.

Estos juegos permiten desarrollar la memoria, comparación, atención, concentración, razonamiento, imaginación entre otros, además permite descubrir relaciones, los juegos más comunes y frecuentes son ajedrez, damas, domino, rompecabezas entre otros.

El cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir pasadas experiencias, es también un órgano combinador, creador, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos. La Psicología llama imaginación o fantasía a esta actividad creadora del cerebro humano basada en la combinación, dando a estas palabras, imaginación y fantasía, un sentido distinto al que científicamente les corresponde Vygotskii L. (2009).

EL JUEGO EN LA EDUCACION INFANTIL

Hérvas E. (2008). El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia como también para el equilibrio físico y emocional acorde a su edad. Es importante que los niños y niñas practiquen el juego no solo en la escuela si no en casa en compañía de su familia, muchas veces los adultos piensan que los niños juegan solo para entretenerse, pero la realidad es totalmente diferente, ya que es el medio por donde pueden experimentar, aprender, relacionarse y la vez socializar. Jugando y divirtiéndose ponen a prueba su estado físico, su creatividad, imaginación, y su capacidad de relacionarse con otros niños de su edad.

MOTRICIDAD

La motricidad o actividad física es fundamental para los niños porque no solo les ayuda a crecer sanos en el aspecto físico, sino también a desarrollarse cognitivamente, emocional y afectivamente, permitiéndoles entender su cuerpo, las posibilidades que ofrece, cómo expresarse y cómo relacionarse con el entorno Luján M., Míguez D., Novo C., Pallas A. (2012).

El término motricidad se utiliza para mencionar el movimiento corporal del ser humano y el dominio que ejerce sobre su propio cuerpo por este motivo es fundamental trabajarla en la etapa infantil, principalmente a través del juego, el mismo que puede ser espontáneo o como también puede ser dirigido por el docente. La motricidad se divide en motricidad fina y motricidad gruesa. Dentro de estos subtemas encontramos al equilibrio y la coordinación básicas en el desarrollo motor de los infantes en esta etapa de su desarrollo. Guthrie (2013), menciona que las habilidades motrices son una capacidad adquirida por

aprendizaje, para producir resultados previstos con la máxima certeza y el mínimo gasto de tiempo y energía.

Godfrey & Kephart (1969), Agruparon los movimientos básicos en dos categorías: los que implican el manejo del propio cuerpo, presentes en tareas de locomoción (andar, correr, etc.) y equilibrio postural básico (estar de pie o sentado); y los que se centran en el manejo de objetos, como sucede en las tareas manipulativas (lanzar, recepción, golpear, etc.).

LA MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina son todas las acciones donde interviene músculos, huesos y nervios que permiten al niño realizar movimientos precisos. Actividades como recoger pequeños elementos con las pinzas digitales o a su vez la actividad de pasar pequeños objetos o cuentas dentro de una lana son claves dentro de la motricidad fina ya que interviene la coordinaciones óculo-manual, fundamental dentro de la educación inicial, otras actividades que desarrollan este tipo de motricidad son: el ensartado, el trenzado, el modelado con plastilina, entre otras.

LA MOTRICIDAD GRUESA

Se entiende como motricidad gruesa a todo lo relacionado con el desarrollo cíclico del niño o el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices que desarrolla a lo largo de la vida, es decir todos aquellos movimientos de locomoción o del desarrollo postural como gatear caminar, correr, saltar, rodar entre otros. La motricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con todo el cuerpo, coordinación, desplazamientos, equilibrio y movimiento de las diferentes extremidades. Girar, bailar realizar deportes, montar bicicleta, patinar trepar, pedalear, entre otras, son actividades cotidianas donde interviene directamente la motricidad y el juego, el mismo que se busca implementar en la educación infantil con el fin de poder desarrollar un crecimiento personal y emocional en los niños y niñas

DESARROLLO INTEGRAL

El desarrollo integral está enfocado en la mejora de cada persona en cada una de sus capacidades: físicas, afectivas, sociales e intelectuales. El desarrollo se va obteniendo a lo largo de su vida. La etapa infantil es la más importante para conseguir este desarrollo, ya que muchas de las bases para formar estas capacidades se adquieren en dicha etapa. Los niños y niñas necesitan desarrollarse sanamente en todas las áreas como en el área de educación, trabajo en equipo, recreación y participación social entre otras para tener un desarrollo integral completo.

El desarrollo integral en los niños y niñas se debe trabajar en el día a día, ya que este interviene en toda actividad que ellos realicen. En la presente investigación nos enfocaremos al desarrollo integral de niños y niñas desde las aulas de clases.

Para lograr un adecuado desarrollo integral en los niños y niñas hay diferentes actividades que se pueden realizar en las aulas de clases como incluir actividades lúdicas que las fomenten en el trabajo diario del aula, también a través de talleres integrales o contemplando el desarrollo de competencias personales y sociales en las programaciones de clases.

JUEGO Y EL DESARROLLO

El juego tiene dos mecanismos, el primero de entretenimiento y el segundo con fine educativos. Cuando los niños y niñas juegan se divierten pero también aprenden, aunque no exista ninguna intención de ello de su parte; es el adulto quien programa las actividades recreativas con determinados objetivos para así involucrar en el juego el aporte más importante que es la parte educativa y de socialización.

A través de los juegos motrices y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos González F. (2009).

Al recurrir al juego como método de aprendizaje, cuenta con la ventaja de ser muy motivador, así favoreciendo a la enseñanza de los niños y niñas, sin que ellos lo consideren un esfuerzo.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo. El juego ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

DESARROLLO AFECTIVO Y SOCIAL

El desarrollo afectivo y social se refiere a las relaciones sociales y afectivas que el niño va construyendo a lo largo de su vida, una de las herramientas fundamentales dentro de esta construcción es el juego, debido a que el niño muestra sus emociones y al mismo tiempo aprende a controlarlas, por lo general estas suelen ser intensas; mediante esta actividad lúdica se canalizan energías. Las actividades lúdicas permiten reducir la tensión y al mismo tiempo despejar la mente.

En los infantes al principio su forma social es individual, empiezan conociéndose a sí mismos, después a los padres y su medio más cercano y por último va evolucionando hacia formas más sociales cuando comparte con otros niños y con elementos fuera de su círculo habitual, por ejemplo al momento de jugar cuando aprenden a respetar el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos.

DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo comprende los cambios en el pensamiento y forma de comprender el mundo que se dan en el ser humano desde la niñez hasta la vida adulta

Se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta, es la relación que existe entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo.

DESARROLLO MOTOR

El de desarrollo motor es evidenciado desde el mismo momento de la fecundación aunque este ritmo de crecimiento varía con la edad, con aceleraciones durante los dos o tres primeros años de vida y la adolescencia.

Este desarrollo va desde lo más simple cuando empiezan los primeros movimientos de cabeza y extremidades continuando con el gateo, seguido del caminar, correr y movimientos más complejos como mantener el equilibrio respetando siempre el desarrollo cefalocaudal y proximodistal.

La coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje, entre otros.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

Como conclusión podríamos decir que el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.

2.8.2. Variable Dependiente

LA SOCIALIZACIÓN

La socialización es el proceso mediante el cual una persona se relaciona con el medio que lo rodea, además interioriza los elementos de su cultura y es capaz de vivir de forma natural en sociedad

Los seres humanos por naturaleza somos seres sociales , nos encontramos naturalmente en sociedad, es prácticamente imposible que un ser humano viva solo, de alguna manera, todos, en algún momento de la vida necesitamos relacionamiento con los otros.

La socialización es posible gracias a los medios que posee el ser humano, tales como el lenguaje, la comunicación, la inteligencia y raciocinio, además de los factores en los que se ve involucrado como la familia, la escuela, la ciudad y los medios de comunicación.

La familia es el primer ambiente social que tiene un ser humano desde el momento que nace se relaciona en este ámbito, así que se podría afirmar que la familia es la base para un individuo sociable.

Un individuo sociable se caracteriza por la amabilidad, por su facilidad de conversación y por su inclusión en cualquier ámbito.

La socialización, además, es de alguna manera aquel valor que promueve a los seres humanos a relacionarse con otras personas compaginando con intereses mutuos e ideas para de esta manera orientarlos hacia un fin en común, sin limitaciones de las circunstancias personales en las que se encuentre cada uno.

LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS

En la infancia se podría decir que la socialización se da desde muy temprana edad pero se pone a prueba principalmente en el ámbito educativo, ya que como es normal el niño sale de su ambiente familiar para tener nuevas experiencias.

Durante su estancia en casa el niño se relaciona facialmente con sus padres e interactúa con su ambiente inmediato, el problema se detecta cuando se expone a nuevas experiencias o sale de su área de confort, aunque en muchos casos existe una sobre protección por parte de los padres, también debería existir el interés en permitir que el niño pueda ser un ser sociable capaz de compartir experiencias y relacionarse con niños y adultos sin temor.

UN SER SOCIABLE

Se considera que una persona, un niño en este caso, es sociable cuando aprende a relacionarse con su entorno y con las personas con las que convive aplicando principios básicos como el respeto, el diálogo, la comprensión o la generosidad. Estos valores se van aprendiendo con el tiempo de los referentes afectivos que tienen los pequeños principalmente por un efecto de imitación y también con la corrección de conductas inadecuadas.

LA SOCIALIZACIÓN EMPIEZA EN CASA

Empezamos a ser sociables primero en nuestro ambiente familiar, seguido por la escolarización ya que es frecuente escuchar a los padres de hoy en día que mientras más temprano ingresen a las guarderías o centros de estimulación será más fácil la socialización con otros niños de su edad.

Pero lo cierto es que los niños entre el 1 y 3 años, son egocéntricos, no quieren compartir y se acostumbran a jugar solos. Necesitan un proceso de aprendizaje donde se les incentive a jugar en equipo y a compartir, si a esto añadimos que de

repente desaparece de su entorno las personas que son su referente afectivo, social y protector, madre, padre, abuelos, etc. y se encuentra en un lugar desconocido con muchos otros niños y adultos que no conoce, es probable que le cueste adaptarse a la nueva situación y le cueste ser sociable.

A pesar de que se incentive en este proceso no todos los niños llegan a socializarse al mismo tiempo ni en el mismo grado ni de la misma manera. Depende de su propio carácter, su entorno y su experiencia vital en los primeros años de vida.

LA SOCIALIZACIÓN Y LA FAMILIA

Tarde o temprano los niños tienen que enfrentarse al mundo y hacerlo de un modo positivo y constructivo. Para eso, a pesar de que hay que intentar respetar los ritmos de cada persona, los padres o maestros pueden ayudar a la socialización de sus pequeños con unas sencillas pautas.

. El amor maternal y paternal, las muestras de afecto desde el nacimiento, son necesarias para establecer un vínculo afectivo y un ambiente calmado y agradable para el desarrollo del niño.

Cuando un niño va creciendo y no hace lo que los padres consideran que es sociable, como jugar con otros niños, ser generoso o saludar a alguien que no conocen, hay que tener paciencia y sobretodo no castigar de manera agresiva esas conductas, sino darle las herramientas para corregir dichas aptitudes.

Los niños aprenden principalmente por imitación así que si los padres son personas sociables, que se relacionan a menudo con otras familias con niños pequeños, es probable que tarde o temprano los pequeños también lo sean de manera natural.

Otros valores que ayudan a socializar a los niños son la autoestima que los padres y educadores deben potenciar desde el primer momento, la generosidad y el respeto hacia los demás, la empatía o la solidaridad. Cuando un niño consigue interiorizar estos valores le será mucho más fácil ser una persona sociable.

Sus amigos o amigas también es otra fuente de enseñanza de valores, todo es una cadena evolutiva de la socialización de los niños, ya que por naturaleza los niños y niñas imitan los comportamientos de los demás compañeros que comparten su espacio social.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La inteligencia interpersonal es fundamental en los alumnos ya que dicha inteligencia va a permitir a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación y entendimiento con otros estudiantes, así llevándolos a formar lasos de amistad, facilitando los trabajos en grupo, o también conseguir ayuda de los demás cuando lo necesiten. El aprendizaje es una actividad social en gran medida.

La inteligencia interpersonal desde el punto del profesor como figura de enseñanza es aún más importante, ya que sin ella, los profesores no podemos entender a nuestros estudiantes, sus necesidades y sus motivaciones. Por ello, debemos ser capaces de establecer mecanismos y estrategias para ayudar a nuestros alumnos a utilizar la inteligencia emocional con los otros.

Los conocimientos y las buenas notas son una parte en el desarrollo del niño, pero en realidad es la inteligencia interpersonal es la que los ayuda a interactuar durante toda la vida con sus pares: en la escuela, la universidad, el trabajo o en el terreno sentimental.

Cuando pensamos en niños sociables debemos referirnos a este tipo de inteligencia. Aquellos pequeños que son capaces de interactuar con compañeritos

mayores, con gustos o aficiones distintas a los suyos, quizá con una personalidad reflexiva o súper extrovertidos. Desarrollan la empatía en todos sus niveles, conocen los sentimientos de los demás, los respetan y son excelentes líderes.

Son conocidos por su capacidad para resolver discusiones, en trabajos grupales o en los conflictos que ocasionalmente surgen en casa. Son niños que se solidarizan con el dolor ajeno, mostrando siempre el deseo de servir

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Las emociones, son condicionantes de nuestra conducta, pueden influenciar nuestra vida en múltiples sentidos. Su manifestación, puede convertirnos en personas integradas socialmente o excluidas, todo depende de la manera en que las manejemos.

Al igual que sucede con cualquier aprendizaje, las emociones determinarán nuestra manera de afrontar la vida. Emoción, pensamiento y acción, son tres elementos muy relacionados, presentes en todo aquello que hacemos a diario. La comprensión y el control de las emociones puede resultar imprescindible para nuestra integración en sociedad, pero si esta falla, nos convertiremos en personas inadaptadas, frustradas e infelices.

Si bien para los adultos resulta verdaderamente difícil controlar las emociones en determinados momentos, para los niños este control es aún más complicado al carecer de experiencias previas similares y estrategias de abordaje. En ocasiones, nos encontramos con niños cuyo control emocional es prácticamente inexistente. Se muestran irascibles e irritables a menudo, no se les puede negar nada porque están acostumbrados a que se les permita y consienta casi todo. Además, se muestran especialmente frágiles e irritables ante los fracasos, respondiendo de manera agresiva y hostil a este tipo de situaciones.

Estas reacciones son realmente perjudiciales para el niño o la niña, ya que no sólo le va a limitar su relación e integración en el grupo, sino que incluso, pueden llegar a afectar a su salud. De hecho, algunas investigaciones han puesto de manifiesto que la experimentación de emociones negativas deriva en una disminución de las defensas, convirtiéndonos en personas vulnerables.

El conocimiento, comprensión y control de las emociones, es por tanto vital, pues éstas nos permiten adaptarnos, comunicarnos y desenvolvernos en sociedad. Además, no debemos olvidar que la emoción es fiel compañera de la motivación, el motor de la consecución de objetivos.

Daniel Goleman (SF), pionero en los estudios de Inteligencia Emocional, decía que ésta consistía en el conocimiento de las propias emociones, y manejo de las mismas; en la motivación propia; en el reconocimiento de las emociones de los demás; en el establecimiento de emociones positivas con otras personas.

Esta descripción nos da grandes pistas sobre qué caminos debemos seguir en la educación infantil. Es fundamental que se eduque en la adquisición de todos esos aspectos mencionados.

Los niños deben aprender a controlar su agresividad, sus reacciones indeseadas. Algo para lo que debemos trabajar con ellos, en especial ante aquellas conductas “emocionalmente inapropiadas”. El empleo del castigo, ante estas ocasiones, no suele resultar demasiado efectivo. En cambio, hacerles reflexionar sobre lo sucedido de manera objetiva y constructiva, haciéndoles entender la importancia de sus acciones y la repercusión en los demás, así como ofrecerles alternativas de conducta positivas, derivará en una mejora en su manera de pensar y actuar, esto redundará en sus emociones.

INTELIGENCIA

En la actualidad la inteligencia es un tema que se debate y discute en un sin número de disciplinas educativas, como en psicología, medicina, filosofía y hasta

en la religión. Por muchos años se ha tratado de determinar la inteligencia de un individuo mediante test donde se ponía a prueba las capacidades numéricas, espaciales y lingüísticas. Con los estudios realizados por varios expertos se ha determinado que lo hemos estado haciendo mal ya que estos test estaban dirigidos a resolver casos técnicos tan solo y no enfocaban las otras habilidades de los seres humanos como son la comunicación, la inteligencia emocional o la afectiva.

La inteligencia permite que los seres humanos se enfrenten al mundo diariamente, para ello nosotros aplicamos una serie de variables de la inteligencia como es la memoria, la capacidad de observación de nuestro entorno, las habilidades sociales que nos llevan a desenvolvernos con los demás, la atención que ponemos en los sucesos diarios, el aprendizaje continuo, etc. Pero el desempeño de dichas actividades diarias no solo depende de estas variables, existen otros factores que forman parte del rendimiento del ser humano como es el estado emocional de la persona, la salud psico-física o un nivel de activación normal. Por otra parte la atención que demos a las actividades como también la capacidad de concentración que manifestemos en las mismas permitirá un buen desempeño en nuestro día a día como personas integradas en la sociedad.

Podemos definir a la inteligencia como un conjunto de capacidades del ser humano para procesar, asimilar y guardar información con el fin de poder utilizarla en la resolución de problemas. Estas capacidades no se ven solo en los seres humanos también podemos notar la presencia de dichas características de la inteligencia en ciertas especies animales, por otro lado también se le podría otorgar este conjunto de capacidades a un ordenador, pero el ser humano va mucho más allá de los animales u ordenadores, ya que podemos iniciar, dirigir y controlar nuestras operaciones. Siendo así nuestras acciones voluntarias como ocurre con el aprendizaje que deja de ser automático como en los animales para enfocarlo hacia un objetivo determinado.

La función principal de la inteligencia no es sólo conocer, sino dirigir el comportamiento para resolver problemas de la vida cotidiana con eficacia. Hasta ahora la interpretación errónea de que la inteligencia sólo servía para resolver problemas matemáticos o físicos había dejado de lado las capacidades personales de resolver problemas que afectan a la felicidad personas o a la buena convivencia social.

La aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en la educación presupone para todos una redefinición del concepto de inteligencia, ya que antes se consideraba como algo innato y estático, por lo tanto la educación no podía cambiar esta situación, pero actualmente con los conocimientos que tenemos acerca de las inteligencias sabemos que podemos potencializar el aprendizaje de los niños a partir de ellas.

Según: Gardner, Howard; “Define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos”. Al definir la inteligencia como una capacidad, Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar, de aquí la importancia de la educación en los primeros años de vida. Si bien este desarrollo se ve influenciado por factores genéticos y ambientales, se debe tener en cuenta que en estas etapas las estructuras biológicas se encuentran en pleno proceso de maduración y por tanto, deben aprovecharse.

Son ocho las inteligencias que se proponen en la teoría de Howard Gardner, por lo tanto serán ocho las formas como podemos enseñar a los niños una misma capacidad y potencializar en ellos habilidades que podrán usar en situaciones de la vida diaria, tanto dentro como fuera de la escuela:

- **Lógico-matemática:** capacidad de trabajar bien con los números o basarse en la lógica y el raciocinio, corresponde al hemisferio izquierdo. A través de esta inteligencia el niño aprende a contar, identificar números,

relacionar el número con la cantidad, realizar relaciones, clasificaciones y seriaciones.

- **Lingüístico-verbal:** capacidad de procesar con rapidez mensajes lingüísticos, ordenar palabras y dar sentido coherente a los mensajes, utiliza ambos hemisferios del cerebro. A través de esta inteligencia el niño aprende a hablar, escuchar, leer y escribir.
- **Corporal-kinestésica:** capacidad de utilizar el propio cuerpo de manera diferenciada y hábil para realizar actividades o resolver problemas, se hace uso del hemisferio izquierdo. A través de esta inteligencia el niño logra cargar, jalar, patear, moverse, realizar deportes o trabajos manuales. Es por este motivo que se requiere del uso de la fuerza muscular
- **Espacial:** capacidad de percibir el mundo visual con precisión, imágenes mentalmente en tres dimensiones, hace uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño logra a realizar construcciones, arma rompecabezas.
- **Musical:** capacidad de percibir e identificar los elementos y características del sonido, requiere el uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño aprende a cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, tener buen sentido del ritmo o simplemente a disfrutar de la música.
- **Pictórica:** Capacidad de expresión mediante el trazo, utiliza el hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño dibuja y pinta.
- **Naturalista:** capacidad de sentirse atraído con el mundo natural y sensibilizarse con el mismo, se hace uso del hemisferio derecho. A través de esta inteligencia el niño aprende a cuidar y respetar a los animales, las plantas y su medio ambiente.
- **Personal o Emocional:** capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria, se activan el lóbulo frontal, consta de dos planos.
 - **Interpersonal:** capacidad de entender a los demás y de sentir empatía por otros. De gran importancia para el manejo de grupos y la socialización.

- **Intrapersonal:** capacidad de comprendernos a nosotros mismos, de saber quiénes somos, nuestras fortalezas y debilidades. Esencial para trazarse metas, desarrollar la identidad e incrementar la autoestima.

Gardner enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igual de importantes y que todos estamos en la posibilidad de desarrollarlas aunque de un modo y a un nivel particular, es por este motivo que los programas educativos deben considerar la realización de actividades que estimular cada una de ellas, que permitan desarrollarlas a su máxima expresión a los niveles que puedan ser posibles de alcanzar en cada niño.

Se debe tener presente que cada persona exhibe estas ocho inteligencias a su manera. Algunas personas se destacan en varias de ellas, otras tienen dificultades especiales en varias inteligencias, pero la mayoría de las personas están en el intermedio: tenemos una o más inteligencias que expresamos con facilidad, otras de nivel intermedio, y una o más que nos cuesta mucho trabajo utilizar.

La teoría de las inteligencias múltiples nos facilita la mirada panorámica al total del potencial de aprendizaje de manera que estas habilidades descuidadas también sean respetadas y desarrolladas.

Esta investigación se va a enfocar en la Inteligencia Emocional la que comprende la intrapersonal y la interpersonal, las mismas que están ligadas a la conducta de los niños, como se comprenden a sí mismos y a los demás y como esto influye en la sociedad que los rodea.

2.9. Hipótesis

El juego dirigido incide en la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” del cantón Ambato

2.10. Señalamiento de Variables

Variable Independiente: El Juego Dirigido.

Variable Dependiente: La Socialización.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Modalidad Básica de la Investigación

Existen dos modalidades básicas investigativas en el presente proyecto, a continuación se los detalla:

- Investigación BIBIOGRÁFICA O DOCUMENTAL
- Investigación DE CAMPO

3.1.1. Investigación Bibliográfica o Documental

Fue necesario realizar una amplia indagación sobre el tema propuesto, a través de procesos sistemáticos por lo que la investigación Bibliográfica fue fundamental dentro del proceso de obtener información. Al tratarse de un tema educativo e infantil, toda la información encontrada que se presentó, fue extraída de: libros, tesis, folletos, módulos universitarios, periódicos, revistas, internet, entre otros fundamentando de esta manera la investigación.

3.1.2. Investigación de Campo

Fue necesario manipular cada una de las variables presentes en esta investigación, por lo que a través de la investigación de campo de manera rigurosa se procedió a describir hechos, fenómenos, situaciones, y más, en el lugar mismo de los hechos, es decir en este caso dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa “León Becerra” aplicando para ello la recolección de datos a través de encuestas y entrevistas.

3.2. Nivel o tipo de investigación

Es necesario mencionar los niveles o tipos de investigación en los que se basó el proyecto investigativo, a continuación se los describe:

3.2.1 Investigación Exploratoria

Mediante este tipo de investigación, se determinó una hipótesis, en este caso expuesta y detallada en líneas anteriores, para lo cual la asociación de las variables permitió abordar todas las conceptualizaciones expuestas en las categorías fundamentales, obteniendo resultados de interés social para la resolución de la problemática planteada en la investigación.

3.2.2 Investigación Descriptiva

Mediante la investigación descriptiva se buscó realizar: descripción, registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de aplicar algún tipo de comparación y que se pueda descubrir las relaciones causa – efecto, entre las variables que son parte del objeto de estudio.

3.3. Población y Muestra

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta como parte del universo de estudio a 33 niños y niñas de 4 años, 47 niños y niñas de 5 años y 46 niños y niñas de 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” de la Ciudad de Ambato, además de 22 miembros de la institución que tienen relación directa con dichos niños.

EDADES	N° NIÑOS	N° NIÑAS	TOTAL
4 AÑOS	15	18	33
5 AÑOS	23	24	47
6 AÑOS	22	24	46
Docentes y personal	-	-	22
TOTAL	-	-	148

CuadroN°1

Tema: Población

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Bajo estos lineamientos técnicos, la población estará conformada por 148 miembros, debido a que se trata de un universo de más de 100 personas, se procede a calcular en base a la siguiente formula:

N:	Población
e:	Error de estimación
n:	Tamaño de la muestra
Z:	Nivel de Confianza
p:	Probabilidad a favor
q:	Probabilidad en contra

n = ?			
N=	148		
e=	5%	Es	0,05
Z=	95%	Es	1,96
p=	0,5		
q=	0,5		

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{(Ne^2) + (Z^2 * p * q)}$$

$$n = \frac{142,1392}{(0,37) + 0,9604}$$

$$n = \frac{142,1392}{1,3304}$$

$$n = 106,8394$$

Aproximado: $n = 107$

MUESTRA	NÚMERO	PORCENTAJE
ESTUDIANTES	85	79,44%
MIEMBROS DE LA INSTITUCION	22	20,56%
TOTAL	107	100%

CuadroN°2

Tema: Muestra

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

3.5. Plan de Recolección de la Información

Para la recolección de la información se realizó en primer lugar la investigación del problema con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, comprobar la hipótesis y aplicar la propuesta planteada anteriormente en beneficio de los estudiantes.

Para la recolección de la información se dispuso de encuestas y entrevistas aplicadas a los miembros de la Unidad Educativa “León Becerra” y a los niños y niñas de 4 a 6 años respectivamente, donde se estableció preguntas claves que permitieron determinar con exactitud el problema.

Técnicas e Instrumentos Básicos De Recolección De Información.

Observación:

A las diferentes conductas y comportamientos de los niños al socializar con sus compañeros, maestros y el entorno que lo rodea. Cabe resaltar que fue una observación informal sin guías de observación previas.

Instrumentos para Registro de Datos:

ENCUESTAS, dirigida a los Docentes Padres de familia, Miembros de la Institución.

ENTREVISTAS, dirigida a los niños y niñas de 4 a 6 de la institución.

FICHA DE OBSERVACIÓN, donde se registrarán los acontecimientos que se presenten a lo largo de las visitas a la institución.

CUADERNO DE NOTAS donde se tomaron apuntes de las opiniones de las personas vinculadas al ámbito educativo, fechas de los distintos eventos a realizarse especificados en el cronograma de actividades, entre otros.

A continuación se presenta un cuadro donde se describe claramente el plan para la recopilación de la información, en el que se describe el lugar, actores, tiempo y situaciones, de la investigación.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	
Preguntas Básicas	Información
¿Para qué?	Para Identificar la relación del juego Dirigido con la Socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra”
¿De qué personas u objetos?	De los sujetos investigados descritos en población.
¿Sobre qué aspectos?	Sobre los Indicadores traducidos a Ítems: El Juego Dirigido y la Socialización.
¿Quién / Quiénes?	Investigadora y Autora de Tesis: Andrea Stefanía Solís Ulloa
¿Cuándo?	Año lectivo 2013- 2014
¿Dónde?	Unidad educativa “León Becerra” de la Ciudad de Ambato
¿Cuántas veces?	1 vez
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas y Entrevista.
¿Con qué?	Cuestionario
¿En qué situación?	Jornadas Escolares.

Cuadro N°5

Tema: Recolección de la Información

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

A continuación detallamos algunas de las técnicas a utilizarse en la recopilación de la información:

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	
Técnicas	Información
ENCUESTA	Orientada a todos los miembros de la institución participantes en el proceso de investigación para recopilar sus experiencias.
ENTREVISTA	Dirigida a los niños y niñas de 4 a 6 años de la institución con el fin de recopilar la información necesaria.

Cuadro N°6

Tema: Técnicas de Recolección de Información

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

3.6. Plan de procesamiento de la Información

Para el procesamiento y análisis de la información se consideró necesario recurrir al programa informático Microsoft Excel ya que permitió el apropiado uso de la información para obtener una investigación veraz y de calidad.

3.6.1. Plan de Análisis y Recolección de Resultados

Análisis de los resultados estadísticos destacados, tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

Interpretación de los resultados en base al marco teórico, atribuyendo un significado científico a los resultados estadísticos obtenidos.

3.6.2. Plan para procesar la información

Los datos recogidos se transformaron siguiendo ciertos procedimientos como son: Revisión crítica de la información recogida es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta e impertinente. Repetición de la recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.

Tabulación de datos obtenidos a través de la encuesta y entrevista dirigida a maestros y estudiantes respectivamente. Estudios estadísticos de datos para presentación de resultados.

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados

4.1.1. Encuesta Aplicada A Docentes Y Personal Que Laboran Dentro De La Unidad Educativa “León Becerra”.

Pregunta N° 1: ¿Cree usted que se puede desarrollar la motricidad gruesa de niños de 4 a 6 años a través del juego dirigido?

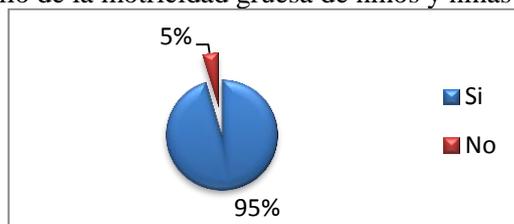
Cuadro N° 7: Desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	95%
No	1	5%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal.

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°5: Desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal.

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis e Interpretación de Resultados.

Del total de encuestados que representan el 95% afirman que mediante el juego dirigido se puede desarrollar la motricidad gruesa, mientras que solamente 1 docente que equivalen al 5% afirman que no se puede desarrollar este tipo de motricidad a través del juego dirigido. **Como se puede observar**, hay un gran porcentaje de personas que tienen conocimientos sobre el juego dirigido, pero no lo aplican para socializar a los niños.

Pregunta N° 2: ¿Con que frecuencia ejercita usted la motricidad gruesa en los niños?

Cuadro N° 8: Frecuencia de ejercicios de motricidad gruesa.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1 vez por semana	16	73%
2 veces por semana	4	18%
más de 2 veces por semana	2	9%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía

Grafico N°6: Frecuencia de ejercicios de motricidad gruesa.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal.

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Los datos obtenidos nos dice que un 73% de docentes y personal de la institución representando por 16 personas, son las que ejercitan la motricidad gruesa en los niños con una frecuencia de 1 vez por semana, mientras que el 18% lo hace dos veces por semana. Con un bajo porcentaje de tan solo el 9% que son 2 docentes realizan con mayor frecuencia los ejercicios de motricidad gruesa siendo estos practicados más de 2 veces por semana.

Interpretación

Podemos notar que muy pocos son los docentes que usan con una frecuencia considerable ejercicios de desarrollo de motricidad gruesa en los niños, lo cual conlleva que no se experimenten todos los beneficios y ventajas.

Pregunta N° 3: ¿Considera usted importante la coordinación dentro del desarrollo motor de los niños de 4 a 6 años?

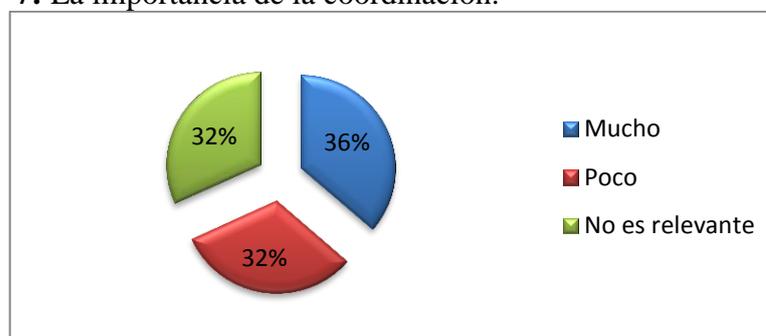
Cuadro N° 9: La importancia de la coordinación.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	8	36%
Poco	7	32%
No es relevante	7	32%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía

Gráfico N°7: La importancia de la coordinación.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal.

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

En este cuadro podemos ver que 8 docentes y personal de la institución el cual representa el 36% considera importante la coordinación dentro del desarrollo motor en la infancia, con poca diferencia existe un 32% que consideran de poca importancia esta actividad dejando un 32% o 7 personas para quienes no es relevante o no tienen conocimiento del tema expuesto.

Interpretación

Se evidencia que los resultados obtenidos en esta pregunta se encuentran divididos en porcentajes similares, por lo que demuestra un bajo interés en desarrollar la coordinación en los niños y niñas ya que les parece poco importante o a su vez no es un tema relevante.

Pregunta N° 4: ¿Con que frecuencia usted realiza juegos dirigidos relacionados al equilibrio?

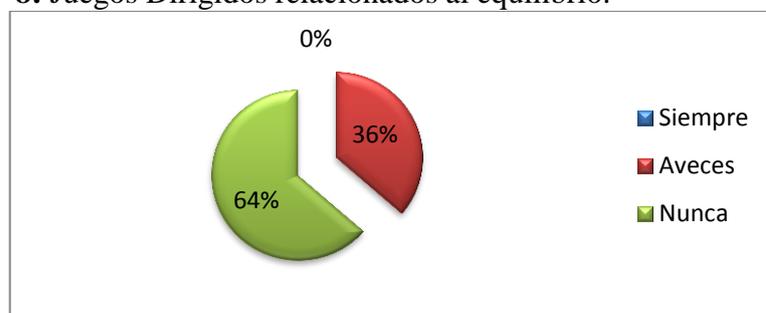
Cuadro N° 10: Juegos Dirigidos relacionados al equilibrio.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	8	36%
Nunca	14	64%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°8: Juegos Dirigidos relacionados al equilibrio.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Del total de encuestados 8 personas que representa el 36% confirma realizar juegos de equilibrio a veces, el 64 % que son 14 personas son quienes no aplican esta herramienta nunca, lo que nos da como resultado de un 0% de personas que lo aplican siempre como una herramienta de socialización e interacción.

Interpretación

Con estos resultados nos podemos dar cuenta que es preocupante el porcentaje de personas que no utilizan el juego como herramienta de socialización, ya que el juego dirigido además de cumplir con objetivos como el de desarrollar equilibrio es una actividad placentera para los niños y niñas que les permitirá crear lasos de amistad.

Pregunta N° 5: ¿Conoce usted en que se basa la inteligencia intrapersonal?

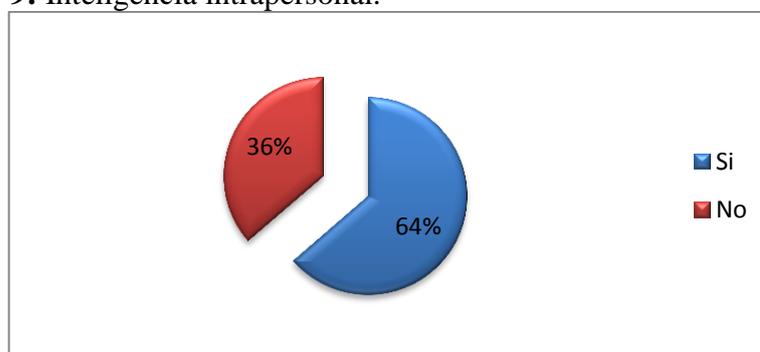
Cuadro N° 11: Inteligencia intrapersonal.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	64%
No	8	36%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°9: Inteligencia intrapersonal.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

En los resultados de las encuestas podemos observar que la mayoría, el 64% que representa a 14 personas, son las que tienen conocimientos sobre inteligencia intrapersonal y un 36% no lo tienen, lo que representa una ventaja para el desarrollo de este proyecto.

Interpretación

Con estos resultados podemos confirmar que si existen conocimientos sobre la inteligencia intrapersonal, sin duda los niños y niñas son los más beneficiados de que existan estos tipos de conocimiento en el ámbito escolar ya que permitirá que se dé mayor importancia a la a este tipo de inteligencia y principalmente a la socialización.

Pregunta N° 6: ¿Qué importancia tiene para usted la inteligencia interpersonal?

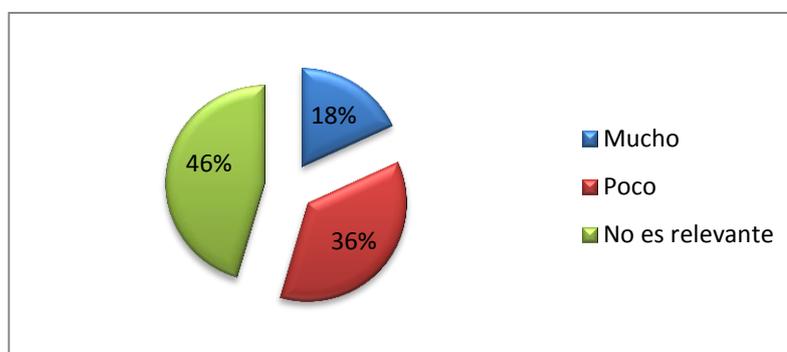
Cuadro N° 12: Inteligencia Interpersonal.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	4	18%
Poco	8	36%
No es relevante	10	45%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°10: Inteligencia Interpersonal.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Sobre las encuestas realizadas los resultados muestran que para 18% de la población encuestada es muy importante la inteligencia interpersonal mientras que para el 36% es poco importante, dejando por último el más alto porcentaje con un 45% para quienes no es relevante o no tienen un conocimiento del tema encuestado.

Interpretación

Con esto podemos confirmar la poca importancia o el desconocimiento que existe en la institución sobre la importancia de la inteligencia interpersonal, y de esta manera demostrar la necesidad de desarrollar el proyecto propuesto.

Pregunta N° 7: ¿Cree usted que la comunicación es importante para la convivencia?

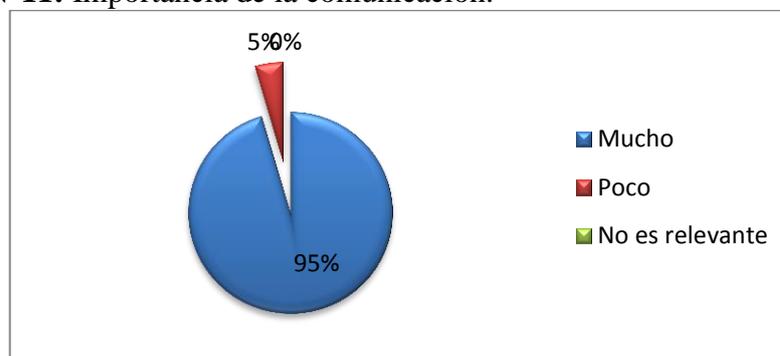
Cuadro N° 13: Importancia de la comunicación.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	21	95%
Poco	1	5%
No es relevante	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N° 11: Importancia de la comunicación.



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

En la encuestas realizada los resultados muestran que la gran mayoría representada por el 95% opina que es muy importancia la comunicación dentro de la convivencia solamente un 5% opina que es poco importante, lo que demuestra que se le da prioridad a la comunicación en la institución.

Interpretación

Se evidencia al momento de hablar de comunicación la mayoría de la población encuestada coincide con que a comunicación es fundamental dentro del desarrollo de la convivencia y más aún cuando se trata de niños y niñas que se encuentran en el proceso de socialización.

Pregunta N° 8: ¿Fomenta usted valores en los estudiantes?

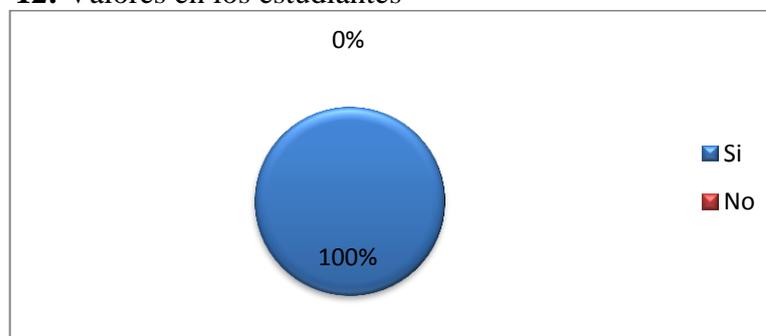
Cuadro N° 14: Valores en los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	100%
No	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°12: Valores en los estudiantes



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

En la encuesta realizada la totalidad de los docentes afirmaron cultivar los valores en los estudiantes, lo que resulta positivo debido a que no solo se recibe una educación teórica si no integral en función del desarrollo emocional.

Interpretación

En la institución se le da una importancia muy amplia a la educación basada en valores, así lo demostró la encuesta realizada a los maestros ya que en su totalidad aseguraron que es muy importante la educación integral del estudiante convirtiéndose así en una de las fortalezas de la institución.

Pregunta N° 9: ¿Dentro de la institución se han desarrollado actividades para incentivar la socialización infantil?

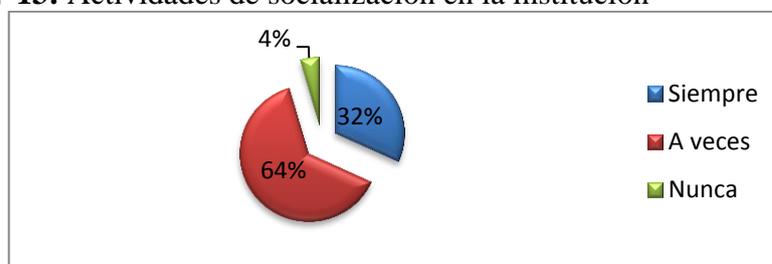
Cuadro N° 15: Actividades de socialización en la institución

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	32%
A veces	14	64%
Nunca	1	5%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°13: Actividades de socialización en la institución



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Como podemos observar el 32% lo que representa a 7 personas son quienes consideran que siempre se han realizado actividades para que los estudiantes socialicen, mientras el 64% representando a 14 personas consideran que no se han realizado dichas actividades con frecuencia. Y tan solo 1 persona que es el 5% asegura que nunca se ha realizado actividades de socialización.

Interpretación

Los resultados dados en la encuesta demuestran que si se han realizado actividades de socialización con una frecuencia baja y aunque se han realizado estas actividades, no han sido con esta finalidad de mantener una socialización entre los niños, sino más bien con propósitos culturales donde asisten los padres de familia y el propósito es entretenerlos.

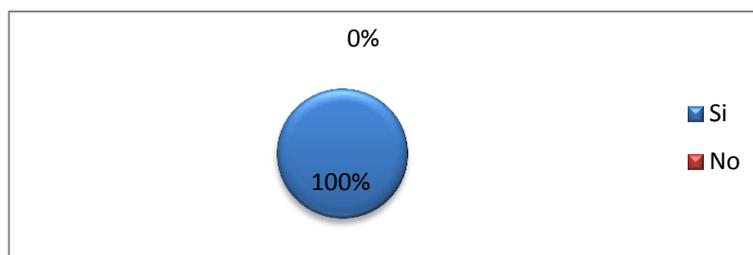
Pregunta N° 10: ¿Estaría usted de acuerdo con participar en el diseño de un manual de Juegos dirigidos orientados al docente para el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa” León becerra”??

Cuadro N° 16: Manual de juegos dirigidos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	100%
No	0	0%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Gráfico N°14: Manual de juegos dirigidos



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

El 100% de las personas encuestadas están de acuerdo en participar en el diseño de un manual de juegos dirigidos para ser aplicados en la socialización de los niños y niñas de la Unidad Educativa “León Becerra”.

Interpretación

Existe una gran acogida con la propuesta de desarrollar un manual de juegos dirigidos para los niños y niñas de 4 a 6 años. Todos los docentes y personal muestran un gran interés en este tema.

4.1.2. Entrevista realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa “León Becerra”.

Pregunta N° 1: ¿Con que frecuencia la maestra realiza juegos dentro del aula de clases?

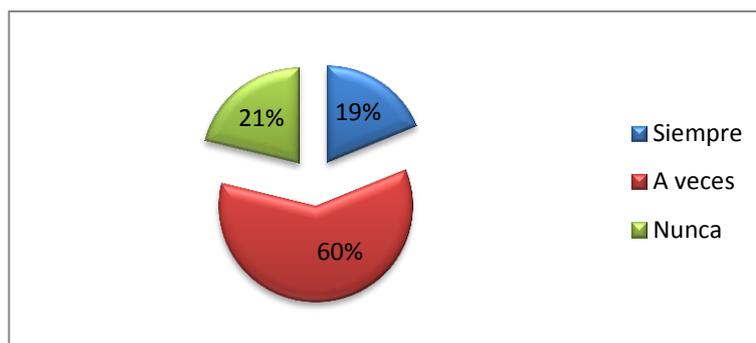
Cuadro N° 17: Frecuencia en juegos dentro del aula de clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	19%
A veces	51	60%
Nunca	18	21%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°15: Frecuencia en juegos dentro del aula de clases.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Del total de niños encuestados un 19% que representan 16 personas afirman que la maestra siempre realiza juegos en clases mientras que el 60% que son 51 niños dicen que no lo hacen a veces, quedando por ultimo un 21% que afirman que nunca se realizan juegos en clases.

Interpretación

Con esto podemos deducir que un porcentaje significativo de estudiantes muestra que si se realizan actividades lúdicas en clase aunque no con tanta frecuencia como se esperaba y pero lastimosamente no con el objetivo de socializarlos.

Pregunta N° 2: ¿Cuándo usted juega la maestra supervisa o dirige el juego?

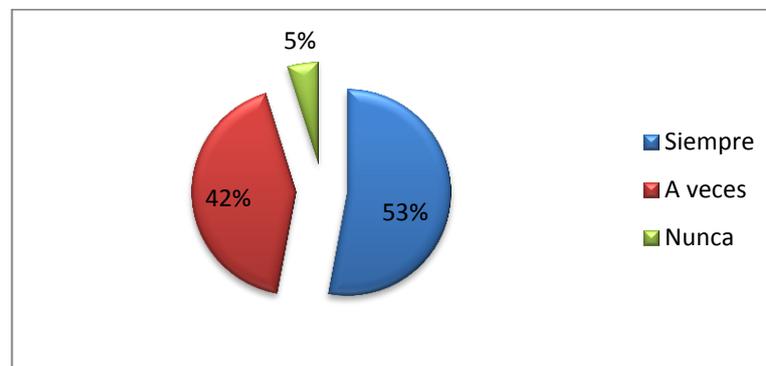
Cuadro N° 18: Supervisión del maestro en el juego dirigido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	53%
A veces	36	42%
Nunca	4	5%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°16: Supervisión del maestro en el juego dirigido



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

El 53% de los niños y niñas encuestados, que representarían a 45 de ellos responden que el maestro supervisa los juegos desarrollados dentro del aula de clases mientras el 42% afirma que solo en algunas ocasiones el maestro está pendiente de los juegos el 5% restante rechaza tener la presencia de su maestro por lo que se han ocasionado muchas agresiones.

Interpretación

En base al análisis de los resultados podemos determinar que la mayoría de veces según los encuestados el maestro está pendiente de las actividades que realizan los niños aunque también vale la pena recalcar que en los momentos que el maestro no está presente se han ocasionado conflictos y agresiones.

Pregunta N° 3: ¿Cuándo se realizan juegos dirigidos por la maestra son en grupo o individuales?

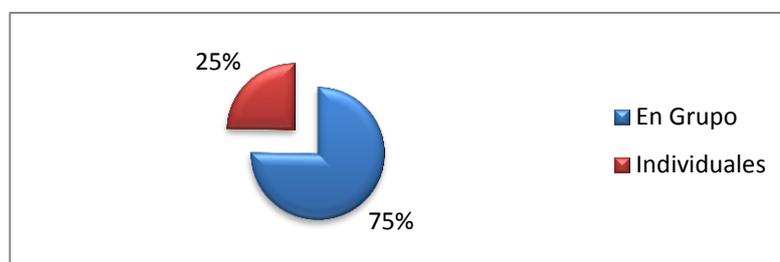
Cuadro N° 19: Juegos en grupo o individuales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
En Grupo	64	75%
Individuales	21	25%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°17: Juegos en grupo o individuales



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Con un porcentaje favorable del 75% representando a 64 personas, se afirma que la mayoría de juegos en los que participan los estudiantes son en grupo, mientras que el 25% restante que representa a 21 personas comentan que se realizan juegos individuales, y que disfrutan más de estos porque de esta manera no son víctimas de agresiones y peleas.

Interpretación

Con dichos resultados podemos decir que la frecuencia del juego en grupo en la educación infantil es buena aunque existe un grupo de estudiantes que afirman que prefieren los juegos individuales porque no hay peleas y se sienten más seguros, lo que afirma que no existe un buen nivel de socialización en el grupo y refuerza nuestra investigación.

Pregunta N° 4: ¿Puede mantener el equilibrio en un solo pie?

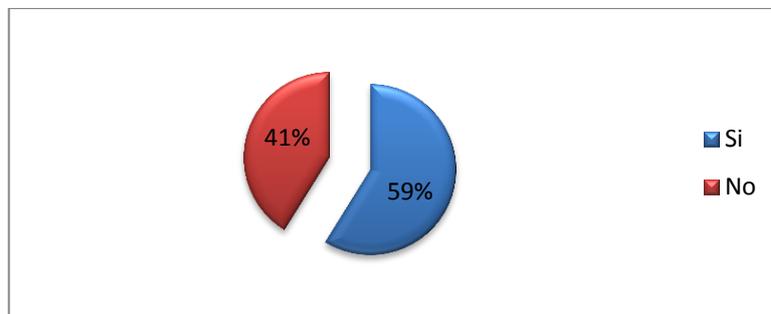
Cuadro N° 20: Mantener el Equilibrio

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	59%
No	35	41%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°18: Mantener el Equilibrio



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

La tabla de resultados nos muestra que los 50 niños y niñas que es el 59% puede mantener el equilibrio, y que 35 niños y niñas que es el 41% tienen dificultades con mantener el equilibrio con un solo pie.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes demuestran poder mantener el equilibrio en un solo pie, aunque un alto número de niños y niñas no lo logan con facilidad lo que nos permite ver la poca importancia que se le da a la motricidad gruesa y al juego.

Pregunta N° 5: ¿Se siente bien con sigo mismo?

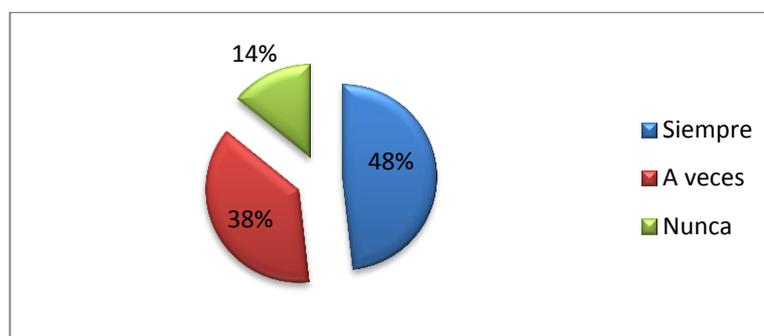
Cuadro N° 21: Autoestima

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	48%
A veces	32	38%
Nunca	12	14%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°19: Autoestima



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Del total de niños encuestados, el 48% que representa a 41 niños y niñas dice sentirse bien consigo mismo, aunque un alto índice de un 38% se siente bien a veces, y el 14% nunca lo que es un numero preocupante considerando la edad de los encuestados.

Interpretación

Estos resultados a pesar de ser positivos en su mayoría, dejan ver un grupo de estudiantes que presentan un grado muy bajo de autoestima y desmotivación lo que es preocupante y vale la pena investigar y dar solución lo antes posible en beneficio de los niños y niñas de la Unidad educativa “León Becerra”.

Pregunta N° 6: ¿Con que frecuencia pelea o se enoja con sus compañeros de clase?

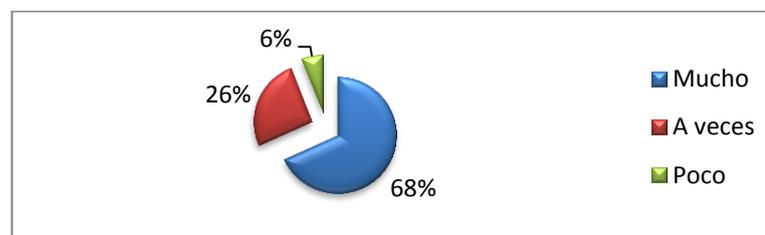
Cuadro N° 22: Frecuencia de discusión entre niños.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	58	68%
A veces	22	26%
Poco	5	6%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°20: Frecuencia de discusión entre niños.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Los resultados obtenidos en el cuadro son que el 68% o 58 niños y niñas pelean frecuentemente entre compañeros o tienen algún tipo de inconveniente, el 26% o 22 estudiantes afirman que a veces, mientras que el 6% dicen que pocas veces han tenido problemas con sus compañeros.

Interpretación

La gran mayoría de niños y niñas en algún momento han peleado o se han visto envueltos en peleas o agresiones entre compañeros, llegando incluso a enviarse quejas a los padres de familia por parte de la institución, lo que es preocupante ya que no existe un buen nivel de compañerismo y por lo tanto una pésima socialización dentro del grupo, salvo el caso de unos pocos como se muestra en los resultados.

Pregunta N° 7: ¿Es importante para usted la comunicación con sus compañeros?

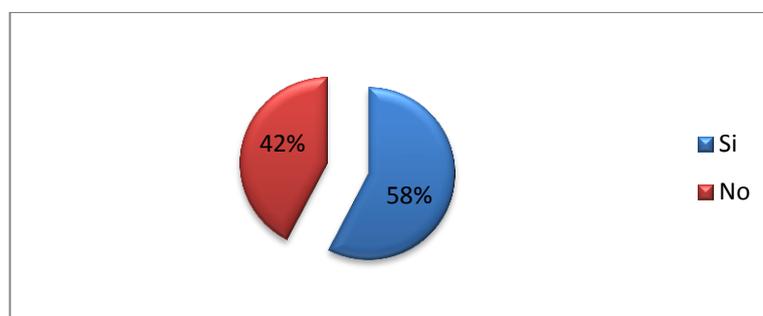
Cuadro N° 23: Importancia de la comunicación entre compañeros.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	49	58%
No	36	42%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°21: Importancia de la comunicación entre compañeros.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Del total de niños encuestados, el 58% representando a 49 personas afirma que es importante conversar y comunicarse con sus compañeros, mientras que el 42% que son 36 personas, un número considerable, rechaza que es importante la comunicación con los amigos.

Interpretación

Se puede observar que existen criterios divididos con respecto a la comunicación ya que un alto número de estudiantes considera que no es importante la comunicación con sus compañeros, y se cree que es porque en sus hogares tampoco existe una buena comunicación entre padres e hijos.

Pregunta N° 8: ¿Su maestra le enseña valores como la solidaridad, respeto y amistad?

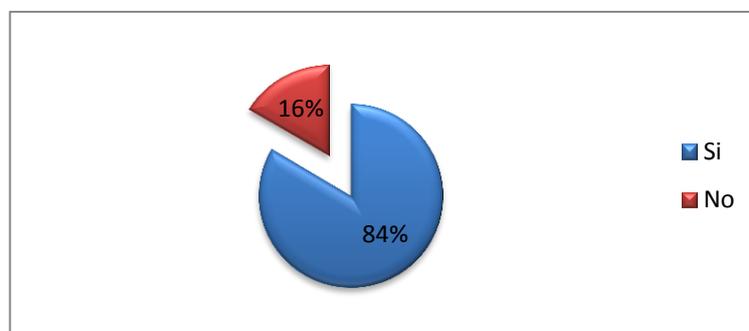
Cuadro N° 24: Valores en los niños.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	71	84%
No	14	16%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°22: Valores en los niños.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Sobre las encuestas realizadas el 84% de estudiantes afirman haber recibido una educación en valores dentro del aula de clases, mientras que el 16% restante menciona que no ha sido impartido en clases y que tampoco es importante.

Interpretación

Con los resultados expuestos se puede decir que dentro de la institución si se toman medidas para disminuir las agresiones y los problemas de socialización aunque parece no tener un resultado positivo, mientras que si existen estudiantes que afirman que los valores no son importantes o ni si quiera conocen de ellos.

Pregunta N° 9: ¿Ha sido víctima de algún tipo de agresión dentro del aula por parte de sus compañeros?

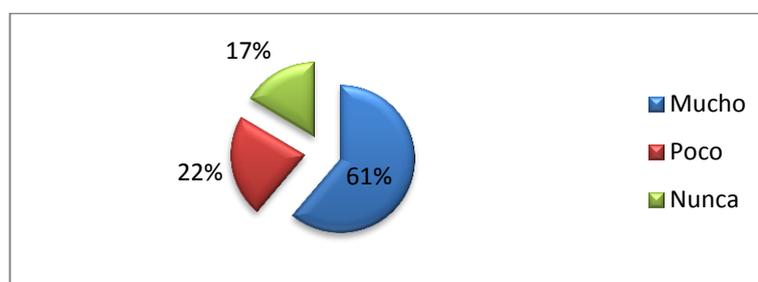
Cuadro N° 25: Agresión dentro del aula.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	52	61%
Poco	19	22%
Nunca	14	16%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Gráfico N°23: Agresión dentro del aula.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Del total de encuestas realizadas el 61% que son 52 niños han sido víctimas de agresión constante por parte de sus compañeros de clases, un 22% que son 19 niños afirman que han sufrido de agresión pero con una menor frecuencia. Mientras que tan solo el 16% que representa a 14 niños no han estado inmersos en ningún tipo de agresión.

Interpretación

Se puede observar que existe un número alarmante de niños y niñas que han sido víctimas de algún tipo de agresión y esto se pudo constatar en las visitas realizadas a la institución donde la maestra tenía que llamar la atención y separarlos constantemente, lo que da como resultado que no exista un buen nivel de socialización y por lo tanto que no exista un buen ambiente de trabajo.

Pregunta N° 10: ¿Cree usted que el juego dirigido por la maestra pueda ayudar a que haya una mejor relación entre compañeros?

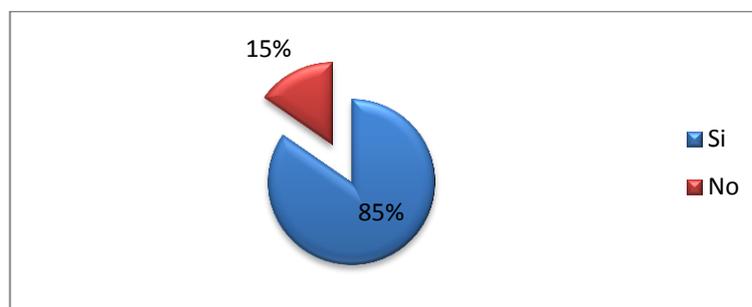
Cuadro N° 26: El juego ayuda a la relación entre compañeros.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	72	85%
No	13	15%
TOTAL	85	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N° 24: El juego ayuda a la relación entre compañeros.



Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Análisis

Se puede observar que un 85% que representa a 72 personas que creen que el juego dirigido por la maestra puede ayudar a que haya una mejor relación entre todos los estudiantes. El 15% que son 13 personas dicen que no serviría de nada el juego para solucionar el problema.

Interpretación

En base a los resultados se puede ver que si existe las ganas de que la situación dentro del aula cambie y mejor aún si es a través del juego ya que es un método que les agrada a los estudiante y que servirá grandemente para lograr socializarlos y crear un mejor ambiente de trabajo.

4.2. Verificación de la Hipótesis

Una hipótesis puede ser demostrada sobre la base de una prueba estadística o estimadora, para el desarrollo de muestras pequeñas se utilizan medidas no paramétricas siendo la principal la del CHI-cuadrado que se calcula en base de las frecuencias observadas y las frecuencias teóricas o esperadas.

Tema:

“El juego dirigido y la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” del cantón Ambato”

Variables

Variable Independiente: El juego Dirigido

Variable Dependiente: La Socialización

4.2.1. Métodos Estadísticos

Planteamiento de la Hipótesis

H0: El juego dirigido no incide en la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años

H1: El juego dirigido si incide en la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años

4.2.1.1. Nivel de significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 95%; $\alpha=0.05$

4.2.1.2. Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 5 filas por 3 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula

$$X^2_{prueba} = \left(\frac{FO_1 - FE_1}{FE_1}\right)^2 + \left(\frac{FO_2 - FE_2}{FE_2}\right)^2 + \left(\frac{FO_3 - FE_3}{FE_3}\right)^2 \dots \left(\frac{FO_n - FE_n}{FE_n}\right)^2$$

$$X^2_{prueba} = \sum \left(\frac{FO_i - FE_i}{FE_i}\right)^2$$

4.2.1.3. Zona aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerando el número de filas y columnas en donde los grados de libertad son:

$$R = \text{Fila} \quad R = 5$$

$$K = \text{Columna} \quad K = 3$$

Grados de Libertad

$$gl = (R-1) * (K-1)$$

$$gl = (5-1) * (3-1)$$

$$gl = 8$$

Por lo tanto con 8 grados de libertad y un nivel significativo de 0.05 en la tabla de distribución del chi (Ver Anexo N°3) cuadrado se obtiene el área de $Xt^2 = 15,507$.

4.2.1.4. Cálculo Matemático

Análisis de Variables

Encuestas a docentes y personal de la Unidad Educativa “León Becerra”

FRECUENCIA OBSERVADA

Cuadro N°27: Frecuencia observada en docentes y personal

ALTERNATIVAS	1 vez / Mucho / Siempre	2 veces / Poco/ A veces	Más de 2 veces / No es relevante / Nunca	subtotal
P2: Con qué frecuencia ejercita usted la motricidad gruesa en los niños	16	4	2	22
P3: Considera usted importante la coordinación dentro del desarrollo motor de los niños de 4 a 6 años.	8	7	7	22
P4: Con que frecuencia usted realiza juegos dirigidos relacionados al equilibrio	0	8	14	22
P6: Qué importancia tiene para usted la inteligencia interpersonal.	4	8	10	22
P9: Dentro de la institución se han desarrollado actividades para incentivar la socialización infantil.	7	14	1	22
TOTAL	35	41	34	110

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

FRECUENCIA ESPERADA

Cuadro N°28: Frecuencia esperada en docentes y personal

ALTERNATIVAS	1 vez / Mucho / Siempre	2 veces / Poco/ A veces	Más de 2 veces / No es relevante / Nunca	subtotal
P2: Con qué frecuencia ejercita usted la motricidad gruesa en los niños	7	8,2	6,8	22
P3: Considera usted importante la coordinación dentro del desarrollo motor de los niños de 4 a 6 años	7	8,2	6,8	22
P4: Con qué frecuencia usted realiza juegos dirigidos relacionados al equilibrio	7	8,2	6,8	22
P6: Qué importancia tiene para usted la inteligencia interpersonal	7	8,2	6,8	22
P9: Dentro de la institución se han desarrollado actividades para incentivar la socialización infantil	7	8,2	6,8	22
TOTAL	35	41	34	110

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

CALCULO DEL CHI – X²

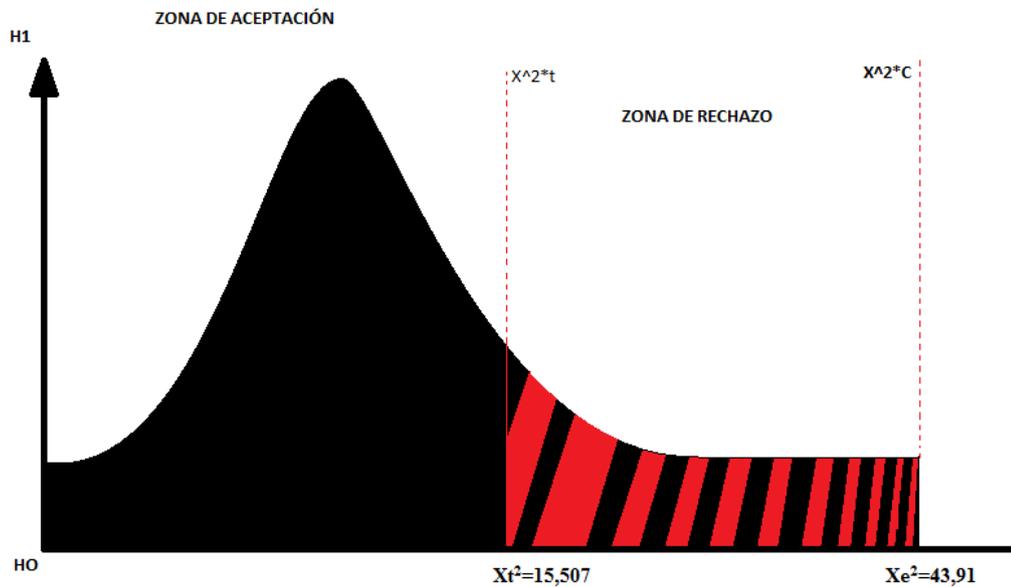
Cuadro N°29: Cálculo del Chi cuadrado Docentes y personal

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
16	7	9	81	11,57
4	8,2	-4,2	17,64	2,15
2	6,8	-4,8	23,04	3,39
8	7	1	1	0,14
7	8,2	-1,2	1,44	0,18
7	6,8	0,2	0,04	0,01
0	7	-7	49	7,00
8	8,2	-0,2	0,04	0,00
14	6,8	7,2	51,84	7,62
4	7	-3	9	1,29
8	8,2	-0,2	0,04	0,00
10	6,8	3,2	10,24	1,51
7	7	0	0	0,00
14	8,2	5,8	33,64	4,10
1	6,8	-5,8	33,64	4,95
TOTAL				43,91

Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°25: Grafico del CHI- X^2 Docentes y personal



Fuente: Encuesta realizada a Docentes y personal

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

DECISIÓN

Decisión $X_e^2=43,91$ para el caso de los docentes y personal, de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero de $X_t^2=15,507$ y se hallan por tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que es “El juego dirigido si incide en la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años da la Unidad Educativa “León Becerra” del cantón Ambato”

Entrevistas a estudiantes de la Unidad Educativa “León Becerra”

FRECUENCIA OBSERVADA

Cuadro N°30: Frecuencia observada en estudiantes

ALTERNATIVAS	Siempre/ Mucho	A veces / Poco	Nunca	subtotal
P1: Con qué frecuencia la maestra realiza juegos dentro del aula de clases,	16	51	18	85
P2: Cuándo usted juega la maestra supervisa o dirige el juego	45	36	4	85
P5: Se siente bien con sigo mismo	41	32	12	85
P6: Con qué frecuencia pelea o se enoja con sus compañeros de clase.	58	22	5	85
P9: Ha sido víctima de algún tipo de agresión dentro del aula por parte de sus compañeros.	52	19	14	85
TOTAL	212	160	53	425

Fuente: Entrevista realizada a Estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

FRECUENCIA ESPERADA

Cuadro N°31: Frecuencia esperada en estudiantes

ALTERNATIVAS	Siempre/ Mucho	A veces / Poco	Nunca	subtotal
P1: Con qué frecuencia la maestra realiza juegos dentro del aula de clases	42,4	32	10,6	85
P2: Cuándo usted juega la maestra supervisa o dirige el juego	42,4	32	10,6	85
P5: Se siente bien con sig o mismo	42,4	32	10,6	85
P6: Con qué frecuencia pelea o se enoja con sus compañeros de clase.	42,4	32	10,6	85
P9: Ha sido víctima de algún tipo de agresión dentro del aula por parte de sus compañeros	42,4	32	10,6	85
TOTAL	212	160	53	425

Fuente: Entrevista realizada a Estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

CALCULO DEL CHI – X²

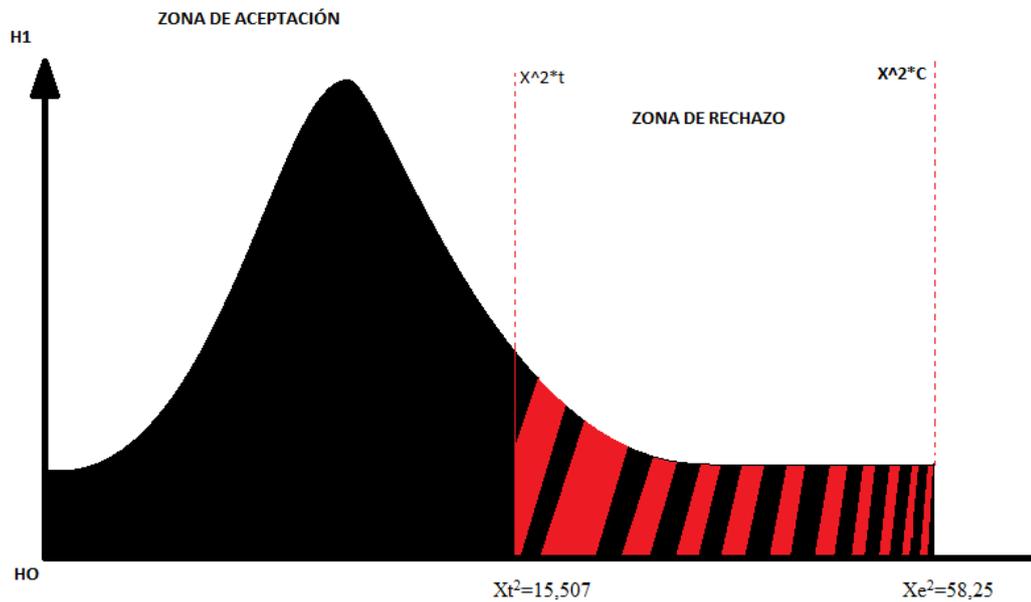
Cuadro N°32: Cálculo del Chi cuadrado Estudiantes

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
16	42,4	-26,4	696,96	16,44
51	32	19	361	11,28
18	10,6	7,4	54,76	5,17
45	42,4	2,6	6,76	0,16
36	32	4	16	0,50
4	10,6	-6,6	43,56	4,11
41	42,4	-1,4	1,96	0,05
32	32	0	0	0,00
12	10,6	1,4	1,96	0,18
58	42,4	15,6	243,36	5,74
22	32	-10	100	3,13
5	10,6	-5,6	31,36	2,96
52	42,4	9,6	92,16	2,17
19	32	-13	169	5,28
14	10,6	3,4	11,56	1,09
TOTAL				Xe²=58,25

Fuente: Entrevista realizada a Estudiantes

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

Grafico N°26: Grafico del CHI- X^2 Estudiantes



Fuente: Entrevista realizada a Estudiantes
Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

DECISIÓN

Decisión $X^2_c=58,25$ para el caso de los estudiantes, de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que el primero de $Xt^2=15,507$ y se hallan por tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que es “El juego dirigido si incide en la socialización de los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” del cantón Ambato”

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Por medio de la investigación realizada se ha observado la falta de practica de juego dirigido, la maestra realiza juegos pero no con un propósito específico, además se destaca que no se ejecutan actividades lúdicas enfocadas al desarrollo de la motricidad gruesa, equilibrio y coordinación por lo que se llega a la conclusión de que a pesar de considerarse muy importante este tipo de actividad no se la desarrolla de una manera permanente dentro del aula de clases.
- Se puede concluir que los niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa “León Becerra” tienen continuamente enfrentamientos y peleas dentro del aula de clases, lo que ocasiona que exista un ambiente de intranquilidad y poco apto para el aprendizaje, además lo que demuestra claramente que no están socializando adecuadamente.
- La socialización es una problemática dentro de la Unidad Educativa “León Becerra”, ya que se detectan casos donde los niños y niñas no socializan aunque es en una proporción pequeña, este debe ser tomado muy en cuenta para prevenir futuros conflictos, además cabe mencionar que el juego dirigido está presente pocas veces en el aula de clases, pero no como herramienta de socialización sino más bien como medio de recreación.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los profesores informarse más sobre el juego dirigido cuáles son sus beneficios y como este influye en los niños y niñas de 4 a 6 años en el proceso de aprendizaje, para que puedan incluir este método de enseñanza en sus clases.
- Tanto los padres de familia como maestros y comunidad educativa deben poner más énfasis en la socialización de los niños y niñas, ya que presentan un alto grado de conflictos en el aula de clases, por lo que se recomienda poner en practica la solución propuesta en la presente investigación.
- La frecuencia de la aplicación del juego dirigido debe ser mayor en el año lectivo y sobre todo en educación inicial de esta manera se lograra obtener resultamos óptimos en el ámbito del desarrollo de las inteligencias múltiples y sobre todo de la socialización.
- La elaboración de un manual con ejemplos de juegos dirigidos para la socialización desarrollo de los estudiantes es imprescindible, con esto se llevara la información a todos los docentes y personal de la Unidad Educativa “León Becerra” para que sea impartido en las aulas de clases como también en el hogar.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título:

Manual de ejemplos de juego dirigido orientado a los docentes y personal del Instituto con el propósito de mejorar el desarrollo de la socialización en los estudiantes.

Institución: Unidad Educativa “León Becerra”

Beneficiarios: Estudiantes, Docentes y personal de la Unidad Educativa “León Becerra”

Ubicación: En la Provincia de Tungurahua del cantón Ambato, barrió Miraflores

Equipo Técnico Responsable: La investigadora Solís Ulloa Andrea Stefanía.

6.2. Antecedentes de la Propuesta

La Educación Infantil es un tramo del Sistema Educativo que sólo recientemente comienza a ser considerado como un periodo de educación peculiar y de importancia relevante.

En los años de la educación infantil se genera un gran impacto en los hábitos y valores que los estudiantes aprenderán de sus maestros y maestras, los cuales ayudaran a los niños y niñas a desarrollarse como personas funcionales en la sociedad que los rodea. Es muy importante que en esta etapa de educación los maestros exploten las múltiples inteligencias de los niños al máximo con la utilización de métodos de enseñanza que faciliten este desarrollo.

El juego ha ocupado tradicionalmente una posición marginal en el contexto escolar. Los niños y las niñas han jugado siempre, pero en espacios exteriores, en horarios de recreo o extraescolares y de forma no planificada, por esta razón los profesores no se han preocupado ni de la forma de agrupación idónea ni de los recursos apropiados para jugar. En términos actuales, podríamos decir que el juego se ha concebido y ha estado presente en la escuela como algo extraño al currículum. Sin embargo, con el objetivo de innovación y cambio educativos, se han aprovechado los resquicios y las grietas del Sistema Educativo para ir infiltrando el juego en el ámbito curricular. Por ejemplo, se ha empezado a utilizar como estrategia didáctica el juego para abordar contenidos en los que otros métodos suelen fracasar, como el lenguaje o las matemáticas.

6.3. Justificación

El motivo de la presente propuesta es debido a que en la institución los docentes y personal no tienen el conocimiento apropiado sobre el juego dirigido y a su vez los que conocen de este método no lo están aplicando con una frecuencia regular en el aula de clases, como consecuencia los estudiantes no están desarrollando al máximo las capacidades sociales e intelectuales que este les brinda.

La propuesta de la presente investigación que es un manual de ejemplos de juego dirigido será de gran ayuda para que todos los docentes y personal de la institución pueda poner en práctica estos conocimientos y actividades con los estudiantes para fortalecer y estimular la inteligencia emocional.

En el futuro los resultados de haber aplicado dichos juegos dirigidos se verá reflejado en el comportamiento social que adquirirán los estudiantes, el ambiente de trabajo será mucho más placentero y apto paraacadémico y social, como también en los diferentes tipos de inteligencia que en están involucrados en esta práctica.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

- Diseñar un manual de ejemplos de juego dirigido orientado a los docentes y personal de la Unidad Educativa “León Becerra” con el propósito de mejorar el desarrollo de la socialización en los estudiantes.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información sobre los juegos dirigidos enfocados a niños y niñas de 4 a 6 años de edad.
- Crear juegos dirigidos, donde se incentive la socialización y el trabajo en equipo entre los niños y niñas de 4 a 6 años.
- Diseñar y Elaborar un manual con la información necesaria para el desarrollo de la socialización a través del juego dirigido.

6.5. Análisis de Factibilidad

La factibilidad de esta propuesta es positiva ya que se ha considerado todos los aspectos necesarios en el ámbito educativo.

Como finalidad se busca una solución eficaz para todos los miembros de la comunidad educativa. Se cuenta con la colaboración de docentes, personal de la institución y estudiantes. Que son los que proporcionaron la información necesaria para descubrir el verdadero problema dentro del aula de clases que en

este caso es la falta de participación en juegos dirigidos por parte de los maestros y como también un problema con la socialización entre el círculo social educativo.

Las políticas a implementarse para el desarrollo de la propuesta y la ejecución de la misma en la Unidad Educativa “León Becerra”, serán determinadas por las autoridades de la institución y la investigadora.

6.6. Fundamentación

Las herramientas y conocimientos necesarios para la implementación de la presente propuesta, tiene su soporte en el marco teórico anteriormente desarrollado y estos son las definiciones de la sociabilidad y del juego dirigido.

LA SOCIALIZACIÓN

La socialización es el proceso mediante el cual una persona se relaciona con el medio que lo rodea, además interioriza los elementos de su cultura y es capaz de vivir de forma natural en sociedad

Los seres humanos por naturaleza somos seres sociales , nos encontramos naturalmente en sociedad, es prácticamente imposible que un ser humano viva solo, de alguna manera, todos, en algún momento de la vida necesitamos relacionamiento con los otros.

La socialización es posible gracias a los medios que posee el ser humano, tales como el lenguaje, la comunicación, la inteligencia y raciocinio, además de los factores en los que se ve involucrado como la familia, la escuela, la ciudad y los medios de comunicación.

La familia es el primer ambiente social que tiene un ser humano desde el momento que nace se relaciona en este ámbito, así que se podría afirmar que la familia es la base para un individuo sociable.

Un individuo sociable se caracteriza por la amabilidad, por su facilidad de conversación y por su inclusión en cualquier ámbito.

La socialización, además, es de alguna manera aquel valor que nos impulsa a los seres humanos a buscar y cultivar relaciones con otras personas compaginando mutuos intereses e ideas para de esta manera orientarlos hacia un fin en común, más allá de las circunstancias personales en las que se encuentre cada uno.

LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS

En la infancia se podría decir que la socialización se da desde muy temprana edad pero se pone a prueba principalmente en el ámbito educativo, ya que como es normal el niño sale de su ambiente familiar para tener nuevas experiencias.

Durante su estancia en casa el niño se relaciona facialmente con sus padres e interactúa con su ambiente inmediato, el problema se detecta cuando se expone a nuevas experiencias o sale de su área de confort, aunque en muchos casos existe una sobre protección por parte de los padres, también debería existir el interés en permitir que el niño pueda ser un ser sociable capaz de compartir experiencias y relacionarse con niños y adultos sin temor.

EL JUEGO DIRIGIDO

El juego dirigido, es aquel que esta precedido por un adulto en esta caso por el maestro. El juego cumple con el objetivo de la ocupación del tiempo libre, el desarrollo lúdico, recreativo o ya sea como terapia o herramienta de aprendizaje.

Al tener un objetivo concreto, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o a nivel social.

Respecto a las ventajas que presenta este tipo de juego, se encuentra:

- El maestro ganara autoridad ya que se limita la libertad del niño y le permite seguir reglas para un objetivo común.
- Se desarrolla el orden el respeto y el trabajo en equipo.
- Sirve como herramienta de aprendizaje, socialización y recreación en el ámbito educativo.

Las ventajas de juego dirigido: Variedad tanta como el profesor sea capaz de aportar, corrección y eliminación de defectos, suavización de posible violencia, ecuanimidad en los resultados, el profesor es el árbitro, efectos biológicos y psicológicos controlados y planificados el profesor debe proponer, sugerir más que imponer de manera que el niño encuentre protagonismo, autonomía y la, posibilidad de manifestar y afirmar su carácter mientras juega Álvarez R. (2013).

Como ya se ha señalado el juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

Dentro de los juegos dirigidos se los puede clasificar en función de las finalidades atribuidas a los mismos como son:

- Juegos Sensoriales
- Juegos Motrices
- Juegos Intelectuales

JUEGOS SENSORIALES

Los Juegos sensoriales son ejercicios de gran importancia ya que producen sensaciones, además de potenciar los sentidos, mediante esta actividad se pretende potenciar la creatividad y desarrollar habilidades útiles para la vida diaria.

Los materiales que se utilicen para los juegos sensoriales son básicos, pues deberán estar llenos de colores texturas sonidos, olores y otras características que permitan al niño reconocer dichos objetos utilizando el sentido del tacto, gusto, olfato, vista y oído, brindándole así un aprendizaje significativo.

El ser humano desde que nace pone en práctica sus sentidos en el momento en el que tiene contacto con el mundo exterior y con su madre, así mismos los juegos sensoriales están en constante relación con el niño ya que interactúa con los objetos que lo rodean, cuando los toca, o cuando se los lleva a la boca, siendo así un juego individual, luego comenzarán a interactuar con otros infantes, dando inicio a la participación en donde se debe estimular la socialización.

JUEGOS MOTORES

Son los juegos que producen en el niño una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora.

Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño.

Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia. Y de las cualidades morales: la voluntad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo etc.

El juego se considera una herramienta importante dentro del ámbito educativo por las ventajas que ofrece al niño ya que le permite relacionarse con su entorno, integrarse al grupo de estudiantes, interactuar con objetos, desarrollarse en el ámbito emocional, cognitivo y motor además de generar autonomía y autoestima.

A partir del juego empiezan las primeras actividades de movimiento donde se construyen relaciones, cognitivas, espaciales y temporales. Los juegos deben propiciar la construcción de estas relaciones buscando la resolución de problemas en las actividades cotidianas “La motricidad es una cualidad significativa para la conducta humana y que, enmarcada en el juego motor, adquiere una lógica propia,

además que el juego motor es un tipo de juego específico”. Según Navarro V. (2002)

JUEGOS INTELECTUALES

Los juegos intelectuales cumplen un rol muy importante en el desarrollo de la inteligencia de los niños ya que promueve una agilidad mental como también destrezas que van incrementando conforme el nivel del juego intelectual aumenta, estimulando la parte de conocimiento general del niño con el mundo que lo rodea.

Estos juegos hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones (objetos del mundo real), el razonamiento, la reflexión como (adivinanzas) y la imaginación creadora (invención de historias).

Según Claparède E. (SF); dice que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

6.7. Metodología

Para el desarrollo de la propuesta mencionada se ha considerado algunos aspectos importantes como son:

- Juegos adecuados
- Juegos con mayor desarrollo intelectual
- Facilidad de entendimiento para los niños
- Facilidad de control para los docentes
- Juegos aplicables en el hogar

Con estas consideraciones es evidente el éxito en llegar a los objetivos deseados, así ayudando mucho a los niños y su desarrollo en el ámbito social y educativo.

**MANUAL DE JUEGOS DIRIGIDOS
ORIENTADOS AL DOCENTE PARA EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA”**



INTRODUCCIÓN



El juego dirigido

El juego es una de las actividades más agradables y frecuentes del ser humano en la infancia. A través de este, el niño experimenta sensaciones y emociones donde están presentes de gran manera la imaginación y la creatividad.

El juego dirigido a su vez ayuda al desenvolvimiento del infante, a ampliar sus habilidades y destrezas de una forma divertida, el propósito de esta actividad siempre deberá ser direccionado al cumplimiento de objetivos propuestos anteriormente en este caso el de socializar a los niños y niñas.

Beneficios del Juego Dirigido

- A través del juego dirigido se expresan sentimientos, emociones y deseos.
- Ayuda al equilibrio emocional ya que se descargan energías y deseos positivos y negativos.

- Desarrolla la imaginación y la creatividad fundamental para la vida escolar.
- El juego permite que el niño tome roles de adultos, ya que suelen imitar a los mayores.
- Al interactuar con otros niños y niñas comparten y socializan empezando así a trabajar en sus habilidades sociales
- Satisface las necesidades del ejercicio físico fundamental en la infancia.
- Mediante el juego el niño amplía su conocimiento del mundo exterior.
- Se ejercita en el uso y la práctica de las relaciones sociales
- Desarrolla valores éticos como de cooperación, respeto, solidaridad, entre otros.
- Desarrolla estrategias de cooperación y comunicación con niños y adultos que se asocien al juego.

El juego como herramienta dentro del aula ayuda fortaleciendo valores como: honradez, nobleza, lealtad, cooperación, solidaridad entre los miembros del grupo, además de respeto por los demás y por sus opiniones, amor al prójimo, tolerancia, a través de él se estimula el desarrollo en las diferentes áreas de los ámbitos cognitivo afectivo y social.

El juego dirigido se relaciona con la socialización debido a que fomenta en el estudiante el poder diferenciar lo positivo de lo negativo e inculcar el juego limpio donde no existan agresiones físicas, robo, engaño o trampa, al contrario la cooperación la honestidad, el trabajo en equipo, el saber ganar y perder.

El juego dirigido no solo cumple con la función de divertir al estudiante, ya que por ser un juego que posee reglas, hace que el estudiante vincule el concepto de normas, las mismas que estarán presentes a lo largo de la vida.

Para poder llevar a cabo este tipo de juego y desarrollar la socialización es muy importante que los niños y niñas hablen y escuchen de forma grupal, respetando el turno y las ideas de los demás, esto fortalecerá la confianza y la autoestima.

Recomendaciones Y Consideraciones Para La Aplicación Del Juego Dirigido.

Al enseñar un juego cada maestro deberá tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que obtenga el mejor resultado en la dirección de esta actividad de igual manera lograr captar toda la atención e interés de los niños.

1. Reconozca y celebre los incidentes graciosos sin pasarse del límite.
2. Sea parte del grupo. Un maestro autoritario no despierta interés y entusiasmo.
3. Esté alerta y tan pronto decaiga el interés no siga jugando ese juego.
4. Reconozca lo bueno y siempre espere de cada uno lo mejor que él puede hacer.
5. Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
6. Dirija la atención e interés a la actividad y no al niño.
7. Esté alerta y preparado para cualquier accidente o situación.
8. Dirija, o sea el líder. Los demás recibirán las instrucciones de Ud. solamente.
9. Recuerde todos los detalles del juego.
10. No cambie reglas del juego después de haber empezado a jugar, cambiar reglas en medio del juego produce confusión.
11. Al final de los juegos de competencia recuerde anunciar el resultado.
12. No presente juegos similares en un solo período.
13. No saque del juego a los niños que pierden o que no hayan participado bien.
14. Para realizar un juego se debe considerar la ocasión y el sitio.
15. No obligue al niño a jugar, busque el medio de llamar su atención.

16. Cuando vaya a enseñar un juego repáselo antes.
17. Mantenga el interés en el juego.
18. Diga lo que se va hacer dentro del juego. No mencione lo que no se debe hacer.
19. De explicaciones claras y use palabras que todos entiendan.
20. Haga demostraciones claras según va explicando el juego.
21. Cerciórese de tener la atención de todos los miembros del grupo al hablar.
22. Si hay sugerencias de parte de los niños, acéptelas, así habrá mejor armonía y disposición.
23. Tenga tacto al dirigirse a los niños.
24. No los ridiculice solo conseguiría alejarlos porque perderían la confianza en usted.
25. Tenga el equipo o material que va usar preparado y pase a los jugadores cuando lo vayan a usar.

Antes de escoger un juego considere si:

1. El juego se adapta a las características de los niños.
2. Si es juego para patio o aula.
3. Para que de número de participantes está dirigido.
4. La hora, día y tiempo que dispone para la clase.
5. El juego debe dar participación a todos.
6. El juego está adecuado a la edad.

Juegos Dirigidos

1. Nombre: “El Gavilán Y Las Gallinas”

Edad: 3-4 años

Lugar: Patio o una área grande.

Objetivo: Mediante el juego de gavián y gallinas se pretende que el niño pueda interactuar con sus compañeros de una forma espontánea, a pesar de ser un juego donde existe mucha emoción por la persecución, el maestro deberá poner reglas claras donde se deberá respetar la integridad entre compañeros y evitar alones, rasguños o cualquier tipo de agresión, inculcando así el respeto en cualquier tipo de actividad por más emocionante que esta sea.

Desarrollo: El gavián (docente) está durmiendo y las gallinas pasean sin darse cuenta de su presencia. Cuando se despierta despliega sus alas y las gallinas asustadas comienzan a correr para que no las toque, intentando llegar a los corrales. El que no llega a hacerlo, pasa a ser gavián y así sucesivamente (y el que fue gavián se convierte en gallina al atrapar a otros compañeros)

Observaciones: Por tratarse de un juego de persecución es necesario tener en cuenta, que el perseguido se debe tocar, no agarrar.



2. Nombre: “Buscando la Sonrisa”

Edad: 4-5

Lugar: Aula

Materiales: Títere Sin Sonrisa, Sonrisa o Boca.

Objetivo: Mediante este juego en equipo se estimulara la creatividad, comunicación e interacción de los pequeños y se les permitirá además dar solución a un problema sencillo lo que inculcara el trabajo en equipo.

Desarrollo: El maestro conseguirá un títere articulado (conejo, niña, payasito etc.) que no tenga sonrisa. La maestra les pedirá que piensen cual es la razón por la que el títere no sonríe, y además ellos en grupos deberán planificar una estrategia para que el títere vuelva a sonreír La maestra hará reír al títere (pegándole una sonrisa, por ejemplo) una vez finalice cada intento grupal.



3. Nombre: “Espejito”

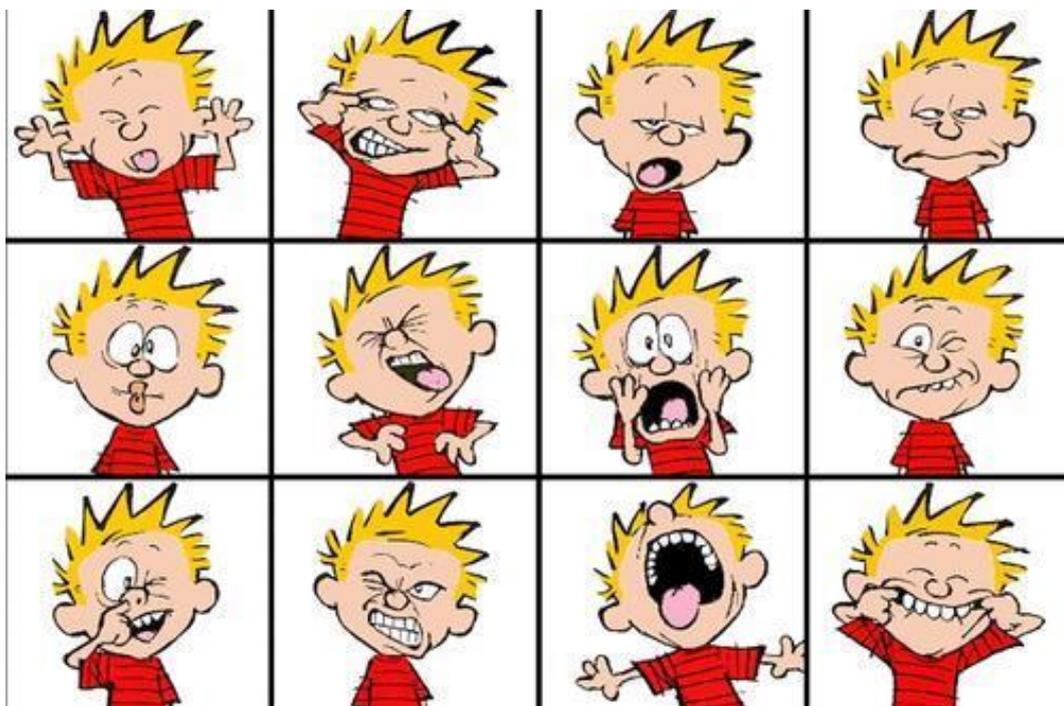
Edad: 4-5

Lugar: Aula de Clase o gimnasio.

Objetivo: Desarrollar en el niño el trabajo en equipo, la socialización, concentración y los tiempos de silencio o de diversión.

Desarrollo: El maestro deberá formar parejas con los estudiantes evitando que alguien se quede sin jugar. Se ubicara a los niños uno frente a otro, y se le pedirá que el primer participante realice, gestos muecas, o algún tipo de gesto, luego el segundo participante que está al frente deberá repetir al mismo tiempo eso movimientos, el juego deberá ser totalmente en silencio.

Observaciones: Se recomienda que los estudiantes realicen ejercicios no muy rápidos para que sean fáciles de imitar.



4. Nombre: “Mimos”

Edad: 5-6

Lugar: Aula de Clase

Materiales: Tarjetas de Imágenes.

Objetivo: Desarrollar la cooperación, el compañerismo, la comunicación y la paciencia mediante la realización del juego de mímicas, incentivando además la creatividad.

Desarrollo: Formar grupos de 3 o 4 personas según el número de estudiantes. El grupo deberá elegir un líder el mismo que será separado para recibir instrucciones. El líder de cada equipo recibirá una palabra un animal o una profesión a través de tarjetas que deberá representar a través de mímicas. Cada equipo participara en orden levantando la mano y solo tendrá un minuto para adivinar. El grupo que gane será el que adivine más rápido la respuesta.

Observaciones: Para este juego es necesario que haya la atención de todos los presentes, además de recordarles que tampoco se pueden realizar sonidos.



5. Nombre: “Mi juguete favorito”

Edad: 5-6

Lugar: Aula

Materiales: Un juguete favorito del niño.

Objetivo: Fomentar la comunicación, solidaridad, respeto y la socialización de sentimientos y emociones con sus compañeros mediante la actividad planteada.

Desarrollo: Debido a que el juego dirigido es una actividad que requiere una planificación, el maestro deberá pedir con anticipación que el estudiante traiga su juguete favorito a clase pero con la condición de que no se lo enseñe a nadie.

Para esta actividad el maestro deberá recoger en secreto los juguetes, y guardarlos para que no sean visibles para los niños, después se formaran parejas y se las ubicara en un círculo.

Cada niño hablara sobre su juguete favorito, sin decir su nombre, solo se deberán mencionar características como color, tamaño, forma, poderes, etc.

La maestra deberá apilar todos los juguetes en el centro del círculo, y en orden deberá llamarlos para que reconozcan el juguete que pertenece a su amigo, para esto deberán tener un tiempo máximo de 20 segundo, cuando lo haya encontrado deberá mencionar las características del juguete y porque razón su amigo lo considera su favorito.

Observaciones: El maestro deberá buscar la hora del día donde los niños estén más calmados y dispuestos al juego dirigido.



6. Nombre: “ Carrera de tortugas”

Edad: 4 - 5 -6

Materiales: Almohadón o almohada pequeña para cada participante

Lugar: Patio

Materiales: Almohadón.

Objetivo: Desarrollar la paciencia, el respeto a sus compañeros y el saber ganar o perder mediante esta actividad de competencia.

Desarrollo: Se debe delimitar el trayecto de la carrera con una tiza. Todos los participantes deben tener un almohadón. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (imitando el caparazón de una tortuga). Al dar la partida las tortugas comienzan a dirigirse a la meta. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido a la meta sin tener que repetir el trayecto. La tortuga que primero llega es la ganadora.



7. Nombre: “Juego de Tres Pies”

Edad: 5-6

Lugar: Patio

Materiales: Cinta adhesiva

Objetivo: Desarrollar en el estudiante la comunicación, compañerismo, respeto y cooperación mediante el presente juego.

Desarrollo: El maestro deberá formar parejas y ubicarlos uno al lado del otro, con la ayuda de la cinta adhesiva deberá sujetar el pie derecho del primer participante con el izquierdo del segundo participante formando así tres pies.

El maestro deberá trazar una línea de partida y otra de llegada, los participantes deberán competir por llegar en el primer lugar.



8. Nombre: “Malabaristas”

Edad: 5-6 años

Lugar: Patio o gimnasio

Materiales: Un libro

Objetivo: Desarrollar el equilibrio, la concentración y el trabajo en equipo mediante la utilización del juego presente.

Desarrollo: El maestro deberá formar grupos de 4 personas evitando que algún estudiante se quede sin jugar. Se deberá trazar una línea de partida y otra de llegada, cada jugador ira hasta la señal, y volver a la línea de partida equilibrando siempre un libro en la cabeza (las manos deben estar hacia atrás). Al llegar de vuelta a la línea de partida el jugador siguiente le quita el libro y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego.

Observaciones: Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.



9. Nombre: “ Sacarle la cola al burro”

Edad: 4 -5

Lugar: Patio

Materiales: Una soga

Objetivo: Desarrollar el respeto y la tolerancia entre compañeros, ya que se trata de que a pesar de se un juego divertido y de mucha agilidad y emociones no se lastimen unos a otros.

Desarrollo: La maestra le coloca una soga o lana amarrada en el pantalón de un niño. El deberá salir corriendo evitando que sus compañeros le pisen la cola. El primero que lo logra pasará a llevar la soga. Y así sucesivamente hasta que se pierda el iteres en el juego.



10. Nombre: “ Como Sardinas”

Edad: 4 - 5 -6

Lugar: Patio o parque

Objetivo: Desarrollar la paciencia, el compañerismo, además de poder diferenciar en que momentos se puede hablar y en cuales se debe estar callado.

Desarrollo: La maestra deberá escoger a uno de los participantes quien debe esconderse mientras los demás cuentan hasta 20 o esperan un tiempo, terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite.

El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.



11. Nombre: Explotando globos

Edad: 3 - 4 años

Material: Globos

Lugar: Patio

Objetivo: Desarrollara la cooperación, el respeto y sobre todo les permitirá socializar con los miembros de su equipo y con los rivales.

Desarrollo: Los niños deberán estar arrodillados en la partida uno a tras de otro. Del otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomara el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola. Gana el equipo que primero termine.

12. Nombre: El anillo travieso

Edad: 4 y 5 años

Lugar: al aire libre

Material: Soga y un anillo que se deslice por esta y pueda ocultarse en la mano de un niño.

Objetivo: Socializar a los niños y niñas a través de una actividad placentera que les permita desarrollar habilidades motrices.

Desarrollo: Todos los niños menos uno deben sentarse en círculo tomando la soga. Uno se oculta el anillo en su mano, sin que lo vea el niño que va al centro. Cuando el niño del centro descubre quien tiene el anillo, tomará su lugar. Será ganador aquel niño que nunca fue descubierto.



13. Nombre: Fantasmas en el cementerio

Edad: 4 – 5 años

Espacio: Al aire libre o espacio cerrado.

Objetivo: Incentivar el juego y la participación de todos los estudiantes en un ambiente de armonía, donde se comparta el juego sin el objetivo de competir.

Desarrollo: Un jugador es el fantasma. Los demás se tumban en un círculo alrededor del fantasma. Ahora están en el cementerio. El fantasma tiene que conseguir que los que están en el cementerio rían o se muevan sin tocarlos. Si alguien se mueve o ríe, se convierte también en un fantasma.



14. Nombre: Los animales

Edad: 4 años

Lugar: Espacio cerrado

Materiales: Venda para los ojos

Objetivo: Desarrollar la socialización mediante el juego de sonidos desarrollando habilidades de concentración y paciencia.

Desarrollo: Este juego es importante hacerlo en un sitio que no suponga ningún riesgo para los niños. El maestro deberá ubicarlos por todo el aula a los niños tapados los ojos con alguna venda deben ponerse en cuatro patas. El maestro debe repartir animales a todos los niños. Debe hacer que cada dos niños tengan el mismo animal. El juego consiste en encontrar al niño que tiene tu propio animal sólo con el sonido que éste emita. No vale hablar, sólo hacer sonidos: ladridos, maullidos, etc.



15. Nombre: El maquinista

Edad: 5 - 6 años

Lugar: Espacio cerrado, gimnasio

Materiales: Venda para los ojos

Objetivo: Desarrollar la confianza en el compañero, la concentración y la atención para poder seguir instrucciones.

Desarrollo: Se hace un grupo con tres o cuatro niños. Se les pone a todos en fila india y todos se tapan los ojos menos el último de la fila, que será el maquinista. Los niños deben andar por la habitación con las manos en los hombros del niño siguiente. Y deben ir siguiendo las indicaciones del maquinista que indicará la dirección que los niños deben tomar con golpes en los hombros. Las instrucciones son: un golpe a la derecha, ir a la derecha.; un golpe a la izquierda, ir a la izquierda; derecha e izquierda a la vez, para. Dos golpes a ambos lados, continuar. Mucho cuidado con la habitación. Intentar que no haya ningún tipo de riesgo.



16. Nombre: El dibujo en la espalda

Edad: 5 - 6 años

Espacio: Espacio cerrado

Objetivo: Desarrollar la atención y los sentidos a además de la cooperación y el trabajo en equipo.

Desarrollo: Se dividen los niños en grupos y cada grupo se sienta en fila india. El último niño, el que está en la espalda de todos sus compañeros, verá un dibujo que le mostrará al maestro del juego. Este niño lo verá y deberá dibujarlo en la espalda de su compañero. Éste a su vez lo pasará al de delante y así sucesivamente hasta llegar al primero que dirá lo que cree que era el dibujo. Debemos intentar que los dibujos sean lo más sencillos posibles.

17. Nombre el Zapato Veloz

Edad: 5 - 6 años

Espacio: Aula, Espacio cerrado

Materiales: Venda para los ojos, caja.

Objetivo: Desarrollar la paciencia, el respeto, la atención y el trabajo en equipo que es fundamental para incentivar la socialización infantil.

Desarrollo: El maestro deberá separar a la clase entre dos o tres grupos. En una pista de gimnasio o en el aula, colocamos en un extremo una caja, con una zapatilla de cada uno de los miembros del grupo, uno de los miembros del grupo se colocara la venda en los ojos mientras que otro lo guía hasta que ubique su zapato. Luego hay cambio de roles, gana el grupo que consiga ponerse antes todas las zapatillas



6.8. Modelo Operativo

Cuadro N°33: Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	GASTOS
Socializar	<p>Promover el uso frecuente del manual de juegos dirigidos dentro del ámbito educativo.</p> <p>Imprimir varios ejemplares para los docentes y autoridades</p>	<p>Presentar la propuesta a los directivos de la institución con el fin de promover su uso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Humanos • Impresora • Hojas • Anillado 	1 día	<p>Movilización \$6</p> <p>Impresión de Manuales \$80</p>
Planificar	<p>Diseñar el manual de ejemplos de juegos dirigidos para la socialización, basando en las necesidades de la</p>	<p>Investigación sobre juegos adecuados para socializar.</p> <p>Crear juegos entretenidos y grupales que fomenten la socialización en el aula de</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Humanos • Internet • Computador • Ilustrador 	7 días	<p>Internet \$20</p>

	institución.	clases.	<ul style="list-style-type: none"> • Photoshop 		
Promocionar	Demostrar los beneficios del uso del Manual de Juegos dirigidos para la Socialización a profesores, autoridades y estudiantes.	Visitar las aulas de clases y compartir con los niños y maestros la utilidad del Manual.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Humanos • Manuales Ilustrados. 	2 días	Movilización \$4
Ejecutar.	Fomentar la aplicación frecuente de juegos dirigidos con el objetivo de socializar a los estudiantes para mejorar el ambiente educativo.	Con la ayuda del maestro realizar un juego de los que se presentan en el manual con los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Humanos • Manuales Ilustrados. • Materiales para juegos. 	1 día	Materiales de Apoyo \$15
Evaluar	Verificar la práctica y aplicación de la propuesta dentro del aula de clases.	Analizar junto a las autoridades y maestros el resultado de la puesta en práctica de la propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos Humanos. 	1 día	Movilización. \$3

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

6.9. Administración de la Propuesta

Recursos Institucionales

Unidad Educativa “León Becerra”

Recursos Humanos

- Estudiantes
- Docentes
- Personal de la institución

Recursos Materiales

- Computadora
- Internet
- Libros
- Impresiones
- Libreta
- Lápices
- Hojas de papel Bond
- Esferográficos

Recursos Financieros

- Financiado por la investigadora

Cuadro N° 34: Recursos Financieros

PRESUPUESTO ECONÓMICO	
NOMBRE	VALOR APROXIMADO
RECURSOS INSTITUCIONALES	
Universidad Técnica de Ambato	00.00
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	00.00
Unidad Educativa “León Becerra”.	00.00
RECURSOS HUMANOS	
Investigador	00.00
Directivos y Docentes de la Institución	00.00
Estudiantes, Padres de Familia y ciudadanía en general	00.00
RECURSOS MATERIALES	
Hardware: Computador y sus periféricos	50.00

Internet	50.00
Hojas papel Bond y Perforadas	30.00
Libretas y Cuadernos de apuntes	5.00
Movilización	150
Copias	60.00
Lápices	2.00
Esferográficos	2.00
IMPREVISTOS	30.00
PUESTA EN MARCHA DE LA PROPUESTA	125.00
TOTAL	489.00

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

6.10. Previsión de la Evaluación.

Cuadro N° 35: Previsión de la Evaluación.

Preguntas Básicas	Explicación
¿Qué evaluar?	Las actividades y Juegos propuestos.
¿Por qué evaluar?	Para mejorar y corregir posibles errores.
¿Para qué evaluar?	Para que la propuesta sea efectiva
¿Quienes solicitan evaluar?	La investigadora.
¿Cuándo evaluar?	Durante el periodo escolar.
¿Cómo Evaluar?	A través de la observación en el aula de clases.
¿Con que evaluar?	A través de encuestas y entrevistas.

Elaborado por: Solís Ulloa Andrea Stefanía.

BIBLIOGRAFÍA

- Alavarez R. (2013) Juego libre vs. Juego Dirigido Recuperado de: <http://prezi.com/517txmv02plk/juego-libre-vs-juego-dirigido/>
- Arenas G. (2006) Triunfantes Perdedoras, La vida de las niñas en la Escuela, España.
- Barragán S.(2011) El retraso psicomotor y su incidencia en la sociabilización de los niños y niñas de 6 meses a 5 años del C.D.I “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- BAUMRIND D. (S.F) Instituto de Desarrollo Humano de la Universidad de California
- BRITO L.F. (2000) Didáctica Diferencial de la Educación Física y Recreación.
- CHEIX R. (S.F.) Documento para educadores de Pre-Kínder a 4° básico, La sociabilidad en la etapa de la niñez, Chile.
- CLAVERA M. (2005).Asociación de Pediatría Extra hospitalaria Alicante, “Mi hijo no es Sociable” España,
- GONZÁLEZ F. (2009) El Juego Infantil, Eje Metodológico De La Intervención En 0-6 Años, España.
- Hervas E, (2008) El juego en la educación infantil. España. Recuperado de: http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HE_RVAS_1.pdf
- Lugrís M., Míguez D., Novo C., Pallas A. (2012), Trabajar las habilidades motrices básicas en educación infantil de manera divertida y lúdica., España
- Monroy A., Saenz G. (2012) Juego y Educación Física escolar: intervención del adulto, juego espontáneo y juego dirigido. Argentina.

- Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd165/intervencion-del-adulto-juego-espontaneo-y-dirigido.htm>
- NAVARRO V. (2002) “El Afán de Jugar Teoría y Práctica de los Juegos Motores.” España,
Recuperado de: <http://www.altorendimiento.com/congresos/educacion-fisica/4421-trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion-infantil-de-manera-divertida-y-ludica>
 - -República del Ecuador Código de la Niñez y Adolescencia.
 - -República del Ecuador, Constitución 2008
 - República del Ecuador, Ministerio de Educación, Actualización y Fortalecimiento Curricular de La Educación General Básica 2010,
 - -Revista Padres Ok, octubre (2006).
 - Vygotskii L. (2009) La imaginación y el Arte en la infancia, España
 - www.educarecuador.ec/buen-vivir-eed.html (Mayo 2013)
 - <http://www.ceismaristas.cl/novedades/2004/agosto/sociabil.htm>
 - <http://recursos.cnice.mec.es/filosofia/pdf/sociedad.pdf>
 - <http://prevencionviolenciafamiagye.blogspot.com/2008/11/algunas-definiciones-del-trmino.html>
 - <http://www.reocities.com/Heartland/farm/8810/investig/sociab1.html>
 - <http://psicologiainfantil.bligoo.com/ninos-como-ayudarlos-a-ser-mas-sociables>
 - <http://www.ceismaristas.cl/novedades/2004/agosto/sociabil.htm>
 - trabajar-las-habilidades-motrices-basicas-en-educacion-infantil-de-manera-divertida-y-ludica
 - <http://gladysferrin.blogspot.com/2010/09/tipos-de-motricidad-en-los-parvulos.html>
 - <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>
 - <http://regalosparaelalma.wordpress.com/juegos-sensoriales/>
 - <http://taisbru.wikispaces.com/Juego+motor>
 - <http://www.definicionabc.com/social/sociabilidad.php>
 - <http://www.bekiapadres.com/articulos/sociabilidad-ninos/>

- <http://www.psicoadictiva.com/arti/articulo.asp?SiteIdNo=138>
- <http://educadorasalservicio.wikispaces.com/Juegos+Dirigidos>

ANEXO 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PARVULARIA

**EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL
CANTÓN AMBATO.**

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES Y PERSONAL QUE LABORA EN
LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA”**

Fecha:.....

Objetivo: Recopilar información que contribuya a la investigación, mediante las experiencias del personal que labora dentro de la institución.

Indicaciones: responder con toda sinceridad y exactitud a las interrogantes planteadas en la presente encuesta.

1. **¿Cree usted que se puede desarrollar la motricidad gruesa de niños de 4 a 6 años a través del juego dirigido?**

SI ()

NO ()

2. **¿Con que frecuencia ejercita usted la motricidad gruesa en los niños?**

1 vez por semana () 2 veces por semana () más de 2 veces por semana ()

3. **¿Considera usted importante la coordinación dentro del desarrollo motor de los niños de 4 a 6 años?**

Mucho () Poco () No es relevante ()

4. **¿Con que frecuencia usted realiza juegos dirigidos relacionados al equilibrio?**

Siempre () A veces () Nunca ()

5. **¿Conoce usted en que se basa la inteligencia intrapersonal?**

SI () NO ()

6. **¿Qué importancia tiene para usted la inteligencia interpersonal?**

Mucho () Poco () No es relevante ()

7. **¿Cree usted que la comunicación es importante para la convivencia?**

Mucho () Poco () No es relevante ()

8. **¿Fomenta usted valores en los estudiantes?**

SI () NO ()

9. **¿Dentro de la institución se han desarrollado actividades para incentivar la socialización infantil?**

Siempre () A veces () Nunca ()

10. **¿Estaría usted de acuerdo con participar en el diseño de un manual de Juegos dirigidos orientados al docente para el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 4 a 6 años de la Unidad Educativa” León becerra”?**

SI () NO ()

Gracias por su colaboración.

ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PARVULARIA

**EL JUEGO DIRIGIDO Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA” DEL
CANTÓN AMBATO.**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 6 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “LEÓN BECERRA”**

Fecha:.....

Objetivo: Recopilar información que contribuya a la investigación, mediante las experiencias de los niños y niñas de 4 a 6 años.

Indicaciones: Crear un ambiente de confianza para el niño cuando se realice la entrevista, para que sus respuestas sean sinceras y veraces.

1. **¿Con que frecuencia la maestra realiza juegos dentro del aula de clases?**

Siempre () A veces () Nunca ()

2. **¿Cuándo usted juega la maestra supervisa o dirige el juego?**

Siempre () A veces () Nunca ()

3. **¿Cuándo se realizan juegos dirigidos por la maestra son en grupo o individuales?**

En grupo ()

Individuales ()

4. **¿Puede mantener el equilibrio en un solo pie?**

SI ()

NO ()

5. **¿Se siente bien con sigo mismo?**

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. **¿Con que frecuencia pelea o te enojas con sus compañeros de clase?**

Mucho ()

A veces ()

Poco ()

7. **¿Es importante para usted la comunicación con sus compañeros?**

SI ()

NO ()

8. **¿Tu maestra te enseña valores como la solidaridad, respeto y amistad?**

SI ()

NO ()

9. **¿Has sido víctima de algún tipo de agresión dentro del aula por parte de sus compañeros?**

Mucho ()

Poco ()

Nunca ()

10. **¿Cree usted que el juego dirigido por la maestra pueda ayudar a que haya una mejor relación entre compañeros?**

SI ()

NO ()

Gracias por su colaboración.

ANEXO 3

Tabla de la distribución Chi-cuadrado

g=grados de libertad p=área a la derecha

El valor x de la tabla cumple que para X es chi-cuadrado con g grados de libertad

$P(X>x)=p$

g	p										
	0.001	0.025	0.05	0.1	0.25	0.5	0.75	0.9	0.95	0.975	0.999
1	10.827	5.024	3.841	2.706	1.323	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0
2	13.815	7.378	5.991	4.605	2.773	1.386	0.575	0.211	0.103	0.051	0.002
3	16.266	9.348	7.815	6.251	4.108	2.366	1.213	0.584	0.352	0.216	0.024
4	18.466	11.143	9.488	7.779	5.385	3.357	1.923	1.064	0.711	0.484	0.091
5	20.515	12.832	11.07	9.236	6.626	4.351	2.675	1.61	1.145	0.831	0.21
6	22.457	14.449	12.592	10.645	7.841	5.348	3.455	2.204	1.635	1.237	0.381
7	24.321	16.013	14.067	12.017	9.037	6.346	4.255	2.833	2.167	1.69	0.599
8	26.124	17.535	15.507	13.362	10.219	7.344	5.071	3.49	2.733	2.18	0.857
9	27.877	19.023	16.919	14.684	11.389	8.343	5.899	4.168	3.325	2.7	1.152
10	29.588	20.483	18.307	15.987	12.549	9.342	6.737	4.865	3.94	3.247	1.479
11	31.264	21.92	19.675	17.275	13.701	10.341	7.584	5.578	4.575	3.816	1.834
12	32.909	23.337	21.026	18.549	14.845	11.34	8.438	6.304	5.226	4.404	2.214
13	34.527	24.736	22.362	19.812	15.984	12.34	9.299	7.041	5.892	5.009	2.617
14	36.124	26.119	23.685	21.064	17.117	13.339	10.165	7.79	6.571	5.629	3.041
15	37.698	27.488	24.996	22.307	18.245	14.339	11.037	8.547	7.261	6.262	3.483
16	39.252	28.845	26.296	23.542	19.369	15.338	11.912	9.312	7.962	6.908	3.942
17	40.791	30.191	27.587	24.769	20.489	16.338	12.792	10.085	8.672	7.564	4.416
18	42.312	31.526	28.869	25.989	21.605	17.338	13.675	10.865	9.39	8.231	4.905
19	43.819	32.852	30.144	27.204	22.718	18.338	14.562	11.651	10.117	8.907	5.407
20	45.314	34.17	31.41	28.412	23.828	19.337	15.452	12.443	10.851	9.591	5.921
21	46.796	35.479	32.671	29.615	24.935	20.337	16.344	13.24	11.591	10.283	6.447
22	48.268	36.781	33.924	30.813	26.039	21.337	17.24	14.041	12.338	10.982	6.983
23	49.728	38.076	35.172	32.007	27.141	22.337	18.137	14.848	13.091	11.689	7.529
24	51.179	39.364	36.415	33.196	28.241	23.337	19.037	15.659	13.848	12.401	8.085
25	52.619	40.646	37.652	34.382	29.339	24.337	19.939	16.473	14.611	13.12	8.649
26	54.051	41.923	38.885	35.563	30.435	25.336	20.843	17.292	15.379	13.844	9.222
27	55.475	43.195	40.113	36.741	31.528	26.336	21.749	18.114	16.151	14.573	9.803
28	56.892	44.461	41.337	37.916	32.62	27.336	22.657	18.939	16.928	15.308	10.391
29	58.301	45.722	42.557	39.087	33.711	28.336	23.567	19.768	17.708	16.047	10.986
30	59.702	46.979	43.773	40.256	34.8	29.336	24.478	20.599	18.493	16.791	11.588
35	66.619	53.203	49.802	46.059	40.223	34.336	29.054	24.797	22.465	20.569	14.688
40	73.403	59.342	55.758	51.805	45.616	39.335	33.66	29.051	26.509	24.433	17.917
45	80.078	65.41	61.656	57.505	50.985	44.335	38.291	33.35	30.612	28.366	21.251
50	86.66	71.42	67.505	63.167	56.334	49.335	42.942	37.689	34.764	32.357	24.674
55	93.167	77.38	73.311	68.796	61.665	54.335	47.61	42.06	38.958	36.398	28.173
0	99.608	83.298	79.082	74.397	66.981	59.335	52.294	46.459	43.188	40.482	31.738

