



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN

DOCENCIA Y CURRÍCULO

TEMA

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL “MARÍA ANGÉLICA IDROVO”, DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS”.

AUTORA

LIC. JACQUELINE DEL POZO VERGARA

DIRECTORA

DRA. MARÍA LUISA MERCHÁN GAVILÁNEZ, MSC

BABAHOYO – LOS RÍOS – ECUADOR

2015



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA



MAESTRÍA EN DOCENCIA Y CURRÍCULO

TEMA

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS".

MAESTRANTE:

Lic. Jacqueline Del Pozo Vergara

DIRECTOR DE TESIS

Dra. María Luisa Merchán Gavilánez Msc.

MARZO 2015



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
"CEPEC"

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

Babahoyo, 18 de mayo de 2015

Ing. Fabián Toscano Ruiz
DIRECTOR DEL CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN
CONTINUA "CEPEC"
En su despacho.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de director de Tesis, de la egresada **JACQUELINE CONSUELO DEL POZO VERGARA** del Centro De Estudios De Postgrado Y Educación Continua "CEPEC", cuyo tema es "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS".

Me dirijo a usted y por su intermedio al Consejo Directivo, con la finalidad de poner en conocimiento que, la postulante **JACQUELINE CONSUELO DEL POZO VERGARA**, ha cumplido con todos los requerimientos estipulados en el reglamento de graduación del Centro De Estudios De Postgrado Y Educación Continua "CEPEC", de la Universidad Técnica de Babahoyo, para el desarrollo de la investigación, con fines de graduación y titulación.

Por lo que está acto para que se designe tribunal y fecha de sustentación.

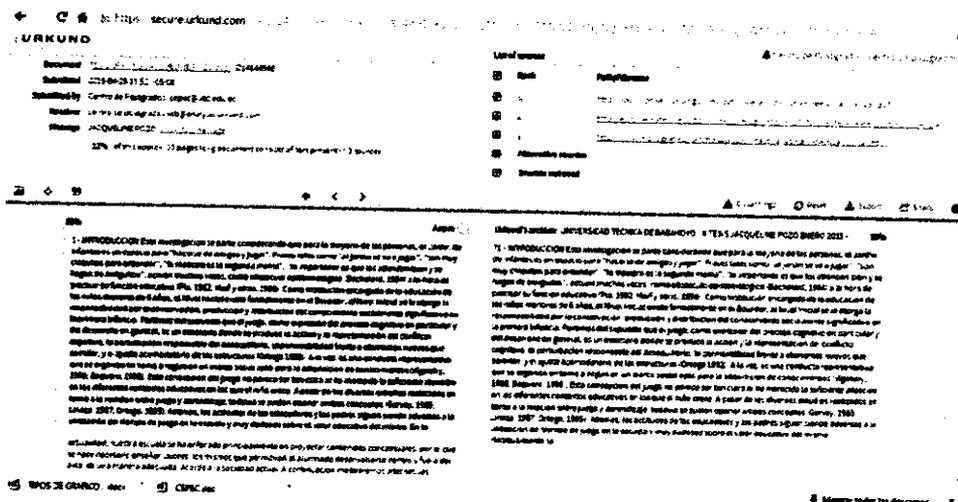

Dra. María Luisa Merchán Gavilán
C.I. 120341411-3



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
"CEPEC"**

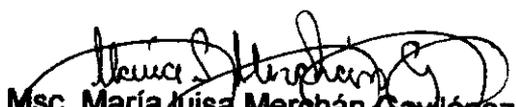
CERTIFICACIÓN

Msc, María luisa Merchán Gavilánez Tutor de Tesis, a petición de la parte interesada. **CERTIFICO;** que la presente Tesis, elaborada por la Lic. Jacqueline Consuelo del Pozo Vergara, con el tema: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS. La misma que fue revisada, asesorada y orientada en todo proceso de elaboración, siendo también sometida al análisis de Software antiplagio URKUND, cuyo resultado es del 12%, el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación, por lo tanto, la considero apta para la aprobación respectiva.



Certificación que confiero para los fines legales.

Atentamente,


Msc, María luisa Merchán Gavilánez
TUTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
"CEPEC"

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE TESIS

Yo, **JACQUELINE CONSUELO DEL POZO VERGARA** portador de la Cédula de Ciudadanía 120319960-7, egresada del Centro de Estudios de Postgrado y Educación Continua "CEPEC", declaro mi autoría del trabajo de investigación previo a la obtención del título de magíster en Docencia y Currículo, cuyo tema es "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS". El mismo que es original, auténtico y personal.

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden de la presente investigación son de mi exclusiva responsabilidad.

Jacqueline Del Pozo Vergara
C.I. # 120319960-7

DEDICATORIA

Con mucho cariño, por su comprensión y apoyo incondicional dedico este logro académico a quienes resté tiempo en sus vidas como son **Mis Hijos**; y a mis Padres con infinito amor, por ser los pioneros de mi lucha por ser profesional.

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi ángel, quien iluminó mis pasos hacia esta nueva meta en este nuevo logro, a mis maestros por sus enseñanzas, a mis padres por su incondicional confianza.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor

Rafael Falconí Montalván

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título **MAGISTER EN DOCENCIA Y CURRÍCULO**, cuyo tema es: **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS"**. y que corresponde Al Centro de estudios de Postgrado y Educación Continua.

Babahoyo, 19 de mayo del 2015

Lic. Jacqueline Del Pozo Vergara

INDICE

1.	Introducción	1
2.	Tema de Investigación	4
3.	Marco Contextual de la Investigación	5
3.1.	Contexto Internacional	5
3.2.	Contexto Nacional	7
3.3	Contexto Institucional	9
4.	Situación Problemática	11
5.	Planteamiento del Problema	13
5.1.	Problema General	13
5.2.	Problemas Específicos.	13
6.	Delimitación de la Investigación	14
7.	Justificación	15
8.	Objetivos de la Investigación	19
8.1.	Objetivo General	19
8.2.	Objetivos Específicos	19
9.	Marco Teórico de la Investigación	20
9.1.	Marco Conceptual	20
9.2	Marco Teórico	29
9.3	Postura Teórica,	59

10.	Hipótesis	60
10.1.	hipótesis General o Básica	60
10.2.	Hipótesis Derivadas	60
10.3	Operacionalización de la Hipótesis	61
11.	Verificación de las Hipótesis	63
12.	Análisis e Interpretación de Datos	64
13.	Conclusiones y Recomendaciones	87
11.3.	Propuesta de Aplicación de Resultados	89
14.	Alternativa Obtenida	89
14.1	Alcance de la Alternativa	89
14.2.	Aspectos Básicos de la Alternativa	90
14.3.	Resultados Esperados de la Alternativa	91
15.	Bibliografía	100
16.	Anexos	102

RESUMEN

La presente investigación titulada LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL "MARÍA ANGÉLICA IDROVO", DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS, se realizó con la finalidad de proporcionar una herramienta que permita al educando desarrollarse libre e independientemente, siendo un ser humano capaz de tomar sus propias decisiones y asumir sus propias responsabilidades.

Los juegos le permiten al niño, no solo distraerse y disfrutar espontáneamente, sino también reconocer entre lo positivo y negativo, saber diferenciar por ejemplo la honestidad, el respeto, la cooperación, la amistad, etc. Es desde allí, que va mejorar su autoestima, y dependencia en su vida estudiantil y profesional.

Las actividades lúdicas no sólo son importantes para el desarrollo físico, también sirven para fomentar la comunicación, contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje.

Palabras claves: Valores; Actividades lúdicas; Autoestima.

ABSTRACT

This research titled THE LEISURE ACTIVITIES AND ITS INFLUENCE ON THE FORMATION OF SOCIAL VALUES OF INITIAL EDUCATION STUDENT CENTER "Maria Angelica IDROVO" VINCES CANTON, Los Rios province, was conducted in order to provide a tool that allows the educating develop freely and independently, being a human being capable of making their own decisions and assume their own responsibilities.

The games allow the child, not just spontaneously distracted and enjoy, but also to recognize between positive and negative, to differentiate such as honesty, respect, cooperation, friendship, etc. It is from there that will build self-esteem, and dependence upon their student and professional life.

The recreational activities are not only important for physical development, also they serve to foster communication, contribute to the expansion of needs and can be used as a source of learning.

Keywords: Values; Recreational activities; Esteem.

1.- INTRODUCCIÓN

Esta investigación se parte considerando que para la mayoría de las personas, el Jardín de Infantes es un espacio para "hacerse de amigos y jugar". Frases tales como "al jardín se va a jugar", "son muy chiquitos para entender", "la maestra es la segunda mamá", "lo importante es que los atiendan bien y se hagan de amiguitos", actúan muchas veces, como obstáculo epistemológico (Bachelard, 1984) a la hora de precisar su función educativa (Pla, 1992; Harf y otras, 1996). Como institución encargada de la educación de los niños menores de 6 años, el Nivel Inicial existe formalmente en el Ecuador, al Nivel Inicial se le otorga la responsabilidad por la conservación, producción y distribución del conocimiento socialmente significativo en la primera infancia.

Partimos del supuesto que el juego, como expresión del proceso cognitivo en particular y del desarrollo en general, es un escenario donde se produce la acción y la representación del conflicto cognitivo, la perturbación responsable del desequilibrio, la permeabilidad frente a elementos nuevos que asimilar, y el ajuste acomodatorio de las estructuras (Ortega 1992). A la vez, es una conducta representativa que se organiza en torno a reglas en un marco social apto para la adquisición de conocimientos (Vigotsky, 1988; Baquero, 1996). Esta concepción del juego no parece ser tan clara ni ha merecido la suficiente atención en los diferentes contextos educativos en los que el niño crece. A

pesar de los diversos estudios realizados en torno a la relación entre juego y aprendizaje, todavía se suelen oponer ambos conceptos (Garvey, 1985; Linaza, 1987; Ortega, 1995). Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización del tiempo de juego en la escuela y muy dudosos sobre el valor educativo del mismo.

En la actualidad, nuestra escuela se ha enfocado principalmente en proyectar contenidos conceptuales, por lo que se hace necesario enseñar valores, los mismos que permitirán al alumnado desenvolverse dentro y fuera del aula, de una manera adecuada. Acorde a la sociedad actual.

A continuación mostraremos alternativas puntuales, que nos permitirá actuar en una determinada situación.

- Inculcar valores en la escuela, ideal para enfrentar la sociedad actual.
- Asesorar al maestro, para que conozca sobre las leyes que deben regir en un sistema educativo, y mediante ese marco legal trabajar con sus estudiantes.

Plantear una propuesta práctica que contenga, al menos, dos puntos significativos:

1. Instruir al alumno de manera práctica, así irá a la par con las exigencias actuales de la sociedad.

2. Proporcionar al alumnado lo necesario para que desempeñe sus funciones libremente, según sus necesidades.

La presente investigación tiene por objetivo determinar cómo las actividades lúdicas, van a permitir formar valores sociales de los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos, estos valores son el componente principal para mantener buenas y armoniosas relaciones sociales. Entre ellos podemos mencionar la paz, respeto, igualdad, fraternidad, solidaridad, dignidad, cooperación, honestidad, honradez, libertad, responsabilidad, amor, sinceridad.

Por lo descrito esta investigación está sustentada en un marco teórico, y también plenamente identificada su población y muestra de estudio, sus etapas esta descrito en un cronograma de trabajo por medio de un gráfico de Gantt.

2.-TEMA

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACIÓN DE VALORES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL “MARÍA ANGÉLICA IDROVO”, DEL CANTÓN VINCES, PROVINCIA DE LOS RÍOS”.

3.-MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACION

3.1 Contexto Internacional

En Colombia el juego está presente en el proceso educativo. Consideran que cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con actividades lúdicas como juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización personal y social.

Durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas por lo tanto sus fines no son materiales sino espirituales o "sagrados".

En el proceso educativo colombiano el juego es como una actividad delimitada por el terreno mismo en el que se juega, con un tiempo definido y ante todo, como una actividad libre, donde el jugador puede irse cuando quiera lo que le imprime espontaneidad y gozo propio. Durante la actividad, los participantes deben seguir las reglas pactadas lo cual permite a los individuos encontrar

las aptitudes que le permitan ganar el juego y poner a prueba su valor ético en un "juego limpio".

Durante muchos años, en Colombia la investigación en didáctica de las ciencias ha identificado numerosas dificultades cognitivas en los procesos de aprendizaje de las ciencias, entre los que se encuentran la estructura lógica de los contenidos conceptuales, la influencia de los conocimientos previos, preconcepciones, concepciones epistemológicas de los alumnos y sus estrategias de razonamiento; por otro lado, los enfoques psicológicos plantean que la parte motivacional también afectan dicho proceso: para aprender es necesario poder hacerlo, es decir, contar con los conocimientos, estrategias y destrezas a nivel cognitivo, pero además es importante querer hacerlo, en otras palabras, tener la disposición, la intención y la motivación.

Bajo este panorama, la labor del docente en el vecino país parece ser utópica con los métodos tradicionales puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo se basan en impartir instrucciones. Para que un material resulte motivador y los estudiantes quieran aprender, debe partir de una planificación sistemática de las situaciones de enseñanza teniendo como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y los

diferentes enfoques metodológicos como es la lúdica, que le hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje.

3.2 Contexto Nacional

“La Provincia de Los Ríos se encuentra en la región litoral, en la Cuenca del Rio Guayas. Limita al Norte con la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, al Sur, con la Provincia del Guayas, al Este, con las Provincias de Cotopaxi y Bolívar; y, al Oeste, con las Provincias de Guayas y Manabí, su capital es Babahoyo, fundada el 6 de octubre de 1860. Tiene una superficie de 6.254 Km²., con 662.844 habitantes”. (IGM, 2012)

El estudio se desarrolla en el cantón Vinces, su cabecera cantonal es Vinces. El cantón Vinces está integrado por la parroquia urbana de Vinces y la parroquia rural de Antonio Sotomayor.

ALGUNAS CIFRAS SOCIOECONÓMICAS DEL CANTÓN VINCES

Extensión territorial		692,7 km ²
Población total	61.565 (32.247 hombres y 29.247 mujeres)	
Población Económicamente Activa	21.123 (18.432 hombres y 2.691 mujeres)	
Extrema pobreza por Necesidades Básicas Insatisfechas		49,15%
Analfabetismo (mayores de 15 años)	14,57% (13,62% mujeres y 15,41 hombres)	
Viviendas con servicios inadecuados		15.296
Hogares con hacinamiento crítico		2.996
Necesidades Básicas Insatisfechas		81,91%
Tasa de crecimiento poblacional		1,15%

(GAD - LOS RIOS, 2013)

En la formación educativa inicial en la Provincia de Los Ríos se da un predominio del juego corporal, fenómeno convocante y de presencia particular en la práctica psicomotriz, así como en toda práctica docente que contemple al juego como experiencia creativa. Por medio de las actividades lúdicas se pretende que la nueva generación de habitantes de la Provincia de Los Ríos, sean solidarios y responsables con su entorno, esta realidad provincial también se desarrolla en las unidades educativas de la ciudad de Vinces, por ser parte del entorno geográfico de Los Ríos.

Nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar. Definirlos como juegos corporales es jerarquizar la presencia insustituible de la corporeidad en toda su complejidad. No se trata de "juegos de ejercicios", ni de "juegos motores", ni de "juegos funcionales". En estas denominaciones no se jerarquizan las manifestaciones específicas del cuerpo implicadas en la trama vincular.

Los valores sociales de la juventud de Vinces son variadas, tomamos como referente la juventud porque es el resultado de la formación educativa de la niñez. Al decir variada, decimos que existe una parte de la sociedad con valores morales y otra no, posiblemente esta sea producto de la formación inicial, lo cual se va a descubrir por medio de la investigación.

3.3 Contexto Institucional.

El jardín de infantes Fiscal N°2, "María Angélica Idrovo" de Vinces, fue creado en Mayo de 1940, funciono en la Escuela Municipal de niñas "14 de Junio" por tres años desde 1940 a 1943. Luego funciono en la Biblioteca de la Casa Municipal en el año de 1944. En 1945 hasta 1963 funciono en la casa de la familia Donoso (Calle Sucre). En 1964 el Concejal Provincia de Los Ríos construye el Edificio del Jardín Sanitaria, dejando espacio a su alrededor para a recreación de los niños.

Es pertinente señalar que el ámbito de la investigación, es una muestra de los niños del Centro de Educación Inicial "María Angélica Idrovo"; y, concretamente dos paralelos de dicho centro y sobre la influencia que tienen las actividades recreativas y los valores de convivencia social en la modificación de la conducta de los estudiantes.

Esta unidad académica tiene matriculados para el periodo lectivo 2013-2014 104 alumnos, y en ella trabajan 3 docentes. Esta institución cuenta con un espacio físico adecuado donde los niños desarrollan actividades lúdicas, que están contribuyendo al desarrollo del proceso educativo.

Los juegos lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración y participación de los escolares más tímidos y con problemas de relación con sus demás compañeros.

En el caso de la presente investigación, la institución tiene un espacio que no se encuentra bien distribuido, siendo necesario una redistribución del mismo para poder desarrollar las actividades lúdicas.

4.-SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Por ser parte de la institución objeto de estudio y por la observación se ha podido determinar la problemática que nos ha llevado a efectuar la presente investigación.

Por medio de la observación se ha podido determinar que en el Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo" de la ciudad de Vinces, que en él proceso educativo se utiliza poco el juego como Método de enseñanza-aprendizaje.

Más bien se ha podido determinar por la observación que se utiliza el juego solamente por recreación que no se está desarrollando actividades para la aprehensión de conocimientos sensoriales por parte del alumno.

La escuela no se está constituyendo en el lugar donde los educandos se interaccionan y socializan, donde pueden jugar y crear, donde el maestro sea su guía y orientador, y que logren juntos un aprendizaje significativo.

Considero que el problema principal que ocurre en este Centro Educativo es que el docente ha olvidado que el juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño.

El maestro al no aplicar las actividades lúdicas no va a mejorar el aprendizaje, ni a cultivar valores sociales, esto va a incidir de manera notoria en el proceso escolar de apropiación de conocimientos, no podrá identificar las causas que impidan excelentes resultados tanto a la hora de orientar por parte del docente, como al momento de apropiar nuevos conceptos por parte del educando; así como también, no habrá una interrelación con el ambiente externo e interno de mejor manera.

5.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1.- PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera la no utilización de manera correcta de las actividades lúdicas influye en la formación de valores sociales de los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos?

5.2.- SUBPROBLEMAS

- ¿Cuáles son los juegos que aplican los docentes en la formación de valores sociales de los párvulos?
- ¿Qué valores forman los docentes en los infantes al utilizar la expresión lúdica dentro del proceso formativo en la edad preescolar?
- ¿Qué factores influyen para que a través de juegos colectivos desarrollados en su entorno escolar se fomente la cooperación social del educando?
- ¿Cuáles son los juegos que se aplican en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", va a desarrollar valores sociales?

6.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETO DE ESTUDIO: Formación de valores sociales de los educandos del
Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo"

CAMPO DE ACCIÓN: Educación Inicial

AREA: Expresión lúdica y valores

Variable independiente

Las Actividades Lúdicas

Variable Dependiente

La Formación De Valores Sociales

6.1.- Espacial:

Institución: Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo"

Calles: Olmedo y Ricaurte

Parroquia: Camilo Andrade

Ciudad: Vinces

Cantón: Vinces

Provincia: Los Ríos

País: Ecuador

6.2.-Temporal: Enero – Diciembre 2014

6.3.-Unidades de observación:

La Unidad de observación, es el Centro Educativo Inicial “María Angélica Idrovo”, integrando en el mismo a docentes, alumnos y padres de familia.

7.- JUSTIFICACIÓN

Este tema se definió, por la necesidad de mejorar la socialización de los niños en etapa inicial del centro educativo "María Angélica Idrovo", y por qué no del alumnado en general la investigación se centra en el mejoramiento de las relaciones interpersonales, las mismas que deben alimentarse desde los primeros años de vida, ya que de esto depende el crecimiento personal, social y profesional del ser humano.

El niño que desarrolla cualidades de respeto, amor propio, interés de superación, responsabilidad entre otros serán personas de bien, con ética, capaces de resolver conflictos cotidianos del día a día, serán personas solidarias con visión humanitaria de ayudar al que así lo requiera.

Como docente, considero indispensable y primordial aplicar estos conocimientos en el aula de clase, porque así tendré la satisfacción de ver niños y adultos fuertes, con autoestima alta, acreditándome de esta manera como un profesional capaz de enseñar buenos valores.

Es necesario empezar a familiarizar al alumnado de Educación inicial con valores personales, como pueden ser, la amistad, la autoestima, amor, solidaridad, respeto, la responsabilidad, fraternidad, cooperación, etc., y así

puedan mostrar una independencia contribuyendo con esto en el crecimiento de su personalidad.

Para todo esto, lo más importante es educar con disciplina, tener como puente el diálogo como forma principal de resolver diferencias que se presenten en el transcurrir de tu vida; Además ser tolerante, teniendo presente la opinión de otras personas, solo así podemos mejorar la convivencia.

Del mismo modo, es importante comprobar la relación que tiene el desarrollo de las competencias básicas de Educación Infantil tanto para incorporarse a la vida adulta como para desarrollar sus aprendizajes de manera satisfactoria. Para que el alumno pueda desenvolverse mejor en la sociedad es necesario que el profesorado dedique un espacio a la Acción Tutorial permanente y sistemática que contribuya a la adquisición de competencias relacionadas con la regulación de los aprendizajes, el desarrollo emocional o las habilidades sociales.

En lo que se refiere a las relaciones con los familiares del estudiante, es necesario dominar un trato adecuado, para mantener una relación de paz, esto fomentará la cooperación entre ambas partes, llegando a tomar decisiones en beneficio del alumno y del sistema educativo.

En el caso de que no se solucione la problemática detectada, esto es que no se apliquen actividades lúdicas como medio para la formación de valores sociales de los párvulos, va a provocar la formación de niños ahora y adultos a futuro que no tendrán una relación con la sociedad, lo cual se demostrara por medio de conductas como falta de bondad, personas que no dirán la verdad, tampoco presentaran valores como respeto, solidaridad, cooperación y honestidad.

Este proyecto de investigación es factible porque se cuenta con la autorización de la Lcda., Ángela Rosado Villavicencio, administradora de la unidad educativa, Sr. Jorge Coello presidente del comité de padres de familia, Sra. Marcela Arias, presidenta del Comité de Gestión, presidente Marcela Arias, quienes en un dialogo mantenido informé sobre la presente investigación, manifestando que la misma va a beneficiar a los educandos por lo cual de su parte existe el compromiso de colaboración en el proceso investigativo.

Debo indicar que para el estudio se dispone de los recursos bibliográficos en la propia institución, en el aspecto financiero y de materiales didácticos son asumidos por parte del investigador, el factor económico no es importante porque por medio de la investigación adquiriré experiencia en el desarrollo de estudios académicos y además obtener un título de cuarto nivel beneficiará a los educandos que se encuentran bajo mi dirección.

8.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

8.1.-OBJETIVO GENERAL

Determinar la utilización de las actividades lúdicas y su influencia en la formación de valores sociales de los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos

8.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar cuáles son los juegos que aplican los docentes en la formación de valores sociales de los párvulos.
- Identificar los valores que forman los docentes en los infantes, al utilizar la expresión lúdica dentro del proceso formativo en la edad preescolar.
- Determinar qué factores influyen para que a través de juegos colectivos desarrollados en su entorno escolar se fomente la cooperación social del educando.
- Diseñar una propuesta estructurada para que las actividades lúdicas se apliquen en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", desarrollando valores sociales en ellos.

9.-MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

9.1. MARCO CONCEPTUAL

Los valores Sociales

Los valores sociales son el componente principal para mantener buenas y armoniosas relaciones sociales. Dentro de los valores sociales podemos mencionar; la paz, respeto, igualdad, fraternidad, solidaridad, dignidad, cooperación, honestidad, honradez, libertad, responsabilidad, amor, sinceridad. (GARCIA, 1998).

Son hechos sociales que se producen en el entorno. Existe una intercomunicación entre cada uno de los valores antes enunciados. Son complejas y a veces existen discrepancias. Estos principios son fundamentales en las relaciones humanas entre los individuos, organizaciones y entre los países. La buena práctica de los valores sociales cultiva las actuaciones positivas de las personas, es importante si lo aplicamos desde la niñez. (GARCIA, 1998)

Actividades Lúdicas

Existen una serie de definiciones, entre ellas se indica que "La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse, de sentir, comunicarse y crear en la raza humana emociones dirigidas a la diversión, entretenimiento, el esparcimiento, que permitan gritar, reír, gritar y hasta llorar, generadas por emociones, por ello se dice que la lúdica ayuda a conformar la personalidad y mejora el desarrollo psico – social. (Winnicott, s.f.)

Método Lúdico.

Es el conjunto de estrategias o métodos mediante el cual el maestro sepa orientar al niño de manera adecuada, inculcándole valores primordiales para desarrollarse en el diario vivir.

Por lo descrito método lúdico no solo significa aprender recreándose, sino también desarrollar actitudes que denoten en ese niño un espíritu de superación, que vaya acorde a su edad, pero también que incremente sus ideas de ser mejor cada día.

Juegos recreativos

Se dice juego a aquella actividad en la cual existe la intervención de uno o más participantes, y de cuya relación se logra obtener diversión y entretenimiento entre sus miembros participantes.

Aunque los juegos conllevan a un fin determinado donde se puede cumplir un rol educativo que mejore la capacidad física o mental, estas actividades casi siempre se dan por competencia, esto aumenta el incentivo por ser mejores cada día.

En el área educativa, debemos enfatizar en los estudiantes que lo importante del juego no es quién ganó o quién perdió, sino más bien hacerles ver como se disfrutó con ese juego, y hacer notar que se pueden desarrollar habilidades que muchas veces mantenemos ocultas.

Según esta definición el juego recreativo no requiere ninguna productividad y sus participantes no están obligados a participar si no quieren hacerlo, al contrario debe haber unas ganas y necesidad natural de entretenerse y divertirse, deben existir las ganas de ser libres, alegres y entusiastas, este tipo de juegos, pueden desarrollarse muy bien tanto al aire libre como en espacios cerrados.

Educación

"La educación es un sistema que permite la socialización de las personas a través del cual se desarrollan técnicas de estudio capacidades intelectuales y físicas, habilidades, destrezas, y formas de comportamiento direccionadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).

De acuerdo a la concepción se determina que la función de la educación es orientar al estudiante a utilizar y conservar los valores de le fueron impartidos, fortaleciendo su identidad. En nuestro país la educación abarca muchos aspectos, cómo es la educación formal, e informal.

Educación Moral y Cívica

"La educación moral y cívica es el eje principal en torno al cual giran los demás temas transversales. La educación no debe limitarse al aprendizaje que aparece en los manuales y habrá de hacerse todo lo posible porque el alumno asuma el aspecto moralizante de la educación. La educación moral debe ayudar a generar en los alumnos posiciones críticas sobre el mundo que le rodea, crear pensamientos que le lleven a poner en teia de juicio las

desigualdades, intentando de esta manera contribuir a la construcción de un mundo más justo, libre e igualitario” (Trujillo, 2010).

La Educación Moral debe estar en todas las actividades y actuaciones educativas, relacionadas con el desarrollo valorativo del alumnado, que permita a alumno relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, valorando la importancia de trabajar como miembro de un equipo y rechazando cualquier tipo de discriminación basada en diferencia de sexos, raza, clase social, ideologías, etc.

Educabilidad

Es la motivación que tiene el estudiante por superarse, y que de esta motivación surja la posibilidad de realizarse en su proyecto de vida.

Es incentivar al alumno y darle la oportunidad de que construya su vida, utilizando los saberes científicos y valores con los cuales fue formado, y que por medio de sus propios esfuerzos ser un ser humano capaz de desarrollarse eficientemente.

Por lo descrito la educabilidad, es un derecho que se da a sí mismo el estudiante, donde no solo se limita a recibir la enseñanza que le es

proporcionada, sino también a proponer mejores técnicas estudio que alimenten su creatividad y mejoren su capacidad de entendimiento.

Educatividad

Es la capacidad que tiene el maestro para educar, se caracteriza por el desarrollo intelectual que adquiera, para ello debe estar en constantes formación profesional, lo que garantizará su desempeño en el aula de clases, fomentando así en sus estudiantes la enseñanza y valores que se pretenden.

Como podemos notar en el sistema educativo existe una estrecha relación entre la educabilidad y la Educatividad o educando y educador, conllevando a una acción conjunta destinada a un resultado común entre las partes, como es el aprendizaje.

Entonces la Educatividad es una labor del educador, quien es el elemento que debe educar a otros, es quien dirige, estimula o motiva la acción del educando en el proceso educativo. Mientras que la educabilidad es labor del educando, quien se siente motiva, estimulado, en desarrollar actividades que representen valores y superación.

9.2. Marco Referencial

9.2.1 Antecedentes investigativos

En la Universidad Nacional de Colombia se desarrolló una Tesis titulada “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”, en la misma se llega a las siguientes conclusiones:

“El estudio y análisis de los principios que explican la naturaleza de la materia, permitió a la autora de este trabajo reflexionar sobre la naturaleza de la ciencia, sus procesos y las circunstancias en que se validan sus teorías, evidenciando que la “ciencia del científico” no es una ciencia de verdades absolutas sino que se construye día a día; imagen de ciencias que se extrapolo a la “ciencia escolar” a través de actividades que le permitieron al estudiante revisar y replantear sus esquemas explicativos acercándolo así a los marcos conceptuales aceptados por la comunidad científica.

Para establecer ese puente entre la ciencia de los científicos y la ciencia escolar, el docente debe transformar sus concepciones de un tema específico en estrategias de enseñanza con el fin de facilitar su comprensión, para lo cual necesita un manejo profundo de la disciplina además de conocimientos de pedagogía que para el desarrollo de este trabajo se realizó a través de los

supuestos teóricos que sustentan el uso de la lúdica en procesos de enseñanza-aprendizaje.

La introducción de la lúdica en las actividades del aula contribuyó en la comprensión de la naturaleza de la materia, pues generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales de la teoría corpuscular, en especial de discontinuidad y vacío, fortaleciéndose así competencias científicas.

Los resultados confirman además, que la aceptación de las ideas sobre la naturaleza de la materia se realiza en forma progresiva, por lo tanto, su introducción en los planes de estudio se debe realizar desde tempranas edades con actividades que propicien su comprensión y de esta forma irlos acercando al mundo de la química en lo referente a uno de sus núcleos estructurantes: la teoría corpuscular” (Ballesteros, 2011).

Como se observa, en este trabajo se propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias en los estudiantes de nivel inicial.

En la Universidad Estatal de Milagro se desarrolló una investigación titulada “Actividades Lúdicas para mejorar el Aprendizaje de la Matemática.”, la misma

que indica que “Cuando incorporamos actividades lúdicas en la clase de matemáticas, se pretende que sea efectiva y que los objetivos planteados puedan lograrse en forma adecuada.

Como principio básico los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento lógico, estimulando la creatividad en el estudiante, empleando estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales y que favorezcan la cooperación y la comunicación en el aula de clases” (Solorzano - Tariguano, 2010).

Para elevar la calidad del aprendizaje en el nivel inicial es necesario que los docentes incentiven a los estudiantes para que se interesen, valoren y los juegos aplicados en las actividades docentes generen motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

9.2.2 Bases Teóricas.

Valores

Hablar de valores es referirnos a las cualidades que encontramos en las personas. Estas cualidades pueden ser físicas, intelectuales, personales o profesionales, estos valores hacen de quienes los poseen un ser de admiración y aprecio.

La Justicia

“La justicia implica dar a cada uno lo que corresponde o pertenece, también consiste en conocer, respetar y hacer valer los derechos fundamentales del ser humano. Justicia es el equilibrio y la armonía social, lo que significa conocer y fomentar las buenas causas y acciones, así como condenar las malas acciones y los comportamientos que hacen daño a la sociedad y a las personas”. (Cruz Roja Colombiana, 2009)

De acuerdo a esta definición de Justicia, una persona es justa cuando cada persona obtiene lo que le corresponde y requiere para garantizar una vida digna, como lo manifiesta la Constitución del Ecuador.

Existe justicia en el momento que el ser satisface sus necesidades primarias, con igualdad de oportunidades, no se limitan sus aspiraciones, pueden expresarse libremente y no son reprimidos por los organismos del Estado, no son discriminados por sexo, religión o simpatía política; y, pueden orientar su vida de manera autónoma.

El Trabajo.

“El trabajo es toda actividad que realizamos y proporciona a nuestro interés una satisfacción la misma que puede ser de placer, crecimiento personal, social o profesional o satisfacción económica, aportando en su desarrollo ideas y conocimientos que permitan su culminación eficaz.

Por lo descrito, el trabajo es una actividad que la ejecuta solo una persona, sino que también pueden ser varias quienes aporten con su ayuda y presten un servicio o proporcionen un bien.

Cuando se realiza un trabajo debe realizarse el uso adecuado del tiempo y de los recursos disponibles. El educando debe recordar, que aunque sea pequeño tiene responsabilidad que cumplir en el colegio y en el hogar.

La Lealtad

Es ser recíproco con la persona que te extiende la mano, no podemos traicionar su confianza, este valor se inicia en casa, y se va acrecentando con la formación que se brinda en los centros educativos.

La lealtad es ser una persona recta, transparente, es la virtud de responder conscientemente y sin esperar nada a cambio, a la amistad y la confianza que tus amigos y amigas te han brindado" (Cruz Roja Colombiana, 2009).

Por la definición expuesta, para ser leal se debe hablar y actuar con sinceridad. Estos principios el educando debe adquirirlos en el día a día, y así valorar la amistad, la tranquilidad, la paz interior y la vida.

La paz

Considero que la paz, es la armonía y tranquilidad que se siente con uno mismo y con los demás, es vivir sin rencores ni resentimientos, ya que esto debilita nuestras fuerzas en el proceso de superación.

El docente puede incentivar la paz en el estudiante, fomentando el diálogo y la comunicación como base en las Relaciones Humanas, de esta manera el

alumno sacará de su mente conflictos muchas veces innecesarios, y dará paso a la armonía social.

Significa que la paz es producto de un proceso donde los docentes incentiven al educando para que tome una posición contra la violencia, entre ellas, evitando golpear, ignorar, insultar, gritar, etc.

Si respetamos a nuestros semejantes, sus ideas, raza, religión, estaremos en paz con nosotros mismos.

La Libertad

La libertad es la comodidad que tengo para desarrollarme como ser humano y profesional, es permitirme hacer lo que me gusta y lo que creo conveniente y que los demás no me lo prohíban por la libertad se ha luchado, se ha soñado, han surgido mártires y héroes y han hecho de esta palabra un anhelo para quienes no se sientan libres.

La libertad también es el valor que te permite tomar dediciones frente a las diversas situaciones que te presenta la vida, haciéndote responsable de tus actos y sus consecuencias" (Cruz Roja Colombiana, 2009).

Para ejercer la libertad, se debe tener en cuenta aspectos como: perdonar, aceptar errores, respetar la libertad de los demás, expresar las ideas y defender los ideales. Son actitudes que ayudan a consolidar la libertad.

La Tolerancia

La tolerancia es el valor universal que no sólo permite aceptar a los demás, sino además tener la predisposición para conocerlos y que te conozcan, para ofrecerles ayuda y compartir con ellos, tus experiencias, ideas, conocimientos, etc, sin tener que sea una causa para originar un problema.

Como ves, con este valor expresas el respeto por los otros y la capacidad de convivir y compartir con ellos en la diversidad, consagrando así tus aptitudes al servicio de tus semejantes.

La persona tolerante asume un compromiso de igualdad con los demás, sin importar su raza, genero, cultura o clase social.

La Solidaridad

Es el espíritu colaborador que tienen las personas para ayudar a otras, "La solidaridad es el valor que permite unir tus fuerzas a las de tus semejantes y

cooperar mutuamente para seguir un objetivo común.” (Cruz Roja Colombiana, 2009)

La solidaridad permite comprender necesidades ajenas y brindar el apoyo necesario de manera desinteresada a quien lo requiera. Es ponerse en el lugar del otro, conocer su realidad sus problemas y brindarle ayuda para salir adelante.

La Amistad

“La amistad es un valor que ha evolucionado contigo como persona y que te lleva a compartir con otros todo lo que en esencia eres” (Cruz Roja Colombiana, 2009).

Por eso, es una oportunidad para conocer a los demás, pero también para conocerte a ti mismo.

Se dice que la amistad surge espontáneamente y se va convirtiendo en una conquista permanente, que permite la unión de los sueños, ideales y sentimientos, que la convierte en una forma de amor que viaja en el tiempo y tiende a ser perdurable.

Estar completamente seguro de quien es tu amigo, desear su bien y su felicidad, respetar sus características y sus diferencias sin pretensión de cambiarlo, tener confianza mutua apoyada en la sinceridad y la transparencia son características que debes poseer para ser un verdadero amigo o amiga

La Humildad

“La humildad es la virtud humana que permite que tengas conciencia de ti mismo, de tus capacidades y limitaciones y que obres en coherencia con ellas, virtud que se demuestra a través de la sencillez y la bondad con la que te acercas a los demás” (Cruz Roja Colombiana, 2009).

La humildad nos hace mostrarnos al mundo tal como somos, sin pretender por conveniencias ser otra persona, tomar los logros con sencillez, sin tener que marginar a quienes tenemos a nuestro lado. Pues no se necesita de apariencias para sentirse mejor, eso solo demuestra una falsa sencillez.

Se dice que la humildad engrandece al ser humano porque conlleva una actitud de superación permanente y hace posible elogiar y reconocer el trabajo y la grandeza de los otros, disfrutar con sus triunfos y tenerlos como referencia para los propios.

La Responsabilidad

Es asumir nuestros actos y hacer de ellos una experiencia más de vida. La responsabilidad crea el compromiso de aceptar lo que acontece, y hacer algo para remediarlo.

La responsabilidad es asumir la consecuencia de los actos, se entiende como la obligación que tiene toda persona de responder por algo, de dar cuenta de lo que hizo, hace o dejó de hacer.

El ser responsables implica desarrollar tareas con cumplimiento y seriedad sin que exista la necesidad que te lo recuerden o exijan para cumplirlos.

El Amor

El amor complementa todos los valores. Considero que el amor es indispensable para todo lo que se hace, sin amor no puedo ser libre, tolerante, solidario, etc. Ya que si no tengo amor me faltan las ganas para desarrollarme como ser humano. El amor da fuerza, resignación, el amor motiva y genera energía para alcanzar nuestras metas.

Respeto, solidaridad tolerancia, fraternidad, entrega, son otras virtudes que hacen que el amor supere las dificultades y perdure con el tiempo.

La Confianza

Es la seguridad que tengo de una determinada persona, sé que esperar de ella, conozco sus virtudes y sé que es capaz de cumplir sus actividades de manera adecuada Una persona confiable es aquella que demuestra lealtad, responsabilidad y amor en el desarrollo de su trabajo. La confianza es la esperanza firme o la tranquilidad que se tiene ante una persona.

La confianza en los demás, es una virtud que permite entablar buenas relaciones; y que éstas gocen de nuestra entera aprobación. La confianza es un valor que fortalece los lazos personales, familiares y comunitarios.

La Esperanza.

Es la firme idea de que las cosas seguirán el curso deseado “La esperanza es una virtud que hace que el ser humano se sienta motivado y en constante evolución hacia el alcance de sus aspiraciones”. (Cruz Roja Colombiana, 2009)

Esta virtud está cimentada en la fe, ya que hace entender a las personas, de manera vivencial

Para conservar la esperanza es importante no dejarse llevar por la desilusión y el pesimismo, estos sentimientos te impiden ver mejor tu futuro. Es importante ser paciente y tener la seguridad de que va a lograr los objetivos propuestos.

Ejemplo:

Juego: ¿Puedes adivinar qué es?

Hemos titulado el juego ¿puedes adivinar qué es? Y consiste en lo siguiente.

- Primero de todo buscaremos una caja de cartón.

La llenaremos con algunos objetos pequeños, pueden ser cosas de casa como:

- Cubiertos de plástico,
- Lápices, ceras de colores
- Fruta o verdura,
- Un cepillo de dientes,
- Una goma de borrar,

Una vez repleta taparemos los ojos de nuestro hijo con un pañuelo y le pediremos que coja uno de los objetos que encuentre dentro de la caja.

Y empezaremos a realizarle preguntas como por ejemplo:

- ¿Cómo es, redondo, cuadrado?
- ¿Está frío o caliente?
- ¿Es blando o duro?
- ¿Hace algún sonido?
- ¿Huele a algo?
- ¿Tú qué crees que es?

El objetivo del juego persigue estimular básicamente el sentido del tacto pero también el del olfato y oído así como estimular la expresión oral, la atención y la memoria.

Juego

Título: "Las Marionetas"

Nº de participantes: Todo el alumnado, se dividen en parejas

Edad: Entre 5 y 6 años

Espacio físico: La Sala de clases.

Objetivo: Interactuar con los compañeros.

Descripción:

Para el juego de las marionetas, uno de la pareja hará el papel de un muñeco de trapo, para lo cual deberá acostarse, mientras el compañero del grupo, irá levandole a la marioneta como quiera, hasta que quede completamente de pie, luego dará órdenes y será la marioneta quien las realice. Ej. Que traiga un sombrero.

EJEMPLO Título: "El dado loco."

Número de participantes 20 Párvulos.

Edad: A partir de 6 años

Espacio físico: Patio libre de obstáculos.

Materiales: Cajas grandes forradas de colores, Tizas de colores, (cada una con distinto color.

Objetivos: Identificar colores, lograr en los niños el trabajo en equipo, controlar el espacio exterior, habilidad al correr.

Descripción: En el espacio se marca 5 cuadrados, uno en el centro y cuatro a sus extremos. Los cuadrados deben estar pintados con colores distintos El educador o educadora forma 5 grupos iguales, diferenciados cada grupo por un color, todos los niños se ubican en el cuadro central, el maestro arroja el

dado y el color que señale el dado se queda en el centro, los otros niños buscan su respectivo cuadro o refugio. El grupo del centro será el encargado de lanzar nuevamente el dado, y continua así la ronda de juego. Suma puntos el equipo que llega primero.

Variantes: Lo importante es que lo realicen varias veces para el desarrollo de la polivalencia motriz.

Juego

Título: ¿De quién es esa carcajada?

Número de participantes: Todo el nivel.

Espacio físico: Patio o un salón libre de obstáculos.

Materiales: Un pañuelo oscuro.

Objetivos: identificar a los compañeros de su aula de clase, diferenciar entre un timbre de voz, fuerza de la risa, tono, etc.

Descripción: los niños se sientan haciendo un círculo, en el centro se coloca un compañerito con los ojos vendado con un pañuelo oscuro. En ese momento la maestra señala a un estudiante del grupo y este empezará a reír a carcajadas, el niño del medio deberá adivinar a quien pertenece esa risa o voz.

Cuando ya haya una respuesta el niño que reía tomará el lugar en el centro y seguirá el juego.

Juego, derecho de los niños

Se puede afirmar que el juego es un derecho con el que contamos los seres humanos. Si observamos a un bebé desde los primeros días de vida ya empieza a utilizar su cuerpo como medio de entretenimiento.

El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos y poder entender y utilizar normas y roles de la sociedad.

El juego que el niño experimenta le produce placer, pero también con este juego alcanza otros logros que el adulto, tanto familia como escuela puede y debe canalizar.

¿CÓMO JUEGAN LOS NIÑOS?

El juego ayuda a las niñas/os a conocer su cuerpo, a saber que existe otro mundo fuera del suyo, a establecer relaciones interactuando con los otros, a desarrollar vocabulario imitando roles de adultos.

El juego en sí está marcado por las vivencias de las niñas/os y por el entorno que les rodea.

¿Qué son los Juegos Tradicionales?

Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

Si analizamos la gama tan amplia con la que la que contamos, podemos observar la gran variedad que existe: retahílas, adivinanzas, canciones, juegos de corro, etc.

¿Características de los Juegos Tradicionales?

Las características que hacen únicos e imperdurables a este tipo de juegos y han conseguido que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto anteriores como venideras son:

- Solo se juegan para divertirse.
- Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer solo por jugar.

- Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje, son motivadoras además por las canciones pegadizas que los suelen acompañar, y los juegos son pactados por ellos mismos.

Importancia de estos Juegos en el Ámbito Infantil

Los juegos tradicionales presentan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización dentro de nuestras aulas. Entre ellas podemos destacar:

- Aprovechar el juego como único fin "El juego en sí mismo"
- Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.
- Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo
- Su carácter motivador favorecen la participación del alumnado en las actividades.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayudan a fomentar la autoestima.
- Desarrollan la imaginación.

Organización de los Juegos Tradicionales para su aplicación en el Ámbito Educativo.

Para la utilización de un juego tradicional en la escuela, la maestra/o realizara su programación siguiendo el orden que seguidamente se expone:

- Formular los objetivos que queremos conseguir.
- Preparar el material necesario en función según el lugar disponible a utilizar, el número de alumnos etc.
- Explicar detalladamente al alumnado las normas del juego.
- Explicar el juego de forma breve y clara antes de jugar
- Aclarar tantas veces sea necesario según la edad del alumnado.
- Realizar una evaluación final, observando los aprendizajes obtenidos.

Los Juegos Tradicionales como Recurso Didáctico en el Aula

Con los siguientes juegos tradicionales que vamos a exponer, podemos dotar a nuestro trabajo en el aula, de unos recursos hasta ahora poco utilizados, para la motivación de nuestros alumnos/as, trabajar de una manera diferente los aprendizajes de siempre así como de reforzarlos, de esta manera estos juegos llevan una innovación a nuestras aulas, y una ayuda al trabajo docente. Se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con

reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo estas una buena forma de trabajar el lenguaje.

Además contaremos con que en la mayoría de los juegos el material es escaso y de precio casi nulo, factor a tener en cuenta si contamos con los pocos recursos con que cuentan algunas de nuestras aulas. (Jimenez, 2009)

Desde la edad infantil, es necesario educar con valores, de este modo estaremos aportando a una enseñanza significativa que orienten al niño a fomentar el dialogo, el respeto, la superación personal. Si como maestros no educamos con base en valores, tendremos niños y futuros jóvenes inseguros, con diversos cambios de conducta, incapaces de por sí pensar en su profesionalización y ser personas útiles en la sociedad.

Es necesario que padres de familia y maestros trabajen en conjunto. Ambas partes deberán tener una buena comunicación y compenetrarse para mejorar y fortalecer esa educación integral en valores.

“La acción educativa debe orientar sus objetivos en la ayuda del educando para que aprenda a guiarse, libre y razonadamente, por una escala de valores con la mediación de su conciencia como “norma máxima de obrar” (Tierno , 2007).

La enseñanza del maestro deberá estar enfocada al desarrollo de valores sociales y personales, de este modo crearemos seres humanos capaces de enfrentarse en el ámbito social, ser personas decididas.

En la etapa inicial será el docente, el encargado de dirigir el proceso de orientar al alumno en su proceso educativo, esta orientación debe ser continua, es decir, al inicio de clase y en el desarrollo de actividades. Esta educación en valores, pretende crear en el niño autonomía y responsabilidad en la realización de alguna tarea o juego

Para Huizinga, el juego está en el origen de las instituciones sociales, de la guerra, del comercio, del poder político, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego se evidencia también en el arte, ya que contiene una parte creadora presente en analogías con el arte.

Así podemos ver que el juego trasciende sociedades, donde es la sociedad que se adapta a dichos juegos, o crea nuevos juegos, de acuerdo a la disponibilidad de recursos o conocimientos adquiridos para la elaboración de estos. Así el juguete sencillo fabricado con los medios disponibles, a menudo por el propio niño, cuya huella puede encontrarse todavía en el pasado han sido sustituidos, en la edad industrial por el juguete producido y comercializado, fuente de beneficios considerables.

Para Pokrovski la palabra "juego" no constituye un concepto científico en un sentido estricto. Es posible, precisamente porque toda una serie de investigadores trataron de encontrar algo común entre las variadas y cualitativamente diferentes acciones designada por la palabra juego. Esta situación condujo a J. Kollarits (1940) a la conclusión pesimista de que una definición precisa y la delimitación del juego en la amplia esfera de la actividad humana y de los animales, no resulta posible, y que toda búsqueda de estas definiciones debe ser calificada como un juego científico de los propios actores (UNESCO, 1980).

Según L.S.Vigotski a partir del enfoque histórico-cultural, aborda los orígenes y función del juego en el desarrollo del niño en edad preescolar planteando "dos problemas fundamentales: el primero, de qué modo surge el juego en el desarrollo del niño; el papel que esta actividad desempeña en su desarrollo, o sea, el significado del juego como forma de desarrollo del niño en edad preescolar o simplemente una forma predominante de la actividad del niño durante esta edad" (UNESCO, 1980).

En edades comprendidas de 0 a 6 años surgen exigencias, impulsos relevantes para la vida del niño, que desembocan en el juego. Surgen muchas tendencias irrealizables para los niños

Desde el punto de vista de la esfera afectiva, el juego se forma en la fase de desarrollo en que aparecen las tendencias irrealizables. El niño se comporta así en la primera infancia: quiere coger una cosa y debe hacerlo inmediatamente. Si no puede obtener el objeto, o bien hace de ello un capricho, se arroja al suelo y patalea, o bien renuncia y se resigna a no cogerlo. Los deseos insatisfechos tienen en él sus particulares vías de sustitución, de renuncia, etc.

Después de Froebel, “el método lúdico se propagó y adquirió diversas modalidades, en oposición a estas ideas se intensificó el movimiento por la educación libre que proclamaba el autodesarrollo, la autoeducación y el autoaprendizaje; en este contexto el juego de roles fue identificado con las concepciones psicológicas espontaneístas que le atribuyen una naturaleza biológica” (Estacio, 2013).

Lo esencial del juego es la situación de los deseos, pero no deseos individualizados, sino deseos generalizados. Lo que se requiere es que el niño entienda cual es el propósito del juego, que a manera consciente emprenda el juego.

De modo genérico, debe decirse que el campo de las motivaciones, de las acciones, de los impulsos es uno de los menos consientes, y que únicamente

llega a hacerse totalmente consciente en la adolescencia. El problema del juego, desde el punto de vista afectivo, puede ser considerado como una premisa, es necesario ver cómo se explica la verdadera y auténtica actividad lúdica.

En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica y es solamente en este sentido que puede identificarse el juego como una actividad que determina el desarrollo del niño.

La personalidad no es innata, su desarrollo y formación se encuentra estrechamente relacionados con las vivencias educativas y culturales en general como el individuo es educado

El papel como educador en la educación, debe reconocerse como un compromiso, para que es quien representa la influencia ya aprobada para el inicio de la formación de la personalidad. Este proceso de formación ocurre desde el momento del nacimiento, hasta llegar a la edad adulta. Este es un proceso activo durante el cual el individuo interactúa con los fenómenos naturales y sociales y se va apropiando de las cualidades de los objetos, de los procedimientos para actuar por ellos, de las características de los fenómenos y, en general, de los modos de actuar y relacionarse con los demás, de las forma de conducta social.

La formación de la personalidad se ve influenciada por las actividades que realiza el ser humano desde el nacimiento, y toda circunstancia o fenómeno acontecido influye directamente en la personalidad.

M. E. Rasey y K.M. Bayles, (1975), enunciaron en sus escritos que “los educadores necesitan poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos del juego para defender su posición, en el sentido de que en la edad preescolar las actividades del juego son necesarias e importantes” (De la Peña, 2012).

Sobre lo cual podemos decir que en la práctica pedagógica se comporta actualmente de la misma forma pues el juego promueve el desarrollo físico, mediante este los niños aprenden control corporal, además de desarrollar los músculos grandes y pequeños. Proporciona una sensación de poder. A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza y sensación de poder y su iniciativa se fortalecen.

Estimula la solución de problemas. Mediante el juego se crea un modo de competencia, que busca un ganador, y esto por lo general genera conflictos y es así que por medio del juego el niño aprende a discriminar, analizar, ser mediadores y tomar decisiones para resolver esas diferencias. Brinda un medio para el desempeño de roles. Estimula la autoexpresión, porque en su

mundo de juegos el niño suele libre de la interferencia del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. Jugar y fantasear es para los niños una necesidad vital.

Mediante el juego, se forman cualidades como: la cooperación, el respeto, la ayuda mutua. Esto crea una armonía en el grupo, donde todos los integrantes saben las reglas del juego y se comprometen a regirse por ellas.

El juego contribuye de forma directa en el bienestar emocional del niño, no solo porque obtiene de él una satisfacción o alegría, sino también porque existe una relación con los demás integrantes y muchas veces toma el papel de líder, esto lo lleva a descubrir el mundo de los adultos.

La educación social y la educación moral constituyen un elemento fundamental del proceso educativo, que ha de permitir a los alumnos actuar con comportamientos responsables dentro de la sociedad actual y del futuro, una sociedad pluralista, en la que las propias creencias, valoraciones y opciones han de convivir con el respeto a las creencias y valores de los demás.

Existen diferentes planteamientos para extraer los valores relevantes de la práctica físico-deportiva y en función de estos planteamientos encontramos

diferentes clasificaciones y recopilaciones de éstos. Así, un primer procedimiento es mediante las conclusiones extraídas de foros científicos en los que participan expertos sobre el tema y aportan sus propios repertorios de valores; de igual modo, esta propuesta puede surgir de la entrevista directa o indirecta a los participantes de diferentes deportes, a los cuales se les interroga sobre aspectos relevantes de la práctica deportiva; la utilización de escalas y cuestionarios permite obtener conclusiones sobre los valores de la educación física y los deportes, y, por último, utilizando el análisis de las manifestaciones deportivas tanto en tiempo real como mediante el uso de filmaciones.

A continuación presentamos algunas de las clasificaciones de los valores que han sido recogidas por diferentes autores:

Valores de la práctica deportiva, recopilados por Frost y Sims (1971)

DIMENSIÓN GENERAL	
Justicia y honestidad	Comportamiento ético
Auto sacrificio	Autocontrol
Lealtad	Justicia
Respeto a los demás	Humildad
Respeto por las diferencias culturales	Perfección en la ejecución
Juego limpio	Verdad
Eliminación de prácticas	Intercambio cultural
Amistad internacional	Autorealización máxima
DIMENSIÓN PSICOSOCIAL	
Disfrute, diversión, alegría	Lealtad, integridad
Autoestima, autorespeto	Honestidad, deportividad
Respeto a los puntos de vista diferentes	Valor
Respeto a los adversarios	Respeto a las decisiones de los árbitros
Control emocional, autodisciplina	Determinación
Juego con los límites propios	Autorealización
Tolerancia, paciencia, humildad	Salud y bienestar físico
Liderazgo y responsabilidad	Amistad, empatía, cooperación
DEPORTE RECREATIVO Y AIRE LIBRE	
Uso creativo del tiempo libre	Iniciativa, originalidad
Esíctica	Reconocimiento personal
Disfrute y satisfacción personal	Independencia
Participación familiar	Intereses variados
Evasión emocional	Nuevos y continuos desafíos
Participación no competitiva	Logro personal, autorrealización
Autodisciplina y autorespeto	Aprecio y respeto por la naturaleza
Bienestar físico y psicológico	Control emocional y responsabilidad
Comunicación	Comprensión de sí mismo y de los demás
Liderazgo	Lealtad hacia el grupo
Promoción del logro y la experiencia	Relajación

(Jimenez, 2009)

La axiología o filosofía de los valores, es la rama de la filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. 1 El término axiología fue empleado por primera vez por Paul Lapie en 1902 y posteriormente por Eduard von Hartmann en 1908. La reflexión explícita acerca de los valores, sin embargo, es anterior a la noción de axiología y puede remontarse a Hume,

quien se preocupa principalmente por los valores morales y estéticos y elabora una teoría antimetafísica y nominalista de los valores.

Con todo, la teoría de Hume define los valores como principios de los juicios morales y estéticos, visión que será criticada por Friedrich Nietzsche y su concepción genealógica de los valores, según la cual no sólo los juicios estéticos y morales dependen de valores, sino que hasta las verdades científicas y las observaciones cotidianas responden a ciertos valores y formas de valorar. Por otro lado, también Marx utiliza un concepto económico de valor para fundamentar en buena medida sus críticas y análisis socioeconómicos.

La axiología no sólo trata abordar los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica. Algunos filósofos como los alemanes Heinrich Rickert o Max Scheler han realizado diferentes propuestas para elaborar una jerarquía adecuada de los valores.

En este sentido, puede hablarse de una «ética axiológica», que fue desarrollada, principalmente, por el propio Scheler y Nicolai Hartmann. Desde

el punto de vista ético, la axiología es una de las dos principales fundamentaciones de la ética junto con la deontología.

De acuerdo con la concepción tradicional, los valores pueden ser objetivos o subjetivos. Ejemplos de valores objetivos incluyen el bien, la verdad o la belleza, siendo finalidades ellos mismos. Se consideran valores subjetivos, en cambio, cuando estos representan un medio para llegar a un fin (en la mayoría de los casos caracterizados por un deseo personal). Además, los valores pueden ser fijos (permanentes) o dinámicos (cambiantes).

Los valores también pueden diferenciarse a base de su grado de importancia y pueden ser conceptualizados en términos de una jerarquía, en cuyo caso algunos poseerán una posición más alta que otros.

El problema fundamental que se desarrolla desde los orígenes mismos de la axiología, hacia fines del siglo XIX, es el de la objetividad o subjetividad de la totalidad de los valores. Max Scheler se ubicará en la primera de las dos posiciones. El subjetivismo se opondrá, desde el principio, a este enfoque. Y entenderá —a la antigua manera de Protágoras— que lo estrictamente humano es la medida de todas las cosas, de lo que vale y de lo que no vale, y de la misma escala de valores, sin sustento en la realidad exterior. Alfred Jules Ayer mismo, en *Lenguaje, verdad y lógica*, su obra temprana, dejará los juicios

de valor fuera de toda cuestión, en virtud de que no cumplen con el principio de verificación empírica. De esta manera, lo ético y lo estético no son más que «expresiones» de la vida espiritual del sujeto. No una captación comprobable del mundo externo.

Desde el punto de vista de Nietzsche, sin embargo, no hay una diferencia esencial entre lo que la concepción tradicional llama «juicios de valor» y los juicios científicos, ya que ambos están fundamentados en valoraciones que se han configurado históricamente y que constituyen por sí mismas los modos específicos de interpretar y vivir. Asimismo, tampoco hay diferencia esencial entre el juzgar y el actuar, ya que ambas cosas consisten en el despliegue de ciertas fuerzas que por definición son fuerzas que valoran y cuyo movimiento también depende de valoraciones previas.

Dentro del pensamiento filosófico existe un punto central que es cómo queremos llegar a ser en el futuro, en un estado mejor. Para poder pasar de un estado actual a un mejor estado es necesario que se comprenda primero que para hacer mejoras tenemos que fundarlas en ciertos puntos claves. En el pensamiento los hemos llamado siempre la axiología filosófica o axiología existencial, es decir los valores, que son aquellos fundamentados de la acción que nos pueden llevar a un estado mejor el día de mañana, esto se debe a que los valores dan sentido y coherencia a nuestras acciones.

Un valor es una cualidad de un sujeto u objeto. Los valores son agregados a las características físicas o psicológicas, tangibles del objeto; es decir, son atribuidos al objeto por un individuo o un grupo social, modificando -a partir de esa atribución- su comportamiento y actitudes hacia el objeto en cuestión. El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa.

Se puede decir que la existencia de un valor es el resultado de la interpretación que hace el sujeto de la utilidad, deseo, importancia, interés y belleza del objeto. Es decir, la valía del objeto es en cierta medida, atribuida por el sujeto, en acuerdo a sus propios criterios e interpretación, producto de un aprendizaje, de una experiencia, la existencia de un ideal, e incluso de la noción de un orden natural que trasciende al sujeto en todo su ámbito.

Valores tales como: honestidad, lealtad, identidad cultural, respeto, responsabilidad, solidaridad, tolerancia, etc. Son fundamentales para el convivir pacífico de la sociedad.

9.3.- POSTURA TEORICA

En la investigación se asume el pensamiento del filósofo F. Froebel, creador del Kindergarten, quien clasificó el juego como un fenómeno pedagógico sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza. En los "juegos froebelianos", caracterizado como didácticos, donde la maestra debe enseñar directamente a los niños para que desarrollaran una series de habilidades "Dones" mediante actividades que tenían un carácter lúdico aunque en ese sistema el juego tenía un enfoque rígido y artificial, que no contemplaban en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la educación preescolar estuvo sustentada sobre esa base.

Este pensamiento se mantiene vivo y es el que guía a la labor docente en el nivel inicial, acogemos la escuela nueva de este filósofo de la educación. Considerando que:

1. La educación debe favorecer el desarrollo integral del niño desde la más tierna edad, para lo que existir un nivel pre-escolar
2. La educación debe dirigirse a favorecer y no a contrariar las inclinaciones naturales del niño.

10.- HIPÓTESIS

10.1.-Hipótesis General o Básica

La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, influyen en la formación de valores como el respeto, honestidad y cooperación en los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos

10.2.-Hipótesis derivadas

- Los juegos rutinarios que aplica el docente limitaría el desarrollo de habilidades sociales para la convivencia armónica, la solución de problemas y toma de decisiones.
- El principal valor que formarían los docentes en los infantes a través de la expresión lúdica es el respeto a las reglas de la sociedad
- El juego colectivo desarrollado por el educando en su entorno escolar, permitiría fomentar la cooperación social del educando
- El desarrollo de una propuesta estructurada para que las actividades lúdicas que se apliquen en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", crearía valores sociales en ellos.

Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Categorías	Indicadores	Instrumentos
<p>La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, influyen en la formación de valores como el respeto, honestidad y cooperación en los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos</p>	<p>Actividades lúdicas</p>	<p>La lúdica es la necesidad que se proyecta en el ser humano o individuo para expresarse, sentir, dirigida a un objetivo como puede ser la diversión, entretenimiento, etc. Que le permita, reír, gritar y hasta llorar.</p>	<p>Desarrollo de habilidades. Consolidación de conocimientos. Fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).</p>	<p>Conducta desocupada Conducta espectadora Juego solitario independiente Juego paralelo Juego asociativo</p>	<p>¿Considera Le gusta jugar con sus compañeros? ¿Le gusta jugar solo? ¿Se integra al juego fácilmente? Le gusta jugar al mismo tiempo con dos grupos? ¿Solamente le gusta observar lo que juegan?</p>

Variable Dependiente

Hipótesis	Variable	Definición conceptual	Categorías	Indicadores	Instrumentos
<p>La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, influyen en la formación de valores como el respeto, honestidad y cooperación en los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos.</p>	<p>Formación de valores sociales</p>	<p>Los valores son aquellas características morales en los seres humanos, tales como la humildad, la piedad y el respeto, los estudios en general han creado diferentes tipos de valores, y han relacionado estos con diferentes disciplinas y ciencias. Se denomina tener valores al respetar a los demás; asimismo los valores son un conjunto de pautas que la sociedad establece para las personas en las relaciones sociales</p>	<p>Valores sociales</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Libertad Felicidad Honestidad Humildad Tolerancia Justicia Respeto Paz Amor Cooperación Solidaridad Apertura a solucionar problemas Flexibilidad Toma de decisiones Autocontrol.</p>	<p>¿Considera importante cultivar valores religiosos? ¿A su criterio los valores sociales son importantes en la formación del educando? ¿Los valores sociales que establece nuestra sociedad contribuyen a la formación del niño? ¿Cultivar valores sociales van a crear educandos líderes?</p>

11.- RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACION

11.1.- VERIFICACION DE LAS HIPOTESIS

La presente investigación es no experimental, se desarrolla en el área educativa, donde se ha hecho uso de fundamentos teóricos y argumentos empíricos la construcción del conocimiento del problema que se ha investigado.

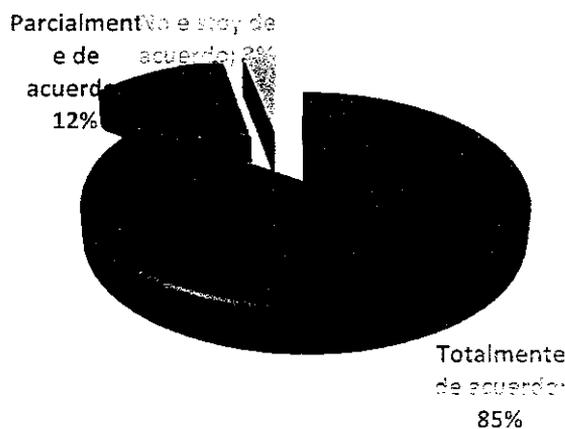
Se ha demostrado que los juegos rutinarios que aplica el docente está limitando el desarrollo de habilidades sociales para la convivencia armónica, la solución de problemas y toma de decisiones. No se está logrado que los infantes a través de la expresión lúdica tengan respeto a las reglas de la sociedad, tampoco fomentan de manera exitosa la cooperación social del educando.

11.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

11.2.1 ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

1. ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	43	85%
Parcialmente de acuerdo	6	12%
No estoy de acuerdo	2	3%
TOTAL:	51	100%

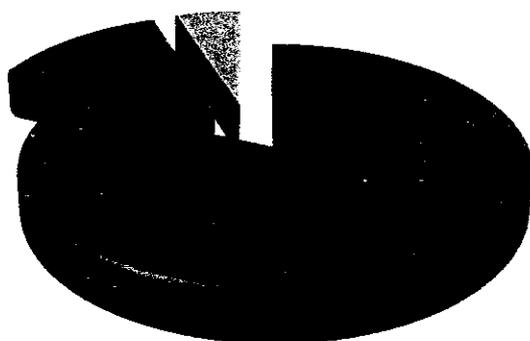


ANÁLISIS. Al preguntar "Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza ", el 85% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 12% parcialmente de acuerdo y el 3% restante no está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a los resultados obtenidos los padres de familia están de acuerdo con la utilización del juego como parte del proceso educativo, y es lo correcto para la edad del educando.

2. ¿Los niños Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizaje?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	42	82%
A veces	7	13%
Nunca	2	5%
TOTAL:	51	100%

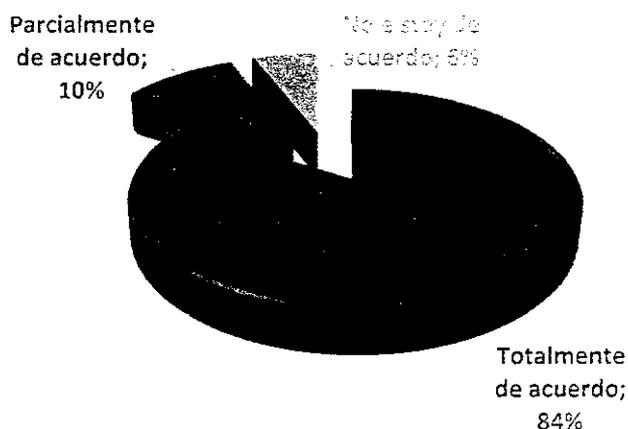


ANÁLISIS. Al preguntar "Los niños Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizaje", el 82% de los padres de familia encuestados indican que siempre, el 13% a veces y el 5% restante manifiesta que nunca.

INTERPRETACIÓN.- La encuesta aplicada nos está dando resultados que permiten determinar cuál es el conocimiento de los padres de familia sobre la educación de sus hijos, de acuerdo a lo indicado en esta pregunta se relaciona con la anterior, se utiliza el juego en el proceso educativo.

3. ¿A su criterio cuando juega el alumno, desarrolla algunas habilidades para su beneficio?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	43	84%
Parcialmente de acuerdo	5	10%
No estoy de acuerdo	3	6%
TOTAL:	51	100%



ANÁLISIS. Al preguntar "A su criterio cuándo juega el alumno, desarrolla algunas habilidades para su beneficio", el 84% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 10% está parcialmente de acuerdo y el 6% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- La encuesta aplicada nos está dando resultados que permiten determinar cuál es el conocimiento de los padres de familia sobre la educación de sus hijos, de acuerdo a lo indicado en esta pregunta se relaciona con la anterior, se utiliza el juego en el proceso educativo.

4. ¿Considera usted que la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo mental de los estudiantes?

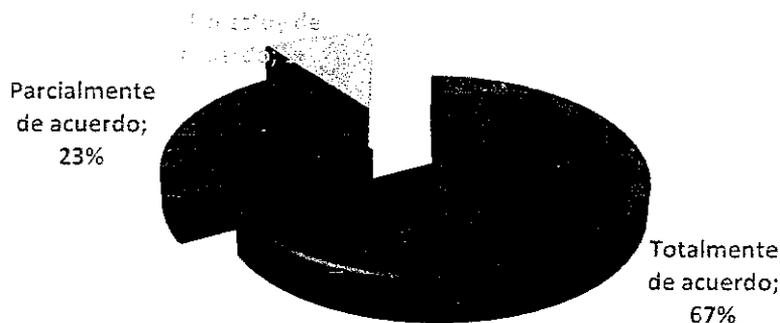
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	43	84%
Parcialmente de acuerdo	7	14%
No estoy de acuerdo	1	2%
TOTAL:	51	100%



ANÁLISIS. Al preguntar "Considera usted que la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo mental de los estudiantes", el 84% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 14% está parcialmente de acuerdo y el 2% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- La encuesta aplicada nos está dando resultados que permiten determinar cuál es el conocimiento de los padres de familia sobre la educación de sus hijos, de acuerdo a lo indicado en esta pregunta se relaciona con la anterior, se utiliza el juego en el proceso educativo.

5. ¿Considera usted que el juego le permite socializar al educando?



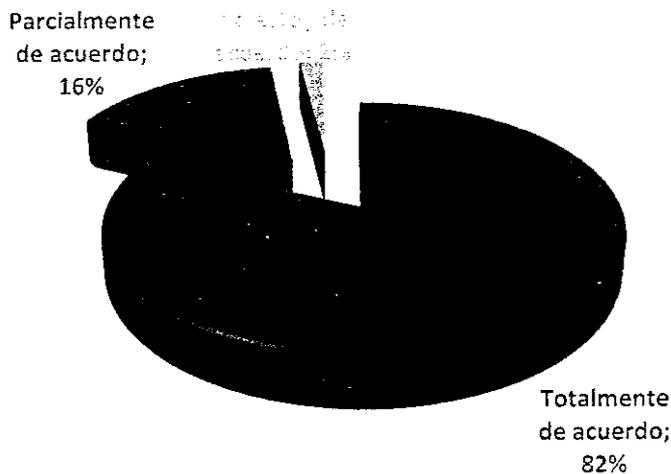
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	34	67%
Parcialmente de acuerdo	12	23%
No estoy de acuerdo	5	10%
TOTAL	51	100%

ANÁLISIS. Al preguntar "Considera usted que el juego le permite socializar al educando", el 67% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 23% está parcialmente de acuerdo y el 10% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- De acuerdo con la respuesta obtenida en esta pregunta, los padres de familia no todos están claros sobre la importancia de la utilización de juego como parte del proceso educativo, es imperiosa la necesidad de socializar con ellos esta temática.

6. ¿Está conforme con las calificaciones que tiene su representado?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	42	82%
Parcialmente de acuerdo	8	16%
No estoy de acuerdo	1	2%
TOTAL:	51	100%

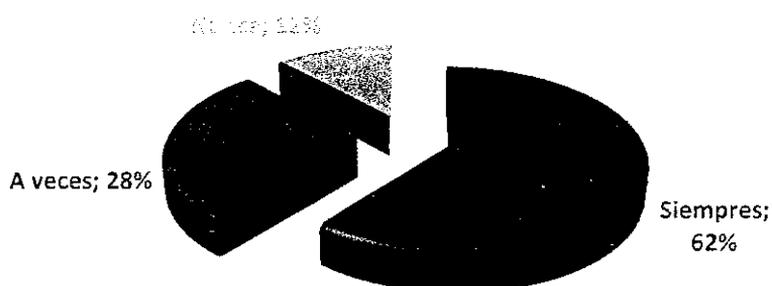


ANÁLISIS. Al preguntar "Está conforme con las calificaciones que tiene su representado", el 82% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 16% está parcialmente de acuerdo y el 2% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Estas respuestas indican que existe un grupo de padres de familia aunque es bajo su porcentaje, no está totalmente conforme con las calificaciones cualitativas del educando, lo que amerita una reunión con ellos para determinar la causa de su inconformidad.

7. ¿En las tareas, el docente aplica como metodología el juego?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	32	62%
A veces	14	28%
Nunca	5	12%
TOTAL:	51	100%



ANÁLISIS. Al preguntar “En las tareas, el docente aplica como metodología el juego”, el 62% de los padres de familia encuestados indican que siempre se aplica esta metodología, el 28% manifiesta que a veces y el 12% restante manifiesta que Nunca.

INTERPRETACIÓN.- De acuerdo a la información obtenida por medio de la pregunta planteada, se determina que los padres de familia no consideran como metodología cuando sus hijos están jugando, es importante una reunión con ellos para hacerles conocer que el juego también forma parte de ña formación de sus hijos.

8. ¿A su criterio el profesor le brinda al educando confianza en el aula?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	15	92%
A veces	8	8%
Nunca		0%
TOTAL:	23	100%

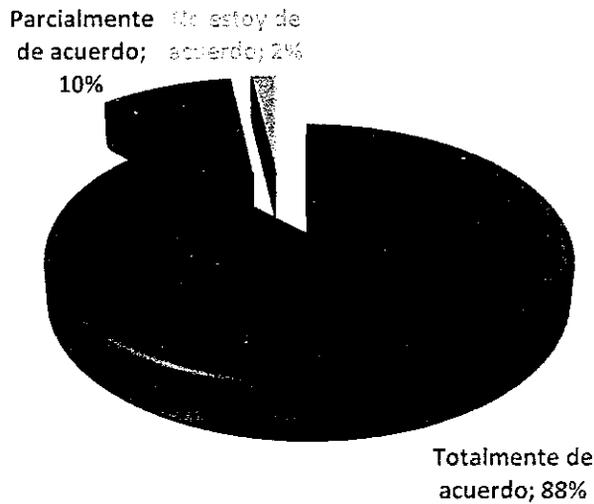


ANÁLISIS. Al preguntar “A su criterio el profesor le brinda al educando confianza en el aula”, el 92% de los padres de familia encuestados indican que siempre dan confianza a los alumnos, el 12% manifiesta que a veces y el 0% restante manifiesta que Nunca.

INTERPRETACIÓN.- Existe un criterio definido de los padres en su gran mayoría, que el docente les da confianza a los educandos, esto es importante porque contribuye de manera positiva para el desarrollo del proceso educativo.

9. ¿Considera que su representado ha desarrollado destrezas en su trabajo educativo diario?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	45	88%
Parcialmente de acuerdo	5	10%
No estoy de acuerdo	1	2%
TOTAL:	51	100%

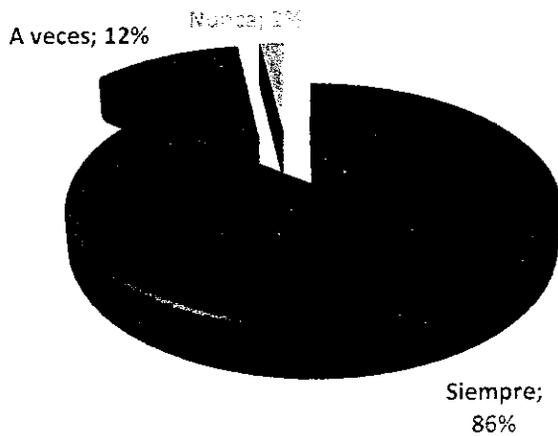


ANÁLISIS. Al preguntar “Considera que su representado ha desarrollado destrezas en su trabajo educativo diario”, el 88% de los padres de familia encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 10% está parcialmente de acuerdo y el 2% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los padres de familia en su gran mayoría están conscientes de que sus hijos han desarrollado destrezas por medio de las enseñanzas que le están dando a los educandos, y en esto influye mucho la lúdica.

10. ¿Cuándo trabaja el educando en casa, el profesor le indica cómo hacerlo?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	44	86%
A veces	6	12%
Nunca	1	2%
TOTAL:	51	100%



ANÁLISIS. Al preguntar “Cuándo trabaja el educando en casa, el profesor le indica cómo hacerlo”, el 86% de los padres de familia encuestados indican que siempre les indican a los alumnos, el 12% manifiesta que a veces y el 2% restante manifiesta que Nunca.

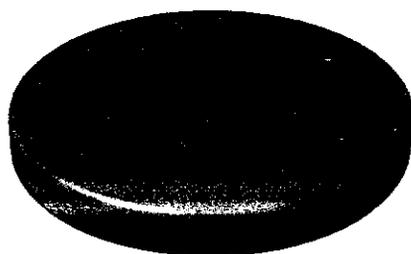
INTERPRETACIÓN.- Los padres de familia en su gran mayoría están en conocimiento de lo que pasa con sus hijos en la unidad educativa donde se encuentran asistiendo y por ende también colaboran con los deberes en el hogar, esto demuestra la respuesta obtenida en la pregunta que interpretamos.

11.2.2. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje, usted aplica actividades lúdicas como parte de la clase?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL:	3	100%

Nunca; 0% A veces; 0%



Siempre; 100%

ANÁLISIS. Al preguntar “En el proceso enseñanza-aprendizaje usted aplica actividades lúdicas como parte de la clase”, el 100% de los docentes, manifiestan que si utilizan el juego como parte del proceso de enseñanza a los educandos.

INTERPRETACIÓN.- Por el hecho de ser profesionales en educación inicial, conocen el papel que juega la lúdica en el desarrollo de valores de los parvularios, y la lúdica es parte importante de su formación.

2. ¿Dentro de su planificación micro curricular, considera que los educandos Jueguen en el patio de la escuela para generar aprendizaje?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	2	67%
Parcialmente de acuerdo	1	33%
No estoy de acuerdo	0	0
TOTAL:	3	100%



ANÁLISIS. Al preguntar “Dentro de su planificación micro curricular, considera que los educandos Jueguen en el patio de la escuela para generar aprendizaje”, el 67% de los docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo con esta actividad, el 33% está parcialmente de acuerdo y el 0% restante manifiesta que No está de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Analizando al profesor que representa al 33%, considero que su criterio se basa en que deben existir espacios especiales para las actividades lúdicas, y muchas veces los juegos en el patio solo forman parte del recreo.

3. ¿Usted considera que cuándo el alumno juega desarrolla habilidades y destrezas?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	2	67%
Parcialmente de acuerdo	1	33%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%

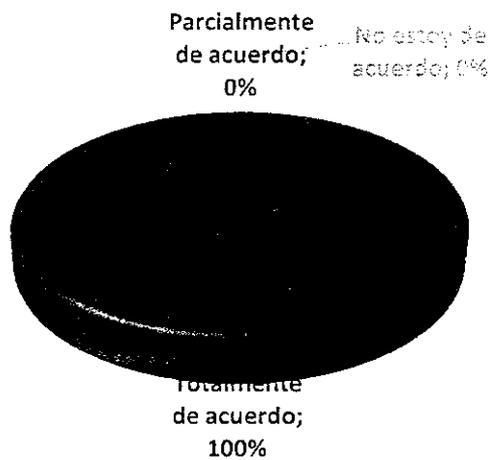


ANÁLISIS. Al preguntar “Usted considera que cuándo el alumno juega desarrolla habilidades y destrezas”, el 67% de los profesores encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 33% parcialmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- No todos los docentes están claros respecto al uso del juego didáctico, siendo necesario que ellos comprendan que la lúdica contribuye a la adquisición de destrezas de los educandos, a esto hay que agregar los valores que deben ir formándose en esta etapa.

4. ¿Considera usted que la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes, para que adquieran nuevos conocimientos?

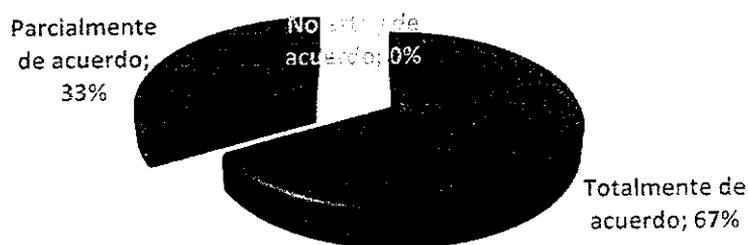
RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%



ANÁLISIS. Al preguntar "Considera usted que la aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes, para que adquieran nuevos conocimientos", el 100% de los docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes al considerar que el juego contribuye para adquirir nuevos conocimientos. Es necesario evaluar para determinar hasta donde este criterio de ellos se sujeta a su accionar en la cátedra.

5. ¿Considera usted que el juego le permite socializar al educando?



RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	2	67%
Parcialmente de acuerdo	1	33%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%

ANÁLISIS. Al preguntar "Considera usted que el juego le permite socializar al educando", el 67% de los docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 33% está parcialmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes en su gran mayoría están conscientes de que los educandos desarrollan destrezas por medio de las enseñanzas que le están dando a los educandos, y en esto influye mucho la lúdica. Al estar una tercera parte de los encuestados en contra, es importante analizar el proceso educativo desarrollado.

6. ¿Las calificaciones que tienen los educandos, son las que usted espera como profesor de ellos?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	2	67%
Parcialmente de acuerdo	1	33%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%

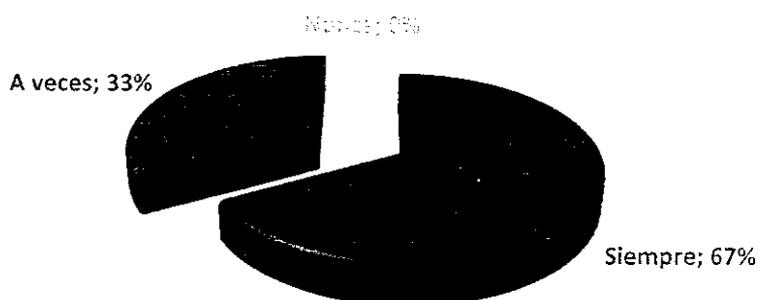


ANÁLISIS. Al preguntar "Las calificaciones que tienen los educandos, son las que usted espera como profesor de ellos", el 67% de los docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo, el 33% está parcialmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes no están en su totalidad conformes con las calificaciones de los educandos, recordando que las mismas son cualitativas y es responsabilidad del docente evaluar el desarrollo del conocimiento de los alumnos.

7. ¿En las tareas que el alumno debe desarrollar en el hogar, propone ciertas rutinas de juego?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL:	3	100%

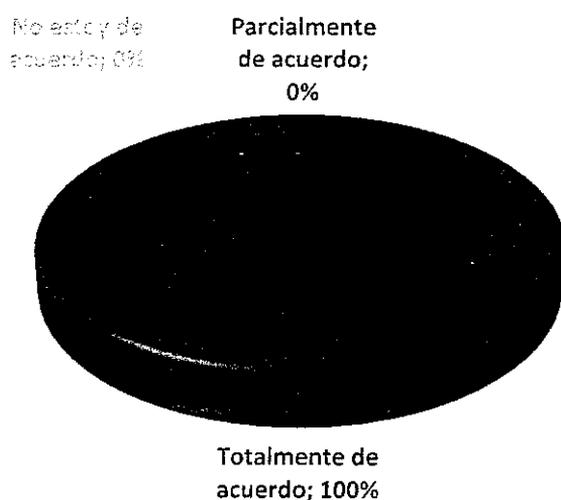


ANÁLISIS. Al preguntar “En las tareas que el alumno debe desarrollar en el hogar, propone ciertas rutinas de juego”, el 67% de los docentes encuestados indican que siempre lo hacen, el 33% manifiesta que a veces.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes no en su totalidad envían actividades lúdicas como tareas al hogar, posiblemente porque consideran que no existe un control de parte de los padres de familia, sería importante capacitar a los docentes en estas actividades.

8. ¿Usted considera que está brindando al educando confianza en el aula?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%



ANÁLISIS. Al preguntar "Usted considera que está brindando al educando confianza en el aula", el 100% de los docentes encuestados indican que están totalmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes en su totalidad consideran que están cumpliendo con su labor docentes y están contribuyendo a dar al educando una educación de calidad.

9. **¿Evalúa constantemente para determinar que ha desarrollado destrezas el educando en su trabajo educativo diario?**

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	3	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL:	3	100%

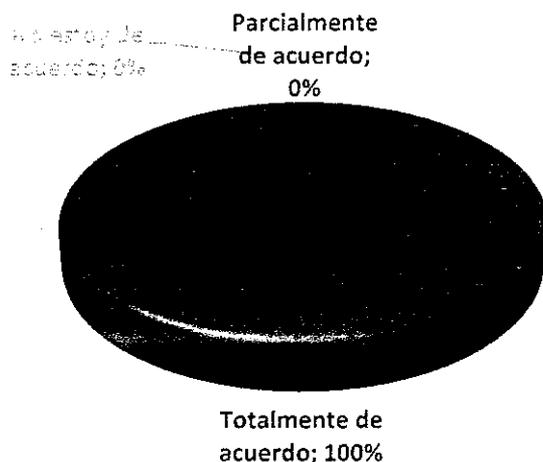


ANÁLISIS. Al preguntar “Evalúa constantemente para determinar que ha desarrollado destrezas el educando en su trabajo educativo diario”, el 100% de los docentes encuestados indican que siempre.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes en su totalidad indican que evalúan constantemente a los educandos, esto hay que determinar su forma y si la misma está acorde con la edad de los estudiantes.

10. ¿El trabajo que el educando desarrolla en clase, para usted es importante en el proceso evaluativo?

RESPUESTA	ENCUESTAS	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	3	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
No estoy de acuerdo	0	0%
TOTAL:	3	100%



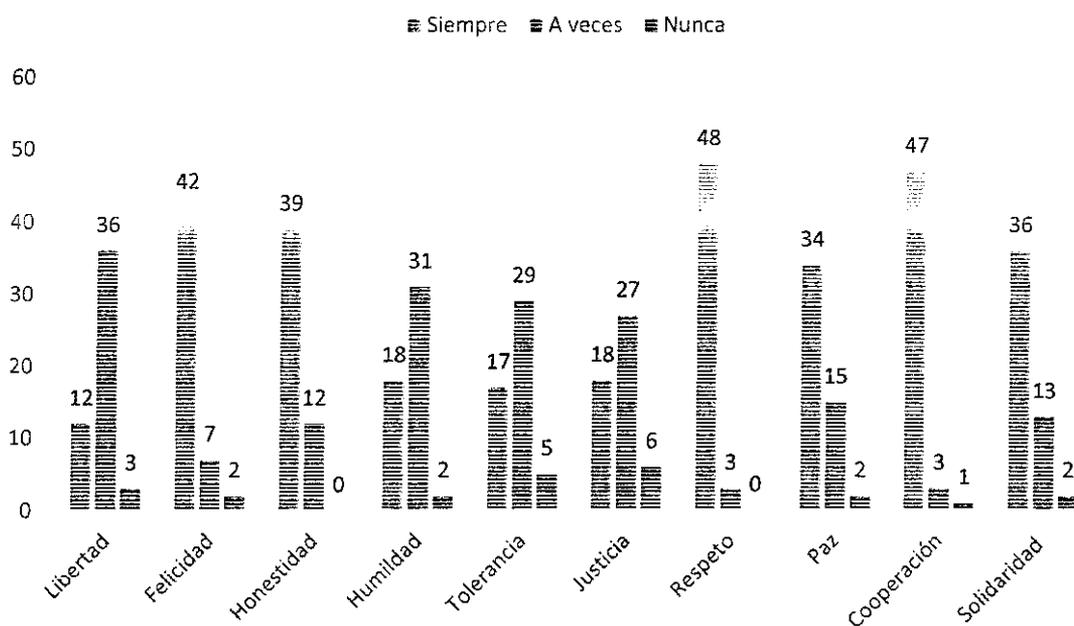
ANÁLISIS. Al preguntar "El trabajo que el educando desarrolla en clase, para usted es importante en el proceso evaluativo", el 100% de los educadores encuestados indican que están totalmente de acuerdo.

INTERPRETACIÓN.- Los docentes consideran que las actividades que realizan en clase son importantes para el proceso educativo.

Resultados de la Ficha de observación

11. Indicadores de valores sociales observados en los educandos

INDICADORES	INDICADORES		
	Siempre	A veces	Nunca
Libertad	12	36	3
Felicidad	42	7	2
Honestidad	39	12	0
Humildad	18	31	2
Tolerancia	17	29	5
Justicia	18	27	6
Respeto	48	3	0
Paz	34	15	2
Cooperación	47	3	1
Solidaridad	36	13	2



Los hallazgos obtenidos en la investigación se presentan mediante niveles de análisis descriptivos y uno relacional interpretativo.

- Ellos consideran que de los 51 alumnos, 12 de ellos demuestran libertad siempre, 36 solo a veces y 3 nunca. Es necesario que los docentes dialoguen con los padres para que contribuyan dándole libertad a los niños, esto permitirá desarrollar habilidades contribuyendo a su formación personal.
- El indicador de Felicidad, es disfrutado por 42 alumnos siempre, 7 alumnos a veces y 2 nunca. No demostrar siempre felicidad es un indicador de que ellos tienen sentimientos y que lo demuestran de acuerdo a las circunstancias y al momento que ocurre un fenómeno indeterminado.
- De acuerdo a la observación realizada 39 alumnos siempre practican la Honestidad, 12 de ellos a veces. Este valor social es importante afianzar en el proceso educativo y en el hogar.
- Al valorar este indicador –Humildad- 31 alumnos lo practican a veces, 18 siempre y 2 nunca. Este valor social debe ser revisado por los docentes y afianzar que este sea una cotidianeidad.
- Se ha determinado que 29 de ellos a veces tienen Tolerancia, 17 siempre y 5 nunca. Al igual que lo indicado en el numeral anterior, los docentes deben reforzar este valor social.
- De igual forma el valor social de Justicia tiene la misma tendencia, 18 alumnos siempre lo practican, 27 a veces y 6 nunca. Debe considerarse un trabajo en conjunto con los padres de familia, para llegar a lo óptimo es que todos los alumnos practiquen este valor.
- Respeto, este valor social lo practican los educandos con los docentes, lo cual hay que aprovechar para afianzar los otros valores.

- En lo que respecta a este indicador existe una práctica de manera cotidiana, que hay que reforzar con los padres.
- Cuarenta y siete (47) siempre demuestran Cooperación en las actividades que se desarrollan en la unidad educativa, lo cual es un buen indicador que hay que incentivar a seguirlo practicando.
- Se considera que 36 alumnos siempre practican el valor social de la Solidaridad, 13 lo hacen a ves y 2 nunca. Importante que ellos sean solidarios, lo cual va de la mano con el respeto y la cooperación.

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES GENERALES

13.1. Conclusiones

De la investigación realizada sea llegado a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo a los resultados obtenidos los padres de familia están de acuerdo con la utilización del juego como parte del proceso educativo, y es lo correcto para la edad del educando, y que esta actividad es imperiosa la necesidad de socializar con ellos esta temática, para poder contribuir con los educandos en las tareas enviadas por los docentes para desarrollarlas en casa.
- Los docentes a pesar de ser profesionales en educación inicial, no están claros del papel que juega la lúdica en el desarrollo de valores de los parvularios, y que la misma es parte importante de su formación.
- Consideran importante que debe existir espacios especiales para las actividades lúdicas, por si mismos de manera equivocada creen que los juegos en el patio solo forman parte del recreo, y no como un instrumento de apoyo para el aprendizaje.
- En la planificación no se considera la capacitación de los padres de familia, esto provoca problemas en ellos para colaborar en el hogar con la asesoría para el desarrollo de tareas, sobre todo cuando las tareas están relacionadas con juegos lúdicas.

13.2 RECOMENDACIONES

De las conclusiones indicadas, proponemos las siguientes recomendaciones:

- Capacitar a los padres de familia en estrategias lúdicas, para que contribuyan de mejor forma en la casa con las tareas de sus hijos y jugando con ellos para que esta actividad sea parte del proceso educativo.
- Informar de manera constante a los padres de familia sobre los mecanismos por los cuales sus hijos adquieren calificaciones, para que sepan el porqué del resultado evaluativo.
- Que los docentes hagan público a los padres de familia el agradecimiento por la confianza que han depositado en ellos para la educación de sus hijos.
- Proponer aplicar la presente propuesta en el desarrollo de clases en el próximo periodo lectivo.

14. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

14.1 ALTERNATIVA OBTENIDA

Las actividades lúdicas y su importancia en la formación de valores de los niños y niñas de educación inicial

14.2 ALCANCE DE LA ALTERNATIVA

El juego, como método de enseñanza, es una actividad de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa, es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad

pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

14.3 ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

Los aspectos básicos de como la lúdica contribuye al desarrollo de valores sociales, son:

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos

técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, es la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

14.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Los resultados esperados con la aplicación de la alternativa son:

1. Garantizar en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
2. Aumentar el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
3. Permitir comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
4. Permitir solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
5. Desarrollar habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

6. Acceder a la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
7. Mejorar las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
8. Aumentar el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

14.5 PROPUESTA

Objeto

El objeto del presente documento es diseñar un proceso para la utilización de los juegos didácticos (lúdica) como complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje a desarrollar en el Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del Cantón Vinces, Provincia de Los Ríos

14.6 ALCANCE

El alcance de este documento, por tanto, es de aplicación en el proceso educativo por parte de los docentes de la unidad educativa objeto de investigación.

PROPUESTA

Nombre de la actividad	Ámbitos a desarrollar	Habilidades y competencias	Interrelación
Seguir las huellas	Lo que observa La comunicación Movimiento	Habilidades cognitivas	Entre niños, niñas y adultos

¿Qué? Seguir huellas en el piso

¿Cómo? Dibujar unas huellas de pie en unas hojas de papel, posteriormente recortarlas y pegarlas en el piso con cinta adhesiva como si fueran huellas de pasos que siguen un recorrido que iniciará en el salón y se dirigirá hacia otra sección de la Estancia.

La responsable o asistente explicará que cada niño(a) tendrá su turno para seguir las huellas y debe hacer el recorrido solo(a), intentando pisar las huellas con sus pies sin salirse de ellas y sin desviarse hacia otro lado hasta llegar al final.

La responsable se coloca al principio del recorrido y la asistente al final, y cada niño(a) va partiendo conforme se le va indicando y será recibido al final por la asistente.

Al terminar, reunirse todos y felicitar a los niños(as) porque pudieron hacer el recorrido y seguir las instrucciones sin ser vigilados.

¿Dónde? En un espacio amplio de la estancia.

¿Con quién? Con la responsable de la estancia y la asistente.

Edad: 2 años a 3 años y 11 meses		Tiempo estimado: 45 minutos
Alternativas		

Estrategias También se puede alentar a los niños y niñas a que emitan los sonidos que creen que hacen sus animales fantásticos.

Material Cartón de caja de cereal o papel grueso, confetti, papel de colores recortado, tiras de estambre, bolitas de papel de colores, pegamento.

Padres de familia Se les entregará la máscara que llevó el niño, explicándoles cómo se puede realizar la actividad en su casa y alentándolos para que hagan juegos similares.

Nombre de la actividad	Ámbitos a desarrollar	Habilidades y competencias	Interrelación
Buscando iguales	Lo que observa	Habilidades cognitivas y creativas	Entre niños, niñas y un adulto

¿Qué? Reconocer las imágenes que correspondan a un mismo objeto o animal.

¿Cómo? Buscar en revistas, periódicos y catálogos imágenes de objetos, frutas o animales como sillas, manzanas, gatos, etc., y recortarlos hasta que se alcance un

total de cinco de cada uno (también puede fotocopirse una misma imagen). Se obtendrán entonces, por ejemplo, cinco flores, cinco perros, cinco gatos, etc.

Las imágenes se pegan en cartón o se enmican. Se colocan en una mesa con la vista hacia arriba y se asigna a cada niño un objeto o animal que debe buscar hasta reunir los cinco.

¿Dónde? Salón.

¿Con quién? Responsable de estancia y/o asistente.

Edad: 2 años a 3 años y 11 meses		Tiempo estimado: 20 minutos
Alternativas		

Estrategias: Los niños y niñas pueden realizar esta actividad mientras escuchan música.

Material Revistas, periódicos, catálogos, cajas de cereales (para el cartón), tijoras y pegamento.

Padres de familia Pedir a los padres de familia que reutilicen las revistas, catálogos y cajas, para hacer actividades de tipo creativo y de fortalecimiento de las habilidades creativas y cognitivas

Nombre de la actividad	Ámbitos a desarrollar	Habilidades y competencias	Interrelación
Cada cosa sirve para algo	Lo que observa Comunicación Lo que escucha	Toma de decisiones creatividad	Las niñas y los niños con la responsable de la estancia

¿Qué? Toma de decisiones y uso de la creatividad para la elección de objetos.

¿Cómo? Poner en una mesa a la vista de los niños(as) distintos objetos de la casa como cepillo, pasta de dientes, cuchara, plato, curitas, libro, juguete, etc.

Posteriormente proponer preguntas de acuerdo con la edad de los niños(as). A los más pequeños puede pedírseles que tomen el objeto que necesitarían para realizar cierta acción específica, como peinarse, o tomar sopa. A los más grandecitos se les puede proponer que reúnan los objetos que correspondan a una parte de la casa como la cocina o el baño.

También pueden hacerse preguntas más complicadas como qué objetos llevarían a un viaje y por qué.

Por último puede promoverse su creatividad con preguntas en las que usen su imaginación: ¿qué objeto usaría un monstruo rosa para llamar a sus amigos los enanitos verdes?

¿Dónde? En el salón.

¿Con quién? Con la responsable de la estancia o la asistente.

Edad: 2 años a 3 años y 11 meses		Tiempo estimado: 20 minutos
Alternativas		

Estrategias Al mismo tiempo que realizan esta actividad pueden escuchar música o cantar.

Material Objetos caseros: cepillo, pasta de dientes, plato, cuchara, sartén, lápiz, hojas de papel, etc.

Padres de familia Recomendar a los padres de familia que en casa señalen a sus niños(as) los nombres de los objetos que se utilizan diariamente y para qué sirven.

Nombre de la actividad Creando reglas para todos	Ámbitos a desarrollar Comunicación Interacción Movimiento Lo que escucha	Habilidades y competencias Respeto de las normas Creatividad Toma de decisiones	Interrelación Con los otros niños(as) y con la Responsable de la Estancia y/o asistente
-----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

¿Qué? Crear reglas en grupo y obedecerlas.

¿Cómo? La responsable /asistente habla de la importancia de las normas para la convivencia, menciona algunas que ya existen en la Estancia e invita a los niños(as) a decidir en grupo una regla que se va a aplicar durante el día. Las reglas pueden tener un sentido práctico, como sería recoger los juguetes después de usarlos, o promover la imaginación y la diversión de los niños y las niñas como brincar dos veces antes de salir del salón o tocarse la punta de la nariz cuando uno se dirige a otro niño(a).

Sería recomendable hablar de las consecuencias que trae consigo no cumplir reglas poniendo ejemplos de la realidad e inventar alguna en caso de que la nueva regla del día no sea cumplida (por ejemplo dar una vuelta al salón). Es importante que la responsable de la estancia y la asistente cumplan también con la regla acordada y con la consecuencia en caso de su incumplimiento.

¿Dónde? En un salón de la estancia.

¿Con quién? Con la responsable de la estancia o con la asistente

Edad: 2 años a 3 años y 11 meses		Tiempo estimado: Durante el día
Alternativas		

Padres de familia Explicarles la importancia de tener reglas claras, que sean comprensibles para las y los niños y que su aplicación sea consistente.

Nombre de la actividad	Ámbitos a desarrollar Lo que observa	Habilidades y competencias	Interrelación Entre niños, niñas y adultos
Viendo nubes	Comunicación	Habilidades cognitivas Creatividad	

¿Qué? Ver nubes para descubrir formas, objetos y animales.

¿Cómo? En un día en que el cielo tenga nubes, colocar colchonetas en el exterior y pedir a los niños y niñas que se recuesten en ellas viendo el cielo (la responsable de la estancia o asistente debe hacerlo también). A continuación llamar la atención de los niños(as) sobre las nubes y preguntarles qué formas, objetos o animales descubren. Se pueden inventar historias (un perro que persigue una pelota por ejemplo).

¿Dónde? En el exterior de la estancia, ya sea un patio o jardín.

¿Con quién? Con la responsable de la estancia y/o la asistente.

Edad: 2 años a 3 años y 11 meses		Tiempo estimado: 20 minuto
Alternativas		

Estrategias Se puede escuchar música mientras se observan las nubes.

Material: Colchonetas.

Padres de familia Hablarles a los padres de la importancia del uso de la imaginación y proponerles que realicen juegos con los niños(as) que impliquen imaginar objetos o animales a partir de distintos medios, como por ejemplo, las manchas en las paredes de las casas cuando pasean en la calle.

13. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Aguirre-Jimenez. (2009). es.wikipedia.org. Quito: Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de uso de los Medios de Comunicación: <http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>
- ✓ Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- ✓ Cruz Roja Colombiana. (Agosto de 2009). www.cruzrojacolombiana.org. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de http://www.cruzrojacolombiana.org/publicaciones/pdf/Cartilla%20Paco_1372010_103353.pdf
- ✓ De la Peña, G. (2012). www.ilustrados.com. Obtenido de Importancia y necesidad de los juegos didácticos en la edad preescolar: <http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html>
- ✓ Diccionario ABC. (2014). www.definicionabc.com. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- ✓ Estacio, T. J. (2013). "El Juego Didáctico como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje de los niños y niñas. Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- ✓ Gad - Los Ríos. (2013). Plan de Desarrollo de Los Ríos. Babahoyo: Gobierno Autónomo Descentralizado de Los Ríos.
- ✓ Huizinga, J. (2004). Homo Ludens. Alianza Editorial.

- ✓ IGM. (2012). Atlas del Ecuador. Quito: Instituto Geográfico Militar.
- ✓ Jimenez, J. (2009). Innovación y experiencias educativas. Colombia: Prentice Hall.
- ✓ Preciado, J. (24 de Octubre de 2013). es.slideshare.net. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://es.slideshare.net/JorsPR/educatividad-y-educabilidad>
- ✓ Reyes, P. (Junio de 2013). es.scribd.com. Recuperado el 3 de Agosto de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/56163013/Actividades-Ludicas>
- ✓ Solórzano - Tariguano. (2010). Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Milagro: Universidad Estatal de Ecuador.
- ✓ Tierno, B. (2007). www.ahire.es. Obtenido de Valores Humanos: <http://www.ahire.es/wp-content/uploads/downloads/2011/05/Bernab%C3%A9-Tierno.-Valores-humanos.pdf>
- ✓ Trujillo, J. A. (Abril de 2010). La educación en valores. Cuadernos de Educación y desarrollo, 2(14). Recuperado el 3 de Agosto de 2014
- ✓ Unesco. (1980). unesdoc.unesco.org. Obtenido de El niño y el juego : <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

ANEXOS

**GUÍA DE OBSERVACIÓN SOBRE VALORES SOCIALES
ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA ESCUELA**

Indicadores de observación de valores sociales	Frecuencia			Observación
	Siempre	A veces	Nunca	
Valores sociales Libertad Felicidad Honestidad Humildad Tolerancia Justicia Respeto Paz Amor Cooperación Solidaridad				
Habilidades Sociales <ul style="list-style-type: none"> • Apertura a solucionar problemas • Flexibilidad • Toma de decisiones • Autocontrol. 				

LO PUEDE HACER POR ESTUDIANTES

NÓMINA	INDICADORES VALORES SOCIALES						INDICADORES DE HABILIDADES SOCIALES			
	R E S P E T O	H O N E S T I D A D	S O L I D A R I D A D	P A Z	C O O P E R A C I O N	T O L E R A N C I A	F l e x i b i l i d a d	a u t o c o n t r o l	T o m a d e c i s i o n e s	Solución De Problemas

ENCUESTA PARA APLICAR A LOS PADRES DE LOS ESTUDIANTES

1. ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

2. ¿Juegan en el patio de la escuela para generar aprendizaje?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

3. ¿Cuándo juega cree que el alumno desarrolla algunas habilidades?

- a. Si
- b. No
- c. En parte

4. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?

- a. Si
- b. No
- c. En parte

5. ¿Considera usted que el juego te permite socializar al educando?

- a. Si
- b. No
- c. En parte

6. ¿Las calificaciones que tiene su representado es bueno?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

7. ¿En las tareas el docente aplica el juego?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

8. ¿El profesor le brinda al educando confianza en el aula?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

9. **¿Considera que su representado ha desarrollado destrezas en su trabajo educativo diario?**

- a. Si
- b. No
- c. A veces

10. **¿Cuándo trabaja el educando en casa, el profesor le dice que forma parte del proceso formativo?**

- a. Si
- b. No
- c. A veces

ENCUESTA PARA APLICAR A LOS DOCENTES DE LOS ESTUDIANTES

- 1. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje usted aplica actividades lúdicas como parte de la clase?**
 - a. Si
 - b. No
 - c. A veces

- 2. ¿Dentro de su planificación micro curricular, considera que los educandos Jueguen en el patio de la escuela para generar aprendizaje?**
 - a. Si
 - b. No
 - c. A veces

- 3. ¿Usted considera que cuándo el alumno juega desarrolla habilidades y destrezas?**
 - a. Si
 - b. No
 - c. En parte

- 4. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes, para que adquieran nuevos conocimientos?**
 - a. Si
 - b. No
 - c. En parte

5. ¿Considera usted que el juego te permite socializar al educando?

- a. Si
- b. No
- c. En parte

6. ¿Las calificaciones que tienen los educandos, con las que usted espera como profesor de ellos?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

7. ¿En las tareas que el alumno debe desarrollar en el hogar, propone ciertas rutinas de juego?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

8. ¿Usted considera que está brindando al educando confianza en el aula?

- a. Si
- b. No
- c. A veces

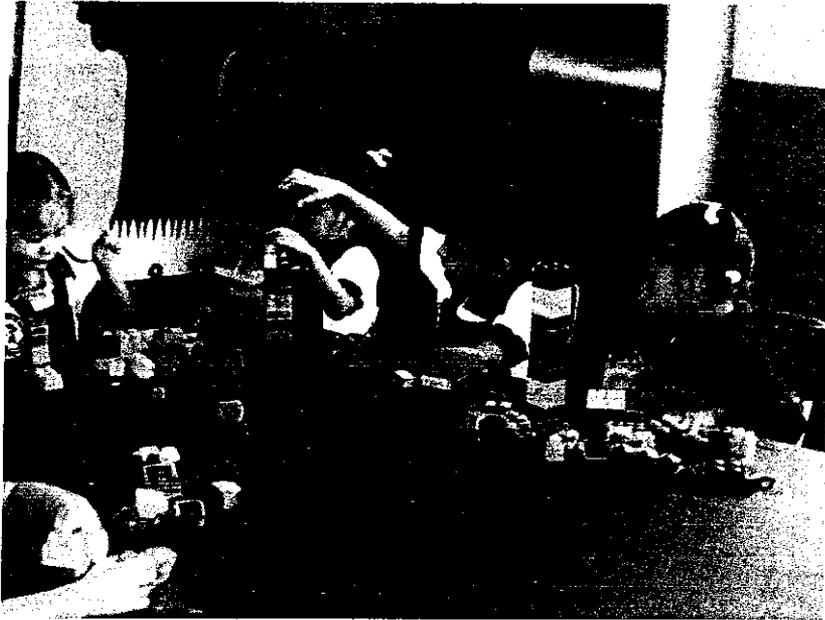
9. **¿Evalúa constantemente para determinar que ha desarrollado destrezas el educando en su trabajo educativo diario?**

- a. Si
- b. No
- c. A veces

10. **¿El trabajo que el educando desarrolla en clase, para usted es importante en el proceso evaluativo?**

- a. Si
- b. No
- c. A veces

**NIÑOS DEL NIVEL INICIAL JUGANDO CON LEGOS, PARA DE ESTE MODO,
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN EL ALUMNO**



**NIÑOS JUGANDO PELOTA, EN EL PATIO DEL PLANTEL, DE ESTA MANERA
DESARROLLAMOS LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA**



ESCUELA PARA PADRES, PARA TENER UNA AYUDA PEDAGÓGICA Y SOCIAL EN CASA



ESCUELA PARA PADRES, SOCIALIZANDO CON LA COMUNIDAD



MATRIZ PROBLEMÁTICA

Problema General	Objetivos Generales	Hipótesis Generales
<p>¿De qué manera la no utilización de manera correcta de las actividades lúdicas influye en la formación de valores sociales de los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos?</p>	<p>Determinar la utilización de las actividades lúdicas y su influencia en la formación de valores sociales de los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos</p>	<p>La utilización de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, influirán en la formación de valores como el respeto, honestidad y cooperación en los estudiantes del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", del cantón Vinces, Provincia de Los Ríos</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específica
<p>¿Cuáles son los juegos que aplican los docentes en la formación de valores sociales de los párvulos?</p>	<p>Investigar cuáles son los juegos que aplican los docentes en la formación de valores sociales de los párvulos.</p>	<p>Los juegos rutinarios que aplica el docente, limitaría el desarrollo de habilidades sociales para la convivencia armónica, la solución de problemas y toma de decisiones</p>
<p>¿Qué valores forman los docentes en los infantes al utilizar la expresión lúdica dentro del proceso formativo en la edad preescolar?</p>	<p>Identificar los valores que forman los docentes en los infantes, al utilizar la expresión lúdica dentro del proceso formativo en la edad preescolar.</p>	<p>El principal valor que formarían los docentes en los infantes a través de la expresión lúdica es el respeto a las reglas de la sociedad</p>
<p>¿Qué factores influyen para que a través de juegos colectivos desarrollados en su entorno escolar se fomente la cooperación social del educando?</p>	<p>Determinar qué factores influyen para que a través de juegos colectivos desarrollados en su entorno escolar se fomente la cooperación social del educando</p>	<p>El juego colectivo desarrollado por el educando en su entorno escolar, permitiría fomentar la cooperación social del educando</p>
<p>¿Cuáles son los juegos que se aplican en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", va a desarrollar valores sociales?</p>	<p>Diseñar una propuesta estructurada para que las actividades lúdicas se apliquen en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", desarrollando valores sociales en ellos</p>	<p>El desarrollo de una propuesta estructurada para que las actividades lúdicas se apliquen en la formación de los educandos del nivel preescolar del Centro Educativo Inicial "María Angélica Idrovo", crearía valores sociales en ellos</p>