



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA**

TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA,
PROVINCIA LOS RIOS.

AUTORA

AURELIA ELIZABETH CEVALLOS VARGAS

TUTORA

MSC. MARISOL CHAVEZ JIMÉNEZ

LECTORA

MSC. LILA MORAN BORJA

BABAHOYO –OCTUBRE/ 2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a aquel que navegó sobre la mar y calmó tempestades, nuestro señor Jesús, quien ha sido mi guía espiritual y donador de sabiduría para que haya llegado hasta donde me encuentro, también a mi hijo, esposo, mis padres y a toda mi familia quienes con sus consejos y palabras de ánimo me impulsaron a seguir cada día con mi lucha y conquistar mi objetivo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

AGRADECIMIENTO

A la Msc. MARISOL CHÁVEZ JIMÉNEZ, por ser mi guía en esta etapa de mi estudio.

A todos los maestros en general que sin egoísmo supieron brindar todos sus conocimientos para que nosotros nos formemos como unos buenos profesionales, y; a esta alma mater por abrirme las puertas y permitirme llegar hasta el final.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

AURELIA ELIZABETH CEVALLOS VARGAS, portadora de la Cédula de Ciudadanía con C.C. N° 1205370909, estudiante de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la UTB, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia declaro, que soy autora del informe final de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema:

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DASARROLLO DA LA
SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
RICAURTE, PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA LOS RÍOS.**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas

C.C. 1205370909



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENTACIÓN**

Babahoyo, 26 Septiembre 2016

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 0272, del 14 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E – SO-006- RES-002-2016, certifico que la señorita **Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

MSC. MARISOL CHÁVEZ JIMENEZ
DOCENTE DE LA FCJSE.

C.I. 1203151962

e-mail: marisolestrellac@yahoo.com

Cell: 0997921853



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENTACION**

Babahoyo, 28 Septiembre 2016

En mi calidad de Lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 0272 con 14 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E - SO-006- RES-002-2016, certifico que el Srta. **Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RICAURTE", PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS.

Por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Lila Moran Borja
DOCENTE DE LA FCJSE.
C.I. 120300787-7
lilamor_18@yahoo.es
0993218618-052718660



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

RESUMEN

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Ricaurte” en los estudiantes del primer año de básica en la que se detectó claramente algunos errores educativos que tienen mucho que ver con los docentes y padres de familia, se determinó que las actividades lúdicas no están siendo utilizadas con frecuencia por los docentes.

Los resultados obtenidos a través de encuestas a docentes, padres de familia y estudiantes se logró evidenciar que los juegos ayudan en el desarrollo de la socialización del niño si se los aplica correctamente, los docentes consideran que la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje no es importante lo que estaría desfavoreciendo el desarrollo integral del educando.

La metodología utilizada en esta investigación permitió conocer que los docentes dejaron a un lado las actividades lúdicas como recurso favorable en la enseñanza del educando, utilizan solo la enseñanza tradicional que no motiva al educando en sus deseos por aprender, los docentes no han asistido a seminarios sobre uso de la actividad lúdica como herramienta pedagógica; por tal razón la investigación tiene validez en su ejecución, por lo tanto el contenido de esta tesis ayudó a los docentes en la correcta aplicación de las actividades lúdicas considerando su importancia en los discentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”.

Las encuestas desarrolladas tuvieron como finalidad determinar una propuesta de solución mediante juegos simples, para que los niños compartan ese momento de distracción y les ayude a compartir a ser mejores compañeros favoreciendo el desarrollo de integración.

Palabras claves: Actividades lúdicas, socialización y enseñanza, desarrollo integral, herramienta pedagógica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RICAURTE", PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS.**

PRESENTADO POR LA SRA. AURELIA ELIZABETH CEVALLOS VARGAS

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

Dra. Verónica Ayala Esparza
DELEGADA DEL DECANO

Msc. Johana Parreño Sánchez
PROFESORA ESPECIALIZADA

MAE. Darli Garofalo Velasco
DELEGADO DEL CONSEJO DIRECTIVO

Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

Babahoyo, 30 de septiembre del 2016

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **AURELIA ELIZABETH CEVALLOS VARGAS**, cuyo tema es: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RICAURTE", PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [10%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento: [TESIS AURELIA CEVALLOS PARA URKUND.docx](#) (022102075)
Presentado: 2016-09-30 18:54 (-05:00)
Presentado por: aureliaelizabeth-83@hotmail.com
Recibido: mchavez.urb@analysis.arkund.com
Mensaje: tesis AURELIA CEVALLOS [Mostrar el mensaje completo](#)

10% de esta aprox. 20 páginas de documentos largos se componen de texto presente en 6 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.


MSC. MARISOL CHÁVEZ JIMENEZ
TUTORA DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
C.I. 1203151962
e-mail: marisolestrellac@yahoo.com
Cell.: 0997921853

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificado de autoría intelectual.....	iv
Certificación del Tutor del Informe Final.....	v
Certificación del Lector del Informe Final	vi
Resumen.....	vii
Resultados del Trabajo de Graduación.....	viii
Informe final del Sistema Urkund.....	ix
Índice general.....	x
Índice de Cuadros.....	xiii
Índice de Gráficos.....	xiv
Índice de figuras.....	xv
1. Introducción.....	1

CAPÍTULO I.- EL PROBLEMA

1.1.	Idea o Tema de investigación.....	3
1.2.	Marco Contextual.....	3
1.2.1	Contexto Internacional.....	3
1.2.2.	Contexto Nacional.....	4
1.2.3.	Contexto Local.....	4
1.2.4.	Contexto Institucional.....	5
1.3	Situación problemática.....	6
1.4	Planteamiento del problema.....	7
1.4.1.	Problema General.....	7
1.4.2.	Subproblemas o derivados.....	7
1.5	Delimitación de la investigación.....	8
1.6	Justificación.....	9
1.7	Objetivo de Investigación.....	10
1.7.1	Objetivo general.....	10
1.7.2	Objetivos específicos.....	11

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.	Marco Teórico.....	12
2.1.1.	Marco Conceptual.....	12
2.1.2.	Marco Referencial de la investigación sobre la problemática.....	15
2.1.3.	Antecedentes investigativos.....	28
2.1.4.	Categoría de Análisis.....	31
2.1.5.	Postura Teórica.....	32
2.2.	Hipótesis.....	33
2.2.1.	Hipótesis General o Básica.....	33
2.2.2.	Sub-hipótesis o Derivadas.....	33
2.2.3.	Variables.....	34

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Resultados obtenidos de la investigación.....	38
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas.....	38
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	38
3.2.	Conclusiones específicas y generales.....	41
3.2.1	Específicas.....	41
3.2.2.	General.....	41
3.3.	Recomendaciones específicas y generales.....	42
3.3.1.	Específicas.....	42
3.3.2.	General.....	42

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIONES

4.1.	Propuesta de aplicación de resultados.....	43
4.1.1.	Alternativa obtenida.....	43
4.1.2.	Alcance de la alternativa.....	43
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativas.....	44
4.1.3.1	Antecedentes.....	44
4.1.3.2	Justificación.....	45
4.2.	Objetivos.....	46
4.2.1.	General.....	46
4.2.2.	Específicos.....	46

4.3.	Estructura general de la propuesta.....	47
4.3.1.	Título.....	47
4.3.2.	Componentes.....	48
4.4.	Resultados esperados de la alternativa.....	69
	Bibliografía.....	70
	Anexos.....	72

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Resultado del Chi Cuadrado.....	36
--	----

Docente

Cuadro # 2 Actividad Lúdica.....	38
----------------------------------	----

Estudiante

Cuadro # 3 Juegos divertidos.....	39
-----------------------------------	----

Padres de Familia

Cuadro # 3 Desarrollo de la socialización.....	40
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Docente

Gráfico # 1 Actividad Lúdica	38
------------------------------------	----

Estudiante

Gráfico #2 Juegos divertidos.....	39
-----------------------------------	----

Padres de Familia

Gráfico # 3 Desarrollo de la socialización.....	40
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura # 1 Ricotin Ricotan.....	49
Figura # 2 Las habas quemadas.....	50
Figura # 3 El gato y el ratón.....	51
Figura # 4 La ratita.....	52
Figura # 5 Encesto de cartas.....	53
Figura # 6 El pan quemado.....	54
Figura # 7 Que se ve por la ventana.....	55
Figura # 8 Que había.....	56
Figura # 9 En la vieja factoría.....	57
Figura # 10 Que alimento es.....	58
Figura # 11 Carrera de ovillos de lana.....	59
Figura # 12 Un elefante se balanceaba.....	60
Figura # 13 Los colores.....	61
Figura # 14 Las ollitas.....	62
Figura # 15 El pirulero.....	63
Figura # 16 Mezcla de colores.....	64
Figura # 17 Agua y arena.....	65
Figura # 18 Juego Caja de globos.....	66
Figura # 19 El bastón mágico.....	67
Figura # 20 Ardillas hambrientas.....	68

INTRODUCCIÓN

Actualmente la enseñanza educativa ha dejado a un lado las actividades lúdicas como recurso favorable en la enseñanza del educando, y es que no solo hoy en día son juegos simples, que entre niños comparten ese momento de distracción sino que más bien los ayuda a compartir con sus mejores compañeros buscando de esta manera el proceso de socialización, es evidente que últimamente muchos niño/as no comparten sus juguetes pero es porque tanto padres de familia como docentes no les enseñan a compartir y jugar entre compañeros.

La investigación que se realizó en la Unidad Educativa “Ricaurte” fue especialmente en los estudiantes del primer año de básica en la que se detectó claramente algunos errores educativos que tienen mucho que ver los docentes y padres de familia, la investigación logró concienciar a los involucrados y se fortaleció la personalidad del niño través de la lúdica, mediante la aplicación de actividades que favorecieron los esquemas de conducta.

El proyecto contó con una solución que se aplicó mediante una guía con actividades lúdicas, que los docentes pudieron implementar en el aula de clases, la investigación se divide en tres capítulos los cuales contienen lo siguiente:

CAPÍTULO I relata todo referente al planteamiento del problema, los objetivos en relación al tópico que se está tratando y sin dejar atrás la justificación

de dicha investigación especificando cada una de las razones por las que se realizará la investigación.

CAPÍTULO II, se encuentra todo lo estipulado en el capítulo con temas de cada una de las variables en cuanto a las actividades lúdicas y el desarrollo de la socialización de los estudiantes, logrando posibles soluciones a los problemas planteados, se demostró la postura teórica y por último se planteó las hipótesis que facilitaron lo que se quiere alcanzar con este trabajo realizado.

CAPÍTULO III corresponde a los resultados obtenidos, el resultado del chi cuadrado, conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV corresponde a la solución de la propuesta de aplicación y los resultados que se obtuvieron de la investigación.

CAPÍTULO I

DEL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Incidencia de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización en los estudiantes de la unidad educativa “Ricaurte”, parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

Mediante la elaboración del informe final se fortaleció la socialización de los estudiantes a través de las actividades lúdicas, siendo los primeros años de escolaridad considerada como la etapa fundamental de mayor crecimiento y aprendizaje ya sea en lo afectivo y cognitivo en el desarrollo del niño

1.2.1. Contexto internacional

Se ha comprobado mundialmente que la educación siempre se ha caracterizado por la enseñanza memorística y estática, llevando un trabajo pedagógico monótono donde los docentes cada año repiten la misma metodología, la

educación en países como Venezuela y Chile han tenido pocos avances, no establecen estrategias dinámicas que ayudaron a la socialización del estudiantes logrando adquirir un desarrollo cognitivo favorable y aprendizaje significativo.

1.2.2. Contexto nacional

La situación crítica que vive el sistema educativo ecuatoriano, son pocos los recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. Son numerosos los centros educativos del país que no implementan la actividad lúdica con el juego y la infancia para que el niño se desarrolle en todas sus áreas pues bien se conoce que el juego de un 20% aprendemos de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 30% de lo que hacemos a través de la lúdica desarrollando el 80% en la capacidad de aprendizaje que al ser aplicadas en el aula, sirvieron para que los estudiantes logren las metas propuestas en el currículo y permitiendo sentar las bases para que continúen su Educación General Básica satisfactoriamente.(Ecuador, 2010).

1.2.3. Contexto local

Las instituciones de la provincia de Los Ríos, al igual que los otros niveles educativos arrastran también grandes fallas. Entre ellas se mencionaron la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos la

falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. (S/A., 2005)

1.2.4. Contexto institucional

La Unidad Educativa “Ricaurte” de la parroquia Ricaurte del cantón Urdaneta de la Provincia Los Ríos, fue creada el 8 de marzo del 2013 cuenta con un total de 1852 estudiantes, 60 docentes está registrada bajo el código AME 12H00025 y está bajo la dirección de la Msc. Blanca Najera.

La misión de esta institución es que son una comunidad de educadoras y educadores que trabajan formando líderes con excelencia educativa al servicio de los demás comprometidos con el momento histórico de la Patria. Su visión es la educación integral de formar personas que sean actores de transformación social, teniendo en cuenta los principios humanos de fe y justicia social.

La problemática se fundamentó en la falta de estrategias didácticas con actividades lúdica que los docentes no aplican para el desarrollo de la socialización en los estudiantes, muchos docentes de esta institución tienen una manera caduca de enseñar, el trabajo investigativo tendrá una propuesta alternativa para solucionar la problemática planteada mediante una guía de actividades lúdicas, con la intención de mejorar el proceso de socialización del niño, y de esta forma lograr un mejor entorno educativo y aprendizaje significativo, el mismo que servirá para su desarrollo personal del niño/a.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La presente temática investigativa se la ejecutó en la Unidad Educativa “Ricaurte”, se determinó mediante una visita a la institución que los docentes no dan importancia a las actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el ámbito estudiantil, hay un poco de dificultad para que puedan cumplir su rol como estudiante, se logró contribuir con una mejor comprensión de lo lúdico en su primera infancia y primeros años de estudios.

Considerando los puntos anteriores el estudio estuvo basado en la observación la cual permitió examinar los procesos lúdicos y la socialización de los estudiantes, los docentes no asisten a seminarios por lo tanto desconocen y deslegitiman lo lúdico como forma de aprendizaje y apropiación de la realidad, obligando a los estudiantes a estar rígido en sus pupitres en lugar de entretenerlo lúdicamente, sobre todo porque en la etapa del Nivel Inicial la enseñanza se realiza a base de juegos que es una manera de llegar al educando, los docentes de esta institución obvian la socialización como parte prioritaria en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, la investigación determinó mediante una propuesta resolver la problemática antes mencionada con actividades lúdicas que provoquen socialización en los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa “Ricaurte” que exista una integración entre estudiantes y docentes.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿De qué manera inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte” parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos?

1.4.2. Sub-problemas o derivados

¿Qué tipos de actividades lúdicas mejoran en el proceso y desarrollo de la socialización de los estudiantes?

¿Cómo el uso de las actividades lúdicas fortalece el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes?

¿Conocen los docentes y padres de familia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización?

¿Cuáles serán las actividades lúdicas que deben utilizar los docentes en el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo investigativo que se plantea en este proyecto se centra en las actividades lúdicas y el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”, Parroquia Ricaurte, Cantón Urdaneta, Provincia Los Ríos, la delimitación se enmarca en los siguientes detalles:

Línea de investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social

Línea de investigación de la Facultad: Educación y Docencia

Línea de investigación de la Carrera: Didáctica Curricular

Sub-línea de investigación: La formación de la personalidad mediante el proceso enseñanza aprendizaje.

Área Educación Parvularia

Aspecto Actividades lúdicas

Unidad de observación: Estudiantes, Docentes y padres de familia

Delineamiento espacial: Unidad Educativa “Ricaurte”, Parroquia Ricaurte, Cantón Urdaneta, Provincia Los Ríos.

Delineamiento temporal: Periodo 2016

1.6. JUSTIFICACIÓN

El informe final con el tema actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte. Se efectuó en base a la **necesidad** de determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños de la entidad educativa antes mencionada, se evidenció la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del ambiente lúdico respondiendo a una valoración de los procesos como fuente de realización personal y educativo en la adquisición de un aprendizaje significativo.

La **importancia** estuvo radicada en demostrar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo global e integral del niño desde su ámbito estudiantil abriendo las barreras y teniendo así una mejor socialización con su entorno, además, de generar un aprendizaje social a través del cual, el niño compartió, siguiendo reglas, respetando su turno y creando su propia disciplina.

El **aporte fue** valioso para los docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”, tuvo como propósito utilizar el juego en la socialización la investigación determinó aplicar una propuesta alternativa en la que se implementó una guía con actividades lúdicas para que los docentes la apliquen en el área educativa; ya que los valores educativos del juego influyen de manera positiva en la evolución de estos niños dado que les proporcionan el desarrollo de hábitos y habilidades, de cualidades morales y normas de conducta que encaminan paulatinamente el

desarrollo de su personalidad y rompen la barrera del silencio con la que tienen que vivir dentro de su círculo, por no mantener una socialización que haya sido fomentada desde el hogar y más aún en las aulas escolares.

Los **beneficiarios** fueron en primer lugar los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”, y su vez los padres de familia y porque no la comunidad ricaurtenses que es una veedora de la labor que realiza los maestros; los docentes fueron excelentes guía en el momento de ejecutar la actividad lúdica dentro del aula, se aplicó una manera clara y sencilla para que los educandos se conecten inmediatamente con lo que dispone el maestro, de esta manera los estudiantes tuvieron una excelente comprensión los estudiantes aprendieron con mayor rapidez y facilidad.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general.

Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

1.7.2. Objetivos específicos.

Identificar los tipos de actividades lúdicas para mejorar el proceso de integración y desarrollo de la socialización en los estudiantes.

Determinar el uso de las actividades lúdicas para fortalecer el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes.

Concientizar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes.

Diseñar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1.1. Marco conceptual.

Actividades Lúdicas

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje”. (Argoud, 2010)

Parafraseando a Arguello nos indica que el juego aporta en el desarrollo evolutivo y cognitivo del niño/a, que al momento de jugar sienten atracción en las actividades lúdicas integrándose a otros niños formando una socialización e integración compartiendo diferentes juegos recreativos y compartiendo en el aula de clases.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser surgidos directamente. Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas.(**Vogt, 1980**)

Parafraseando a Vogt, se refiere a que la actividad lúdica son actitudes que esta a predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarnos sin conflicto alguno permitiendo disfrutar y gozar adquiriendo nuevos conocimientos.

Según Manuel Bautista Vallejo (2010) Un espacio lúdico es un ambiente de libertad creativa, que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niñas/os como adultos que les acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas. (**Vallejo, 2010, pág. 4**)

Parafraseando a Vallejo indica que los espacios lúdicos permiten la libertad de expresarse a cada uno de los niños, por lo que ellos pueden divertirse de manera espontanea lo que propicia el desarrollo integral del estudiante moderadamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, beneficiando la

observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, la autoestima y desarrollando su personalidad.

Socialización

La socialización es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que les permite actuar eficazmente como miembro de un grupo. **(Tineo, 2006)**

Analizando a **Tineo** la socialización refleja la forma como una persona se relaciona dentro un determinado grupo o persona depende de su capacidad de cómo hacerlo, ya que esta capacidad además demuestra que dicho individuo mantiene conocimiento y disposición para un eficaz desenvolvimiento dentro de un grupo.

La socialización es un proceso que se lleva a cabo en edad temprana misma que en este proceso el individuo va adquiriendo cultura de su grupo internalizando sus normas sociales, esto hace que la conducta del hombre vaya tomando en cuenta las expectativas de otros. **(MACCLELLAN, 2001)**

Para a **Macclellan** este autor quiere demostrar que la vida social de un hombre está circunscrita a la familia, agregándole también según nuestra experiencia al

jardín. La familia es la iniciadora de la vida social, además nos manifiesta que cuando el individuo va relacionándose o socializándose tiene en mente el comportamiento de los demás y de esta manera moldea el suyo.

2.1.2. Marco Referencial de la problemática de investigación

Conceptualización de la actividad lúdica.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, el juego es una actividad que se la utiliza para la diversión, disfrute y goce del niño, en varias ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. **(Sheines, (1981) citada en Malajovic (2000)**

Parafraseando a Sheines en 1981 la actividad lúdica cumple un rol importante en la formación del niño, ya que favorece el proceso socializador desarrollando, seguridad, libertad y satisfacción con sus compañeros de juego, como vemos los docentes deben desarrollar actividades lúdicas en el aula para tener una integración favorable en los estudiantes, jugando también aprenden y se socializan ya sea con sus compañeros de clase o amigos en la comunidad donde viven, logrando tener una buena realización mediante la actividad lúdica.

Importancia de las actividades lúdicas

Radica su importancia al ser implementada en todas las culturas se desarrolla esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. (Arguello, 2010)

Clasificación de las actividades lúdicas

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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. Se observa cuán importante es la división o clasificación de las actividades lúdicas para el desarrollo de una actividad pedagógica, donde es el estudiantado el único beneficiario de un buen desempeño docente, ya que de esta manera ejecutará un aprendizaje significativo. **(Bello Estévez, 2006)**

Tipos de juegos lúdicos según su estructura

- Juegos de ejercicio sin especial carácter.
- Juegos simbólicos y de ficción que representan realidades no actuales en el campo perceptivo.
- Juegos con reglas tradicionales transmitidas de generación en generación.

El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño, mediante él asimila lo real mediante esquemas de acción, asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, de su comprensión de ésta.

- Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.
- De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.

- De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.

Según el autor considera el juego como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de **Piaget** valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva de la niña y el niño, pero adicionalmente es importante para la vida social. (**Piaget, 1958**)

Por su parte **Sigmund Freud**, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento de la niña y el niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible.

Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación conscientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización, integrando la información actualizada sobre estrategias a utilizar en el juego.

También el filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga (2004) autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra Homo Ludens (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el Homo Faber (el hombre que fabrica), y el Homo Sapiens (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal (Huizinga, 2004).

Este apartado demuestra que el juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante en el mundo social en que vivimos y muy importante para la educación, ya que de esta forma los ciudadanos son capacitados y así socializan con la sociedad, y aportan con las demás generaciones. Desde el inicio de la humanidad se relata que el juego es muy necesario para el aprendizaje o socialización del hombre, y también se ha demostrado que el juego es parte de vida de la especie animal.

La actividad lúdica dentro del campo educativo.

“El valor didáctico de la actividad lúdica está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter polémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de

comprender el porqué de la atención a la diversidad a través de juegos y juguetes.”(Vallejo, 2010, pág. 4)

Al analizar esta referencia vemos que lo atractivo de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

El niño pre-escolar y lo lúdico

El desarrollo de las potencialidades de los niños a través de lo lúdico es más o menos aprensible según la etapa en la que estos estén. En concordancia con los objetivos de investigación, nos enfocaremos en el desarrollo conceptual de los niños en edad pre-escolar.

“En el período que va de los dos a los siete años el niño llega a conocer, y empieza a dominar, los diversos símbolos presentes en su cultura. Ahora, además de conocer al mundo directamente, puede captar y comunicar su conocimiento de

cosas y personas a través de muchas formas simbólicas, en especial de las lingüísticas.”(Gardner, 1997, pág. 108)

Este autor dice que ya no solo se comunica a través de símbolos, sino que en este período ejercen el arte del habla, para poder comunicarse, comprenden los símbolos y los ponen en diálogo; obteniendo la capacidad de conformar figuras retóricas durante esta etapa, produce una revolución en su relación con el mundo.

Lo lúdico como elemento primario de aprendizaje

Se parte del reconocimiento de que el juego es una de las formas básicas de relacionarse consigo mismo y el mundo exterior en la primera infancia. Bajo esta mirada, la importancia del juego reside en el desarrollo simbólico y relacional de los sujetos.

Tirado (2005) expone la importancia que tiene el juego para el autoconocimiento de sí mismo y los otros, asumiendo roles dentro del juego que permiten la construcción de otras, situaciones y paralelamente la de sí mismo dentro y fuera del rol que se asume en las fantasías del juego. Es el juego del “como si” por su parte **Tirado** explica como la sensación o la acción que el niño y el adulto ejerce desde una suerte de ejercicio de imaginación actoral, permitirse explorar y conocer desde significados.

Siguiendo las posturas de los autores, hay unas creencias preestablecidas en las que la transformación del juego en la niñez al juego en la etapa adulta, tienen que ver con una creencia social que la madurez implica toda ausencia de juego, bajo el modelo de la razón, en contra de la visión en que lo lúdico es un recurso natural, simbólico y creativo de aprendizaje desde lo posible. En la misma línea argumentativa,

Este autor también reafirma la importancia que tiene lo lúdico en el desarrollo de los infantes cuando está en edad escolar, ya que podría utilizar al entorno para poder auto motivarse y de esta manera hacer más llevadera la tarea de estudio. La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

La/el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores,

como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear generando socialización entre los compañeros (Ortega, 2004).

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña o el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Conceptualización de socialización

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas. Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad(Molina, 2006).

Importancia de la socialización como aprendizaje de secuencias de comportamiento.

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Así, podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. (Gelmant, 2005)

En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia.

Principales características e importancia de la socialización

La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Por tanto es un proceso complementario en su meta final, pero distintos en su origen,

intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo, para ello se presenta sus principales características.(MIALARET, 2006)

La socialización como capacidad para relacionarse

El ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si careciera de esta relación de períodos fundamentales de su evolución, no podría vivir con normalidad en nuestra sociedad.

La socialización como vías de adaptación a las instituciones

Al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en función de las exigencias sociales.

La socialización es una inserción social

Esto es así, se preocupa por el escenario natural y social que influye y condiciona la conducta escolar puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no sea desadaptativa de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia.

La socialización es convivencia con los demás

Sin ella, el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.

La socialización es aprendizaje.

El hombre es un ser social, y en virtud de actividades socializadoras se consigue la relación con los demás. Las habilidades sociales son el resultado de predisposiciones genéticas y de las respuestas a las estimulaciones ambientales. Dada la importancia que tiene para la Psicología Social esta última característica.

Tipos de socialización

Socialización primaria: Es la primera por la que el individuo atraviesa en su niñez, por medio de ella se inserta en la sociedad. Se da en los primeros años de vida y remite al núcleo familiar; se caracteriza por una fuerte carga afectiva. La socialización primaria termina cuando el concepto del otro generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo.

Al respecto refieren **Berger y Luckman (1972)** que en esta etapa la identificación con el otro portador del conocimiento garantiza el aprendizaje. El

niño interioriza su mundo cotidiano tal y como se le haga llegar. De ahí la gran importancia de lo que se trasmite en esta etapa y del modo en que se articule y propicie el aprendizaje, serán los estilos de aprendizaje y relación que se constituyan desde la más temprana edad (**Luckman, 1972**).

Aquí aparecen las primeras normas que regulan la vida del sujeto y que le permiten subsistir en su medio, implica hacerse consciente del entramado social que rodea a cada uno, este procedimiento enseña a cómo debe controlar ciertos instintos naturales (innatos) que resultan antisociales que se irá complejizando en etapas consecuentes a medida que la persona va creciendo y desarrollando cada vez más su capacidad cognitiva.

Socialización secundaria: Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado, a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la socialización primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Uno de los momentos claves en el desarrollo de los adolescentes es específicamente la socialización secundaria de los sujetos. La socialización no consiste sólo en aprender ciertos patrones de conducta prevalente en una sociedad en un momento determinado.

Este período el individuo se prepara para cumplir determinados roles sociales, propios de la vida adulta, ya que este proceso induce al adolescente a abordar nuevos sectores del mundo objetivo de la sociedad en que se desarrolla, además, deberá regular su comportamiento de manera tal, que alcance una competencia adecuada ante las exigencias que se encuentran en el medio en que se desenvuelve.

Socialización terciaria: Proceso de readaptación y reapropiación que deben experimentar los sujetos ante cambios radicales y profundos en sus condiciones de vida. (Martín, 2006, p. 18)

No es objetivo de la tesis profundizar en este tipo de socialización ya que esta no ocurre en todos los sujetos según el autor del párrafo antecedido, sino solo en aquellos que viven durante un largo periodo de tiempo reclutados, que van a la guerra o deciden vivir en otros escenarios bien diferentes al suyo, lo cual requiere todo un reaprendizaje en cuanto a normas, valores, culturas y a veces incluso idioma, pues sus referentes cognitivos dejan de ser efectivos para esa nueva realidad.

2.1.3. Antecedentes Investigativos

Una vez revisado los archivos de la Universidad Técnica de Babahoyo y de la Unidad Educativa Ricaurte, no se encontraron documentos referentes a la

problemática de la investigación, lo cual he tenido que buscar de ensayos, tesis, y proyectos con autores hablan sobre la actividad lúdica en el proceso de socialización del niño/a, mediante estas investigaciones daré las posibles soluciones a mi investigación de los cuales describiré las conclusiones.

Clara Martínez (2009), en su Tesis de investigación con el tema: **El juego como alternativa en el proceso de socialización en niño/as, concluyen** que: los docentes deben fomentar la innovación educativa es decir fortalecer su profesión docente asistiendo a seminarios referente a las actividades lúdicas.

Analizando a **Clara Martínez (2009)**, se enmarcaran acciones pedagógicas a lo que se refieren las autoras es que los docentes deben transformar su práctica pedagógica buscando nuevas alternativas de solución para la innovación educativa y no mantenerse en una metodología de enseñanza deficiente, sino metodologías que promuevan la participación de cada estudiante.

Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano, Sandra Rodríguez Calderón(2015), en su Trabajo de Grado con el Tema:“La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños/as”, concluyen que: El desarrollo de procesos de formación integral, fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar del quehacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la

ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

Considerando el **aporte** de este trabajo de grado favoreció en la implementación de una guía de actividades lúdica para los docentes tomando la conclusión de **Rodríguez, Molano, y Calderón** la elaboración de estrategias con guías de actividades lúdicas fueron aplicadas de manera correcta el docente podrá lograr un desarrollo integral en el educando y que estos puedan tener contacto con su entorno, favoreciendo en el proceso de socialización mediante la construcción de espacios de integración y dialogo. Así como también los padres de familia deben compartir un momento de juego en el hogar con sus hijos.

Yolabel Díaz Lugo (2011), en su investigación “La dimensión lúdica como potenciadora de la socialización de los niños y niñas en la primera infancia” **concluye** que: La socialización en los niños en primera infancia se desarrolla desde temprana edad a través de lo lúdico, y que los docentes deben crear una socialización en relación al uso del espacio, el trabajo en equipo, el valor del trabajo, el respeto por el otro.

Lo que **concluye** Díaz trata de que el niño desde pequeño socializa con niños a través de lo lúdico fomentado valores y actitudes positivas, trabajando entre compañeros de clase para su desarrollo integral, por lo que los docentes mediante actividades lúdicas fomentará el proceso de socialización.

Conclusión

Para lograr un desarrollo integral en el estudiante la actividad es la más propicia al contacto entre docentes y discentes el juego crea el proceso de socialización mediante la construcción de espacios de integración y dialogo. Así como también es favorable para el contacto con la familia porque logran compartir momentos afectivos con sus hijos.

2.1.4. Categoría de Análisis

Actividad lúdica. Ayudará al desarrollo cognitivo de los niños, brindándoles autoconfianza, la cual permite fomentar el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, mediante la creativa y el conocimiento en las actividades realizadas en el aula (**Núñez, 2005**)

Estrategia de enseñanza.- Fomentan la organización, jerarquización y secuenciación de contenidos, con el propósito de generar variedad de experiencias a los estudiantes para su aprendizaje con una disponibilidad en la adquisición de nuevos conocimientos.

Socialización.- Es el proceso mediante el cual los niños se relacionan aceptando las pautas de comportamiento adaptándose a cada una de ellas, la socialización también se da en los niños cuando aprenden a diferencias lo positivo de lo negativo.

Desarrollo psicosocial.- En la etapa escolar tiene que ver con la exploración de los niños en su entorno, ya sea en la escuela o vecindario, muy dependiente de sus padres, los niños buscan sus propias amistades, decisiones, dominando su conducta de esta manera forman su personalidad para desenvolverse en su entorno.

La familia.- Los padres de familia tienen poca participación en el aprendizaje de los educandos, existe desconocimiento en cuanto a las actividades lúdicas en el aula y su desarrollo en la socialización el proyecto busca inculcar a los padres de familia en el proceso educativo de sus hijos.

2.1.3. Postura Teórica

Los autores citados en este trabajo están bajo la postura teórica de:

Piaget (1958) El juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala, que hay muchos infantes que se enamoran por ciertas materias, a través, del juego lúdico, aspectos que en muchas ocasiones para otros niños esta materia son un poco ajenos para ser de su agrado para un estudio ameno.

De su lado: **Vigotski (1879)**: “El juego es un impulsador para el desarrollo de las tareas de los niños o estudiantes, pero no es muy fácil para ellos llevarlos solo, es así que es recomendable que las tareas sean dirigidas por una persona adulta o por guías con un conocimiento más amplio”.

Y por último **Decroly...**” Los juegos son técnicos y que de esta manera es como los niños aprenden, catapultado dicho aprendizaje a ser muy significativo, y ve a la educación desde una perspectiva moderna. El Juego es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga. La actividad lúdica o juego del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Concuero con las teorías de **Piaget y Vygotsky**, porque el primer autor comparte que el juego es un punto de partida para que el estudiante se catapulte para obtener un buen aprendizaje, el segundo expresa que la lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar, teniendo la razón porque en este tema investigado se ha visto que por medio del juego también nace la socialización.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general o básica

Si se analizan las actividades lúdicas, incidirá al desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

2.2.2. Sub - hipótesis o derivadas

Si se identifican los tipos de actividades lúdicas se mejorará el proceso de integración y desarrollo de la socialización en los estudiantes

Si se determina el uso de las actividades lúdicas fortalecerá el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes.

Al concienciar sobre la importancia de las actividades lúdicas a padres de familia y docente fortalecerá desarrollo de la socialización en los estudiantes.

Si se diseña la guía de actividades lúdicas se fomentará el desarrollo de la socialización a los estudiantes del Nivel Inicial.

2.2.3. Variables

Variable Independiente: Actividades Lúdicas

Variable dependiente: Desarrollo de la Socialización

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Prueba Estadística Aplicada a la verificación de Hipótesis

Aplicación del chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

$F_o - F_e$ = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(F_o - F_e)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(F_o - F_e)^2 / F_e$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

Dividido para las frecuencias esperadas.

CUADRO 1: PRUEBA CHI CUADRADO

FRECUENCIAS OBSERVADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 Docentes	PREGUNTA 1 Alumnos	PREGUNTA 1 Padres	
Muy frecuente	0	2	1	3
Frecuente	2	3	3	8
Poco frecuente	2	25	25	52
Nunca	1	45	46	92
TOTAL	5	75	75	155
	0,03	0,48	0,48	1,00
FRECUENCIA ESPERADAS				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy frecuente	0,10	1,45	1,45	3
Frecuente	0,26	3,87	3,87	8
Poco frecuente	1,68	25,16	25,16	52
Nunca	2,97	44,52	44,52	92
TOTAL	5,00	75,00	75,00	155
CÁLCULO DEL CHI CUADRADO				TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Muy frecuente	0,10	0,21	0,14	
Frecuente	11,76	0,20	0,20	
Poco frecuente	0,06	0,00	0,00	Chi
Nunca	1,30	0,01	0,05	Cuadrado
TOTAL	13,22	0,41	0,39	14,02

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (3 - 1)$$

$$GL = (3) (2)$$

$$GL = 6$$

Grado de significación

$\alpha = 0,05$ que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 12,59

La chi cuadrada calculada es **14,02** valor significativamente **MAYOR** que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo es aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis planteada, que se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto las actividades lúdicas, si inciden en el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

3.1.2.1. Resultados de la encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

1. ¿Considera usted importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización de los estudiantes?

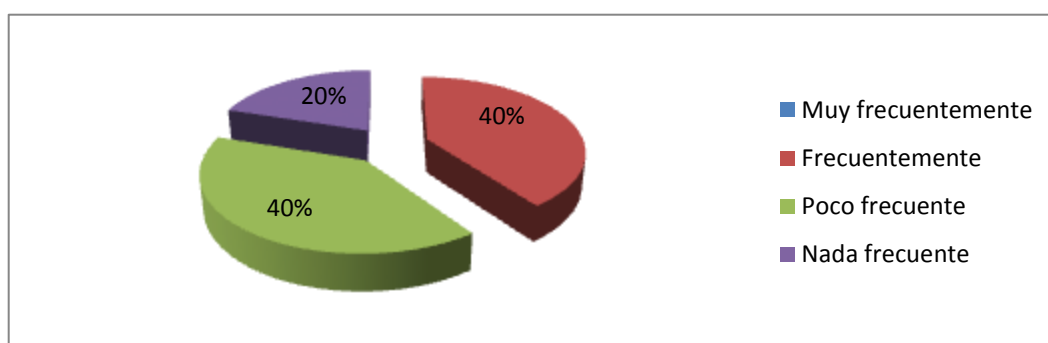
Cuadro N° 2: Actividad lúdica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	2	40%
Poco frecuente	2	40%
Nada frecuente	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaborado por: Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas

Gráfico N° 1: Actividad lúdica



Análisis: El 40% de los encuestados respondieron que poco frecuente es importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización, el 40% considera que frecuentemente, mientras que el 20% nada frecuente.

Interpretación: Se determina que los docentes no utilizan las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización del niño, lo que dificulta la integración entre compañeros cuando realizan trabajos grupales en el aula de clase.

3.1.2.2. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

1. ¿Te gustaría que la maestra utilice juegos divertidos y los comparta con tus amigos?

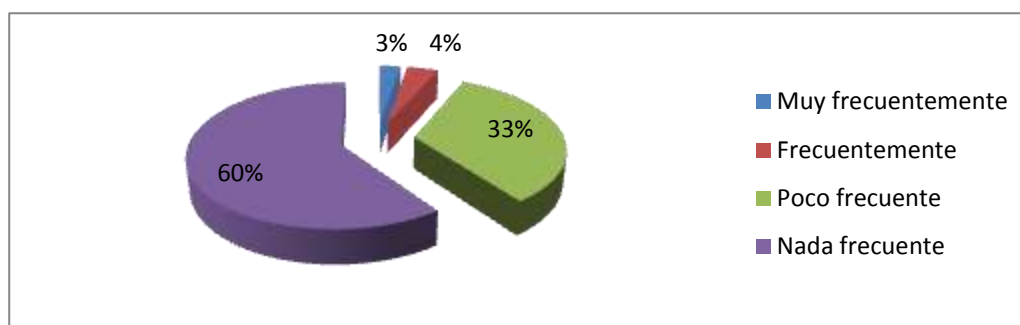
Cuadro N° 3: Juegos divertidos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	2	3%
Frecuentemente	3	4%
Poco frecuente	25	33%
Nada frecuente	45	60%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaborado por: Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas

Gráfico N° 2: Juegos divertidos



Análisis: El 60% de los niños respondieron que nada frecuente les gustaría que la maestra utilice juegos divertidos y los comparta con sus compañeros de clase, el 33% poco frecuente, mientras que 4% frecuentemente y el 3% muy frecuentemente.

Interpretación: Se concluyó que la mayoría de los niños indica que la maestra no utiliza juegos divertidos con ellos, lo que desfavorece una integración social y dinámica en el aula.

3.1.2.3. Resultados de la encuesta aplicada a padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

1. ¿El juego es importante en el desarrollo de la socialización de su hijo/a?

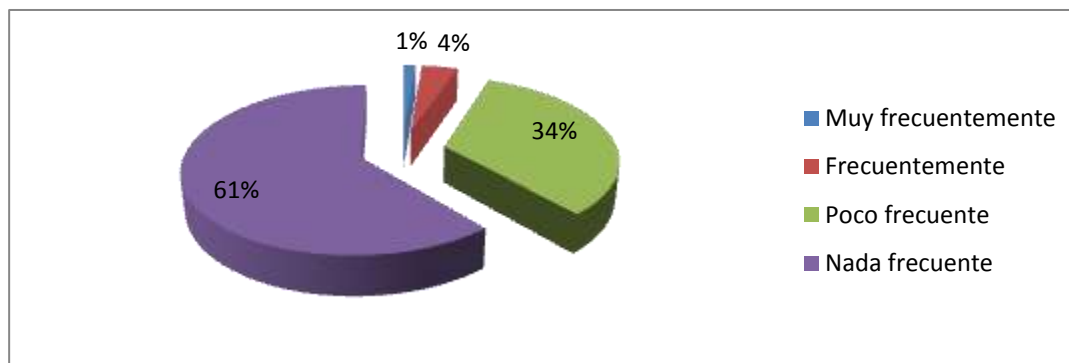
Cuadro N° 4: Desarrollo de la socialización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	1%
Frecuentemente	3	4%
Poco frecuente	25	33%
Nada frecuente	46	61%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaborado por: Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas

Gráfico N° 3: Desarrollo de la socialización



Análisis: El 61% de los padres de familia indicaron que consideran que nada frecuente los niños se socializan con el juego, 34% consideran que nada frecuente, el 4% frecuentemente, y el 1% muy frecuentemente.

Interpretación: Se concluyó que los padres de familia desconocen de la importancia que brinda el juego en la socialización e integración de sus hijos.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL

3.2.1. Específicas

Los docentes no utilizan las actividades lúdicas en las actividades clases, la escasa utilización de herramientas fundamentales para el desarrollo de las dimensiones de los niños en el proceso de socialización dificulta la integración de los estudiantes en el aula de clase, se muestran distraídos y sin ganas de estudiar.

Los niños muestran interés por los juegos, de esta manera se relacionan con sus compañeros de clase, lo que favorece una integración social y dinámica en el aula, pero que no les gusta compartirlos con sus compañeros de clase.

Se concluye que los padres de familia desconocen de la importancia que brinda el juego en la socialización e integración de sus hijos

3.2.2. General

Se concluye que los docentes conocen de la importancia de las actividades lúdicas en la formación integral de los educandos, pero no la incluyen en su actividades curriculares diarias para que puedan ser desarrollas con los educandos, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL

3.2.1. Específicas

Que los docentes utilizan las actividades lúdicas para el proceso de socialización e integración de los estudiantes en el aula de clase, para que participen activamente, se sientan dinámicos y motivados en clases.

Que los niños muestran interés por los juegos, y compartan los juegos con sus compañeros de clase.

Que se brinden charlas educativas a los padres de familia desconocen de la importancia que brinda el juego en la socialización e integración de los estudiantes.

3.2.2. General

Se recomienda que los docentes se capaciten de la importancia de las actividades lúdicas en la formación integral de los educandos, y las incluyan en las actividades curriculares diarias para que puedan ser desarrolladas con los educandos, convirtiendo el aula de clases en un ambiente acogedor con actividades recreativas y de entretenimiento.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1. Alternativa obtenida

Una vez realizada la investigación y haber obtenido las conclusiones se dio como resultado que los docente de la Unidad Educativa “Ricaurte” no utilizan las actividades para fomentar la socialización en los estudiantes, existe poco interés por parte de los estudiantes en integrarse con sus compañeros de clases, por lo tanto se procede a elaborar la propuesta alternativa como solución a la problemática investigada mediante una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Ricaurte”

4.1.2. Alcance de la alternativa

La propuesta permitió que los docentes conozcan de la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral del educando, se realizan varias actividades incluyendo los juegos populares, dinámicos y recreativos que son beneficiosos para el aprendizaje, los estudiantes logra integrarse con facilidad en un grupo de compañeros, y con la ayuda de docentes de la Unidad Educativa

“Ricaurte”, los estudiantes de nivel inicial se muestran interesados y entusiasmados con la propuesta que se está aplicando.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Mediante lo investigado se dio solución a la problemática planteada de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización utilizando la investigación descriptiva, la misma que permite describir cada uno de los problemas que presentaron los niño/as, los estudiantes, se relacionan poco con sus compañeros de clases, se les dificulta comunicarse con la maestra los padres de familia respondieron que los docentes, le dan poca importancia a las actividades lúdicas como estrategia básica para el desarrollo de la socialización sobre todo no utilizan juegos populares, los niños presentaron dificultad para cumplir su rol como estudiante.

La investigación explicativa permite la observación de los procesos lúdicos en la socialización de los estudiantes, los docentes no asisten a seminarios de capacitación de actividades lúdicos por lo tanto desconocen su funcionamiento en el proceso enseñanza aprendizaje, obligando a los estudiantes a estar rígido en sus pupitres en lugar de entretenerlo mediante actividades lúdicas y dinámicas, y jueguen mientras aprenden.

Cómo conclusión tenemos que solo una parte de docentes conoce la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización, lo que dificulta la integración de los estudiantes en el aula de clase, los estudiantes muestran interés por los juegos, lo cual les ayuda a relacionarse con sus compañeros lo que favorece una integración social y dinámica en el aula.

4.1.3.2. Justificación

Dentro de este contexto se justifica la propuesta al determinar que las actividades lúdicas contribuyen de manera favorable en el desarrollo de la socialización a estudiantes del nivel inicial de la unidad educativa “Ricaurte”, la actividad lúdica es una herramienta pedagógica importante, eficiente para la socialización que incentiva a los estudiantes a estar en un ambiente de aprendizaje agradable.

Es factible el diseño de la guía de actividades lúdicas se está fomentando el desarrollo de la socialización con los estudiantes del Nivel Inicial, la misma que es factible con la ayuda de docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Ricaurte”, los beneficiarios directos son los estudiantes que disfrutan de una clase motivadora, sin caer en la monotonía de las clases tradicionalistas, los estudiantes captan rápido si la maestra trabaja de forma divertida, potencia el desarrollo integral a través de lo lúdico, se enfoca la alternativa de solución que los niños socializan entre sí, son comunicativos y participativos en las clases, los docentes guían las acciones a realizar, por lo tanto está atento en responder todas la inquietudes de los estudiantes.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivos Generales

Diseñar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a los estudiantes del Nivel Inicial.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Concientizar a los docentes de la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño/a.
- Los estudiantes logran socializar con sus compañeros de clases mediante el juego.
- Diseñar la guía de actividades lúdicas con juegos recreativos, dinámicos para que los estudiantes socialicen entre compañeros y participen activamente en clases.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

Juegos que contribuyen en el proceso de socialización:

- Rocotin rocotan
- Las habas quemadas
- El gato y el ratón
- La ratita
- Enceste de cartas
- El pan quemado
- Que se ve por la ventana
- Que había
- En la vieja factoría
- Que alimento es
- Carrera de ovillos de lana
- Un elefante se balanceaba
- Los colores
- Las ollitas
- El pirulero

4.3.1. Título

Guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a los estudiantes del Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Ricaurte”

*Guía de actividades
Lúdicas para fomentar el desarrollo de la
socialización a los estudiantes del Nivel
Inicial de la Unidad Educativa "Ricaurte"*



**Elaborado por:
Aurelia Cevallos Vargas**

ROCOTIN ROCOTAN

Objetivo. Descubrir cuantos dedos reposa sobre la espalda del niño participante que esta agachado, el niño a través de este juego desarrolla el razonamiento.



Figura N°1

Desarrollo:

Participan dos niños en cada actividad

- El juego se lo realiza en parejas.
- El uno está sentado y el otro se acuesta con la espalda hacia arriba en las piernas de su compañero.
- El niño que está sentado, con su codo presiona y hace cosquillas a su compañero, al mismo tiempo que con los dedos de la mano del mismo brazo, indica cualquier numero, diciendo

Lo siguiente.

LAS HABAS QUEMADAS

Objetivos: Participar y ganar la partida, el juego permite desarrollar en el niño la lateralidad.



Figura N°2

Desarrollo.

- Se elige compañeros de juego.
- Se sortea el orden de participación.
- Cada pareja recibe los granos de maíz.
- El primer niño lanza las habas 6.

Si todas caen con la parte quemada hacia arriba gana el lanzador
gana un perro. 1 frejol. Caso contrario, va acumulando maíces de
acuerdo al número de habas blancas que caigan.

EL GATO Y EL RATÓN

Objetivo: Estrechar los lazos de amistad entre compañeros, logra identificar nociones dentro y afuera.



Figura N°3

Desarrollo.

- Entre los niños se selecciona a dos, uno hace de gato y otro de ratón.
- El resto de niños forman una circunferencia tomados de las manos.
- El ratón se coloca dentro de la circunferencia y el gato fuera de ella.
- Entre el gato y el ratón establecen el siguiente diálogo.
- Ratón, ratón ¿Qué quieres gato ladrón?
- Comerte quiero. ¿Desde dónde?
- Desde la punta hasta el talón. Cómeme si puedes
- El gato persigue al ratón rompiendo la cadena o filtrándose por los espacios que quedan entre los participantes.
- El ratón huye, los niños que toman la cadena lo protegen impidiendo que entre el gato, mientras cantan. Por aquí sí, por aquí no...Cuando el ratón es alcanzado termina el juego para luego reiniciarlo con, otro gato y otro ratón.

LA RATITA

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y la concentración, acertaran a la respuesta indicada.



Figura N°4

Desarrollo.

- Los niños forman un círculo de pie y con las manos en la espalda.
- En el centro se sitúa el jugador que hace de ratita.
- Los demás se irán pasando por detrás, con mucho disimulo, un objeto que haga de queso, tablilla, piedra y que la ratita debe localizar.
- Cuando la ratita descubra quien tiene en ese momento el queso, señala al niño y dice...AQUÍ.
- El jugador descubierto pasa al centro y hace de ratita.

ENCESTE DE CARTAS

Objetivo: Ayudar a ser responsables a los niños/as para colaborar en la concentración de los educandos.

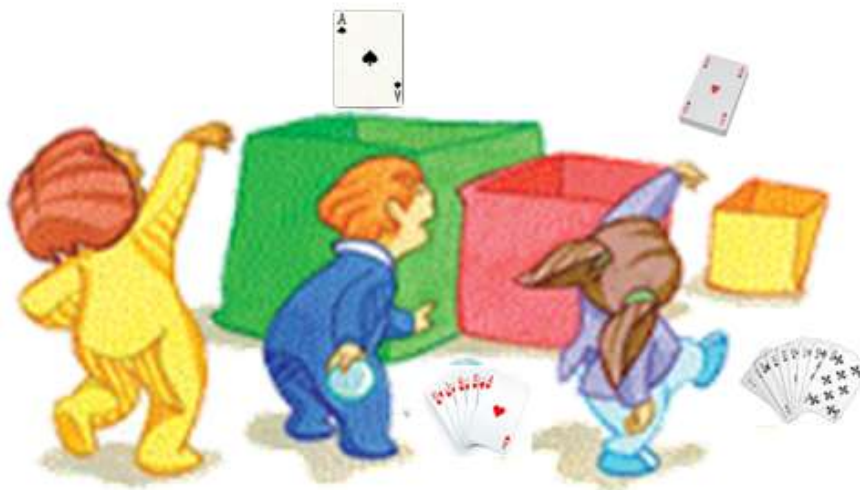


Figura N°5

Desarrollo.

- ✓ Se coloca una caja sin tapa en el suelo.
- ✓ A diez pasos de la caja se sitúan los niños con 10 cartas cada uno en la mano.
- ✓ Por turno, van tirando las cartas, una a una, intentando encestarlas en el interior de la caja.
- ✓ Cada vez que se acierta, se tiene derecho a tirar de nuevo.
- ✓ Cuando se falla, le toca el turno al siguiente jugador.
- ✓ Gana el que mayor número de cartas haya enceestado.

EL PAN QUEMADO

Objetivo: Desarrollar la destreza de buscar, las nociones arriba abajo, adentro – afuera.



Figura N°6

Materiales: Un pañuelo.

- ✓ Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego.
- ✓ Este esconde un pañuelo torcido y anudado.
- ✓ El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador.
- ✓ El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido.
- ✓ Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE?
- ✓ Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO.
- ✓ Cuando este próximo al objeto gritan.
- ✓ CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE.
- ✓ A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo.

QUE SE VE POR LA VENTANA

Objetivo: Descubrir que figura esta tras la hoja, desarrolla la discriminación visual.



Figura N°7

Materiales: Una cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas entre otros.

- ✓ En el centro de una cartulina de tamaño folio, se recorta un cuadrado de 1 cm de lado que será la ventana.
- ✓ El director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto debajo de la cartulina.
- ✓ Los demás miran por el cuadro o ventana intentando averiguar que se ve en la foto.
- ✓ Puede ir moviendo la ventana e ir diciendo cosas, pero solo tiene cada jugador tres oportunidades.
- ✓ Si no lo averiguan, se destapa para ver la foto y se empieza otra vez con una distinta.

Gana el que más fotografías adivine

Objetivo: Observar los objetos y memorizar., y ayuda a desarrollar la memoria



Figura N°8

Desarrollo.

- ✓ Un jugador escoge una serie de objetos pequeños..reloj, llave, entre otros.
- ✓ Los ensena al resto del grupo y les deja un tiempo ...puede contar hasta 30.. para que intenten memorizar el nombre de esos objetos.
- ✓ Luego tapa con un trapo todas las cosas.
- ✓ Por turno, cada jugador dice una cosa que recuerda y si acierta tiene un punto.
- ✓ No vale repetir la que haya dicho algún compañero.
- ✓ El juego acaba cuando ya no se acuerda nadie de mas objetos o cundo han sido nombrados todos.
- ✓ Gana el jugador que más puntos consiga.

EN LA VIEJA FACTORIA

Objetivo: Lograr con esta canción desarrollar la memorización y pronunciación de palabras.



Figura N°9

Desarrollo.

- ✓ Esta canción trata sobre una granja.
- ✓ Empiezan a cantarla los niños todos a la vez y cada uno va diciendo un animal para producir su sonido junto.
- ✓ En la vieja factoría ia, ia,o
- ✓ En la vieja factoría ia,ia,o.
- ✓ Con el perro, guau...
- ✓ Perro, perro, perro, guau...
- ✓ Y así sucesivamente se va cantando con los niños utilizando nombres de otros animales.

QUE ALIMENTO ES

Objetivo: Descubrir que alimentos hay, Fortalece el conocimiento de los órganos de los sentidos del niño.



Figura N°10

Desarrollo.

- ✓ A uno de los niños se le vendan los ojos.
- ✓ Los demás le irán dando, una a una. 10 frutas o verduras.
- ✓ Las puede tocar y oler pero no probar.
- ✓ Se escribe las que haya acertado.
- ✓ Después se vendaran los ojos a otro niño y se hará lo mismo.
- ✓ Se puede incluir alguna fruta o verdura distinta para hacerlo más difícil.
- ✓ Cuando hayan pasado la prueba todos los niños, se comparan los puntos para ver quién es el ganador.

CARRERA DE OVILLOS DE LANA

Objetivo: Divertir a los niños, además ayudan a desarrollar la motricidad gruesa.



Figura N°11

Desarrollo.

- ✓ A cada niño se le da un hilo de lana en cuyo extremo se ha pegado con cinta adhesiva un premio...un chocolate, un caramelo, un chicle, entre otros.
- ✓ Cuando suene la señal, los niños deben ovillar lo más rápidamente posible su lana.
- ✓ Se lleva el premio el niño que lo consiga antes.

UN ELEFANTE SE BALANCEABA

Objetivo: Integrar el mayor número de niños, ayuda a la memorización y vocalización de palabras.

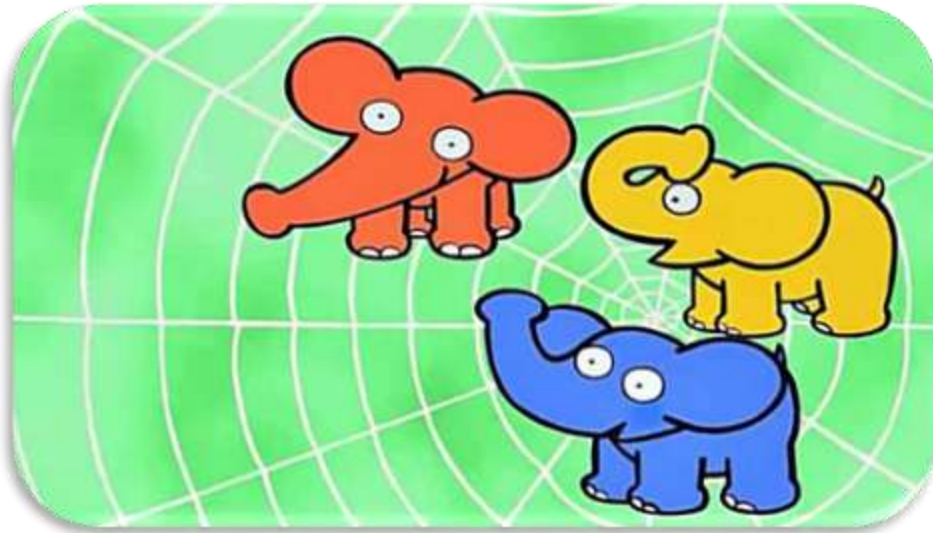


Figura N°12

Desarrollo.

Se canta esta canción que consiste en ir añadiendo un elefante más cada vez que se repite de nuevo la canción.

Un elefante

Se balanceaba

Sobre la tela

De una araña,

Como veía

Que no se caía

Fue a llamar

A otro elefante.

Cuando se dice el número de elefantes, se saca el mismo número de dedos al decir SE BALANCEABAN, se juntan las manos y se mueven de un lado a otro, balanceándose como hacen los elefantes de la canción.

LOS COLORES

Objetivo: Evitar que se descubra el color, ayuda a diferenciar los colores.



Figura N°13

Desarrollo

- ✓ Se sientan los niños que deseen jugar.
- ✓ Luego se solicita tres niños para que representen al ángel, al diablo y al vendedor, este último pone los colores a los niños en forma secreta. Luego se da el siguiente dialogo.
- ✓ Ángel. TAN TAN-Niños... ¿Quién es?
- ✓ Ángel... El angelito con su cápita de oro.
- ✓ Niños... ¿Qué desea?-Ángel... Un color.-Niños... ¿Qué color? -
Ángel. Dice que color desea.
- ✓ Si adivina se lleva al niño que coincide con el color que dijo el ángel, de lo contrario, los niños le dicen... Váyase cantando y llorando.

LAS OLLITAS

Objetivo: Transportar a los niños de un lugar a otro, desarrolla la motricidad fina y gruesa.



Figura N°14

Desarrollo

- ✓ Los niños en posición cuclillas y las manos bajo las piernas. Representaran las OLLITAS.
- ✓ Dos de los niños hacen de COMPRADOR Y VENDEDOR. Y se produce el siguiente dialogo...
- ✓ Comprador... Pun, pun.-Vendedor... ¿Quién es?
- ✓ Comprador... Yo.
- ✓ Vendedor... ¿Qué desea?
- ✓ Comprador... Una ollita.
- ✓ Vendedor... Mire esta, ¿qué bonita?
- ✓ Comprador... ¿Cuánto cuesta?
- ✓ Vendedor... Un dólar.
- ✓ Comprador... Le doy cincuenta centavos.
- ✓ Vendedor... Bueno, lleve.
- ✓ El comprador y el vendedor toman de los brazos a los niños que hacen las veces de ollitas, llevándolos a otro lugar, mientras van diciendo los meses del año. Esto se hace con cada uno de los niños. Cuando pasan a la última ollita se termina el juego.

EL PIRULERO

Objetivo: Despertar la atención de cada uno de los niños.



Figura N°15

Desarrollo.

De los niños se nombra a una persona que dirija el juego, el mismo que se coloca al frente de los participantes.

Los niños se sientan en fila. Cada jugador recibe el nombre de una parte del cuerpo. Todos recitan. Este es el juego

De Juan Pirulero. Cada cual Atienda su juego, Y el que no atiende

Paga una prenda. Al mismo tiempo que se golpean los muslos.

El que dirige el juego, de improviso nombra una parte del cuerpo y el que ha recibido ese nombre tiene que identificarse, de lo contrario, da una prenda.

Al final los que han dado prendas, para recuperarlas tiene que cantar, recitar, bailar entre otros.

JUEGO

MEZCLA DE COLORES

Objetivos: Descubrir el espacio que lo rodea al niño, integrando elementos.



Figura N° 16

Desarrollo

- Todos los niños forman un semicírculo, sentados en el suelo, en un extremo del espacio de juego.
- El educador reparte las cartulinas entre los participantes y les da las indicaciones de la actividad.

¡Escuchemos bien!

- Los niños que tengan cartulinas amarillas deben colocarlas todas en el suelo, en el centro del sitio donde se va a jugar.
- Quienes tengan cartulinas rojas las tienen que repartir por las esquinas.
- Quienes las tengan verdes las distribuyen en las zonas entre las esquinas y el centro del recinto. Y quienes las tengan blancas rellenan todos los huecos que hayan quedado libres.

JUEGO

AGUA Y ARENA

Objetivos: Desarrollar la organización espacial a partir de la manipulación de materias.



Figura N° 17

Desarrollo:

Sentados en un extremo del espacio, todos los niños se quitan los zapatos y los calcetines y, una vez descalzos, esperan las indicaciones del educador.

A una orden del responsable, uno por uno, meten primero los pies en el cubo de agua y, seguidamente, en el cubo de arena.

¡La arena bien pegada a los pies!

- Se repite la acción de meter los pies en el cubo de agua, ahora en el segundo para quitarse la arena pegada.
- Finaliza el juego cuando los niños se sientan otra vez en el suelo con los pies limpios, sin arena.
- Éste tiene el cubo de arena y uno de agua.
- Los niños se levantan y forman una fila, uno detrás de otro.

JUEGO CAJA DE GLOBOS

Objetivos: Trabajar el dominio del espacio en una zona ilimitada y la manipulación de objetos.



Figura N° 18

Desarrollo:

- El educador coloca la caja de cartón llena de globos en el centro del lugar de juego.
- Los niños están sentados en un extremo del espacio y, a una orden del responsable, se levantan, se dirigen hacia la caja y seleccionan un globo.

¡Escojamos el globo que más nos guste!

- Se vuelven a sentar donde estaban e inflan su globo.
- A una indicación del educador se levantan e intentan meterlo dentro de la caja

¡Volvamos a guardar los globos en la caja!

- Al son de la música, los niños bailan alrededor de los globos.
- A la señal acordada, cada participante vuelve a agarrar un globo y, al ritmo de la música, se mueve por todo el espacio agitándolo.

JUEGO

EL BASTÓN MÁGICO

Objetivos: Experimentar una postura corporal marcando una limitación.

Aprender a jugar colectivamente y desarrollar la imaginación.



Figura N° 19

Desarrollo:

- Se forma una hilera con los participantes, uno al lado de otro, en un extremo del espacio de juego.
- Los niños deben imaginarse que son un bastón mágico y que tienen que andar con un solo pie hasta el otro lado del área.
- Si algún niño, mientras se desplaza, coloca el otro pie en el suelo o se cae, queda eliminado y se sienta en el suelo a observar a sus compañeros.
- ¡No vale poner el pie en el suelo!

JUEGO

ARDILLAS HAMBRIENTAS

Objetivos: Experimentar el movimiento coordinado y trabajar la habilidad motriz.



Figura N° 20

Desarrollo:

- Los niños se dispersan por el área de juego.
- A una orden del educador, ponen los brazos en cruz y las palmas de la mano abiertas, mirando hacia arriba.
- El responsable coloca una nuez en la palma de cada mano.
- Suena la música, y muy lentamente, los participantes empiezan a desplazarse por el espacio, con cuidado de que no se les caigan las nueces.

¡Las nueces de estas ardillas golosas no deben caer al suelo!

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Cómo propósito fundamental de la propuesta alternativa da a conocer a los docentes de la unidad educativa “Ricaurte” la importancia de las actividades lúdica en el desarrollo de la socialización, que se promueven a través de los juegos educativo integrales fundamentado en los valores educativos y familiar, que permitirán a los estudiantes crear y construir individual y socialmente conciencia en términos de reciprocidad y comunicación con la escuela y comunidad donde vive, la propuesta de aplicación será ejecutada con la verificación de docentes y autoridades de la institución.

- Se espera que los docentes utilicen con frecuencia las actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje.
- Brindar charlas educativas a los padres de familia referente a las actividades lúdicas.
- Identificar las variedades de juegos y la pertinencia de habilidades, competencias y conocimientos que estos desarrollan.
- Se sugiere la realización y ejecución de las actividades para que conlleve a fortalecer las debilidades y destrezas de los educandos.

BIBLIOGRAFÍA

- Argoud 2010) **claves para potenciar las relaciones interpersonales [Libro]. - 2010.**
- Arguello** http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html [En línea]. - 2010.
- Bello Estévez P** Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. [Libro]. - [s.l.] : Aula XXI. Santillana, pp. 136, 2006.
- Ecuador Gobierno del** Actualización y fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica [Informe]. - Quito- Ecaudor : [s.n.], 2010.
- Gardner** [Libro]. - 1997, pág. 108.
- Gelmant** [Libro]. - 2005.
- Huizinga Johan** [Libro]. - 2004.
- Luckman Berger y** [Libro]. - 1972.
- MACCLELLAN D** Evaluando la competencia social en los niños. México [Libro]. - Mexico : Colibrí, 2001.
- Martín** [Libro]. - 2006, p. 18.
- MIALARET** Psicología de la educación y socialización [Libro]. - Madrid : Siglo XXI editores, 2006.
- Molina José García** Dar (la) palabra. Deseo, don y ética en educación social. [Libro]. - Barcelona : Gedsia, 2006.
- Núñez Violeta** La educación en tiempos lúdicos): las apuestas de la pedagogía social [Informe]. - Barcelona : Gedisa, pág. 43, 2005.
- Ortega José** Ciudad educativa, proyecto educativo juego lúdico y aprendizaje en educación [Libro]. - España : [s.n.], 2004.

- Piaget Jean** Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. [Libro]. - Buenos Aires : Editorial Kapelusz. , 1958.
- S/A.** Enfoque al ámbito educativo [Informe]. - Ecuador : La Hora, 2005.
- Sheines** Recorridos didácticos en la educación inicial. Buenos Aires: [Informe]. - Buenos Aires : Paidós., (1981) citada en Malajovic (2000).
- Tineo J.** Eduque con juegos, estrategia metodológica activa y dinámica [Libro]. - Lima - Perú : B.HONORIOJ. Ediciones, 2006.
- Vallejo Manuel José Bautista** El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. [Libro]. - 2010, pág. 4.
- Vogt** Proyecto educativo juego lúdico y aprendizaje en educación. [Libro]. - España : S/N, 1980.

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

SUMMARY

The research was conducted in the Educational Unit "Ricaurte" in Freshmen basic in some educational mistakes that have little to do teachers and parents were clearly detected, it was determined that play activities are not being used often by teachers.

The results obtained through surveys of teachers, parents and students managed to show that the games help in the development of the child's socialization if they are applied correctly, teachers believe that the recreational activity in teaching and learning is not important which I would be disadvantaging the development of the learner.

The methodology used in this research allowed to know that teachers put aside recreational activities as favorable teaching the student resource, using only traditional teaching that does not motivate the learner in their desire to learn, teachers have not attended seminars on use of recreational activity as a teaching tool; for this reason research is valid in its execution, therefore the content of this thesis helped the teacher in the proper implementation of recreational activities considering their importance in learners of the Education Unit "Ricaurte".

Developed surveys were intended to determine a proposed solution by simple games for children to share that moment of distraction and help them become better partners share encouraging the development of integration.

Keywords: leisure activities, socialization and education, integral development, pedagogical tool.

POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

Población

En la Unidad Educativa “Ricaurte” de parroquia Ricaurte, del cantón Urdaneta provincia de Los Ríos se tomara en cuenta la siguiente población correspondiente a 92 estudiantes, 5 docentes y 92 padres de familia.

Muestra

Por ser extensa la población estudiantil se optará por conseguir una muestra, esto quiere decir que se escogerá una mínima cantidad de alumnos a la cual se le aplicará la encuesta para cuan incidente es la Actividad Lúdica en el desarrollo de la socialización. Será necesario manipular la siguiente formula estadística para comprobar el tamaño de la muestra.

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	92	75
Docentes	5	5
Padres de familia	92	75
Total	189	155

Formula.

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

Datos:

n= muestra.

N= población

E = margen de error.

$$n = \frac{92}{0.05^2(92 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{92}{0.0025(91) + 1}$$

$$n = \frac{92}{0.2275 + 1}$$

$$n = \frac{92}{1.2275}$$

n = 75 Estudiantes

Padres de familia

$$n = \frac{92}{0.05^2(92 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{92}{0.0025(91) + 1}$$

$$n = \frac{92}{0.2275 + 1}$$

$$n = \frac{92}{1.2275}$$

$n = 75$ Padres de familia

Por ser la población pequeña de 5% de docentes no se aplica fórmula.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

FORMATO DE CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Estimado Docente: Durante el trabajo académico con el tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS**, solicito a usted respetuosamente colaborar en las respuestas de la presente encuesta según el instructivo.

- Lea detenidamente cada pregunta
- Consigne su criterio
- Se mantendrá reserva sobre los resultados
- Marque con una x

1. ¿Considera usted importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización de los estudiantes?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

2. ¿Con que frecuencia utiliza la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

3. ¿La actividad lúdica ayuda a formar la personalidad de los estudiantes mediante un ambiente sociable de valores, respeto y convivencia en los estudiantes?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

4. ¿Los juegos lúdicos son una herramienta pedagógica que permite al niño/a gozar y disfrutar mientras aprende?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

5. ¿El niño a través del juego desarrolla experiencias de socialización y emociones entre sus compañeros de clase?.

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

6. ¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen el nivel de comunicación e interrelación entre docentes y estudiantes?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

7. ¿Con que frecuencia promueve los juegos culturales, simbólicos y de regla?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

8. ¿Con que frecuencia realiza usted dinámicas de integración en clase?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

9. ¿Con que frecuencia dinamiza espacio y tiempo con juegos infantiles para fomentar la motivación y desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los estudiantes?

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

10. ¿Se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial.

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente



FORMATO DE CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

Encuesta aplicada a los Padres de Familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Estimado Padres de Familia: Durante el trabajo académico con el tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS**, solicito a usted respetuosamente colaborar en las respuestas de la presente encuesta según el instructivo.

- Lea detenidamente cada pregunta
- Consigne su criterio
- Se mantendrá reserva sobre los resultados
- Marque con una x

1. ¿El juego es importante en el desarrollo de la socialización de su hijo/a?

- | | | | |
|--------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="checkbox"/> | Frecuentemente | <input type="checkbox"/> |
| Poco frecuente | <input type="checkbox"/> | Nada frecuente | <input type="checkbox"/> |

2. ¿Considera usted que el juego le ayuda en el aprendizaje de su hijo/a?

- | | | | |
|--------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="checkbox"/> | Frecuentemente | <input type="checkbox"/> |
| Poco frecuente | <input type="checkbox"/> | Nada frecuente | <input type="checkbox"/> |

3. ¿Con que frecuencia su hijo/a se relaciona con otros niños mostrando respeto y valores de convivencia hacia los demás?

- | | | | |
|--------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="checkbox"/> | Frecuentemente | <input type="checkbox"/> |
| Poco frecuente | <input type="checkbox"/> | Nada frecuente | <input type="checkbox"/> |

4. ¿A través de los juegos su hijo/a goza y disfruta mientras aprende?

- | | | | |
|--------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| Muy frecuentemente | <input type="checkbox"/> | Frecuentemente | <input type="checkbox"/> |
| Poco frecuente | <input type="checkbox"/> | Nada frecuente | <input type="checkbox"/> |

5. **¿Su hijo/a es sociable con sus compañeros de clase y comunidad donde vive?.**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

6. **¿Su hijo/a tiene una buena comunicación con la maestra y sus compañeros de clase?**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

7. **¿Incentiva usted a su hijo/a realizando dinámicas con juegos populares?**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

8. **¿Su hijo/a presentan problemas de integración en la escuela y el hogar?**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

9. **¿Motiva a su hijo/a para que desarrolle la motricidad fina?**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente

10. **¿Se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial.**

Muy frecuentemente Frecuentemente

Poco frecuente Nada frecuente



FORMATO DE CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”

2. ¿Te gustaría que la maestra utilice juegos divertidos y los comparta con tus amigos?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

3. ¿Tu maestra realiza juegos para en la enseñanza aprendizaje?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

4. ¿Cuándo juegas eres cortés, muestras respeto y valoras compartir con tus compañeros de clase?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

5. ¿Disfrutas jugando y aprendiendo lo que la maestra te enseña?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

6. ¿Te gusta jugar con tus compañeros de clase y demostrar tus emociones?.



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

7. ¿Tienes una buena comunicación con tu maestra y compañeros de clases?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

8. ¿Tu maestra utiliza juegos populares?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

9. ¿Te integras con facilidad con tus compañeros de clase?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

10. ¿Tu maestra te ayuda a ser creativo y deja que dibujes libremente?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

11. ¿Te gustaría que tu maestra juegue contigo y tus compañeros de clases?



1	2	3	4
Muy frecuentemente	Frecuentemente	Poco frecuente	Nada frecuente

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

1. ¿Considera usted importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización de los estudiantes?

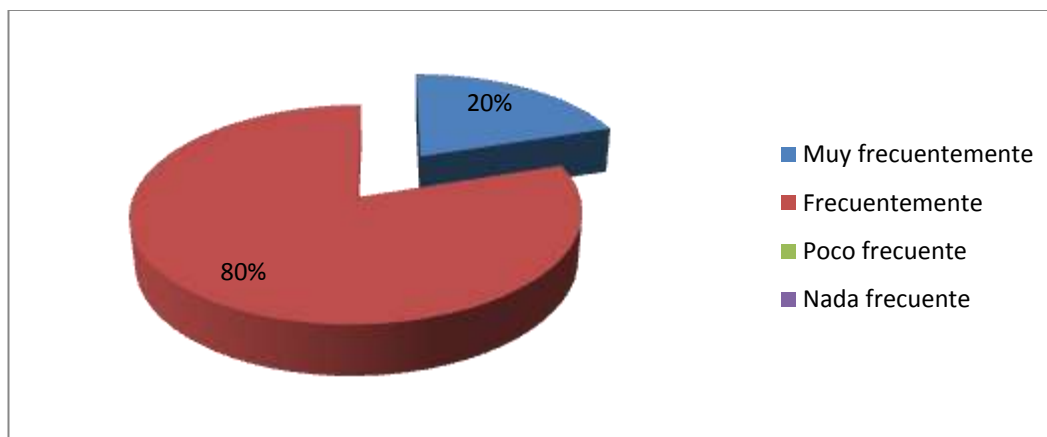
Cuadro N° 1: Actividad lúdica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	20%
Frecuentemente	4	80%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 1: Actividad lúdica



Análisis: El 80% de los encuestados respondieron que frecuentemente es importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización, el 20% considera que muy frecuentemente.

Interpretación: Se determina que los docentes consideran factible la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización del niño, lo que facilita la integración con sus compañeros de clase.

2. ¿Con que frecuencia utiliza usted la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?

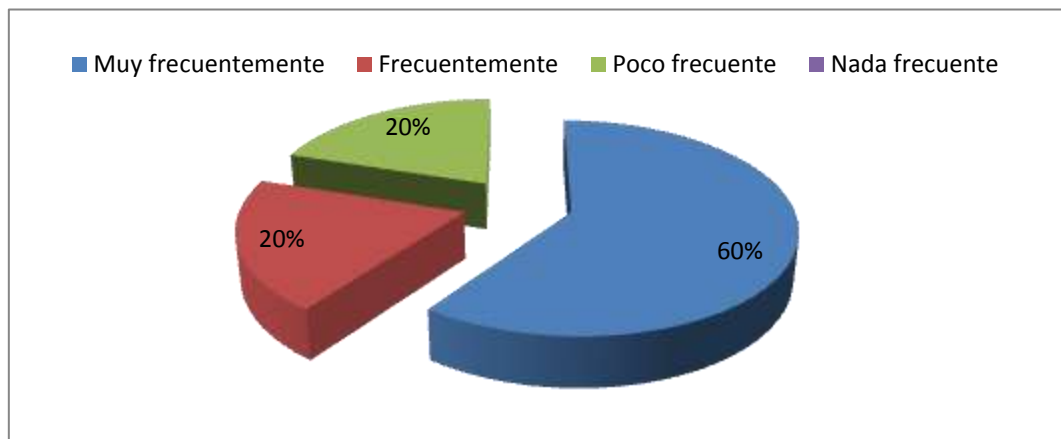
Cuadro N° 2: Enseñanza aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	60%
Frecuentemente	1	20%
Poco frecuente	1	20%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 2: Enseñanza aprendizaje



Análisis: El 60% de docentes muy frecuentemente utiliza la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, el 20% frecuentemente, mientras que el 20% poco frecuente.

Interpretación: Se determina que no todos los docentes utilizan continuamente las actividades lúdicas para la enseñanza aprendizaje.

3. ¿La actividad lúdica ayuda a formar la personalidad de los estudiantes mediante un ambiente sociable de valores, respeto y convivencia en los estudiantes?

Cuadro N° 3: Ambiente sociable de valores

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	5	100%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 3: Ambiente sociable de valores



Análisis: El 100% de los encuestados manifestaron que muy frecuentemente la actividad lúdica ayuda a formar la personalidad de los estudiantes mediante un ambiente sociable de valores, respeto y convivencia.

Interpretación: Los docentes son conscientes de que la actividad lúdica ayuda favorablemente en el desarrollo integral de los estudiantes, pero no la aplican.

4. ¿Los juegos lúdicos son una herramienta pedagógica que permite al niño/a gozar y disfrutar mientras aprende?

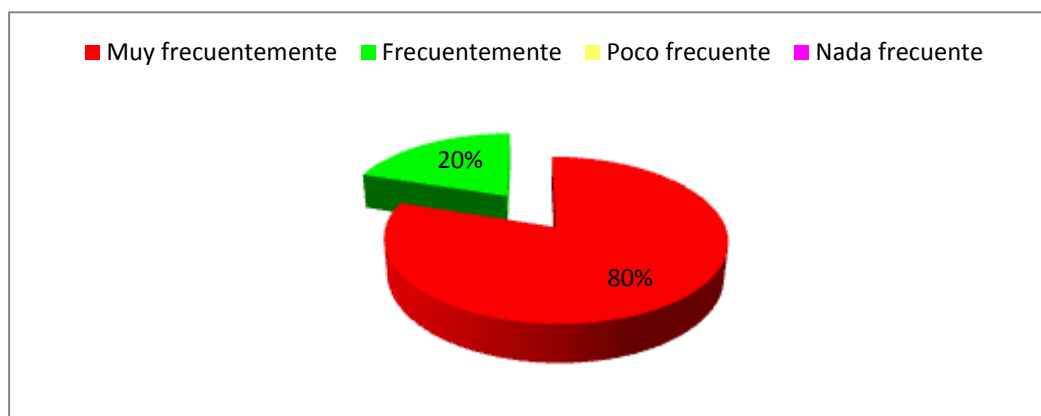
Cuadro N° 4: Herramienta pedagógica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	80%
Frecuentemente	1	20%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 4: Herramienta pedagógica



Análisis: El 80% de los docentes manifestaron que los juegos lúdicos son una herramienta pedagógica que permite al niño/a gozar y disfrutar mientras aprende, el 20% respondió que frecuentemente.

Interpretación: Se determina que no todos los docentes consideran que los juegos lúdicos fomentan el aprendizaje en los estudiantes, por lo que prefieren utilizar una metodología antigua de enseñanza.

5. ¿Considera usted que el niño a través del juego desarrolla experiencias de socialización y emociones entre sus compañeros de clase?

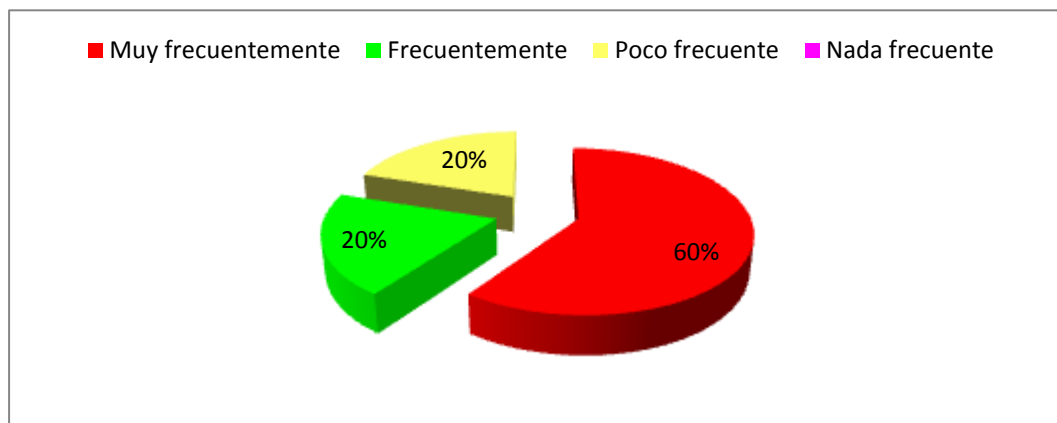
Cuadro N° 5: Experiencias de socialización y emociones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	60%
Frecuentemente	1	20%
Poco frecuente	1	20%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 5: Experiencias de socialización y emociones



Análisis: El 60% de los docentes respondieron que muy frecuentemente el niño a través del juego desarrolla experiencias de socialización y emociones entre sus compañeros de clase, 20% considera que poco frecuente, mientras que el 20% frecuentemente.

Interpretación: Se determina que no todos los estudiantes se socializan con sus compañeros de clases, algunos presentan problemas de timidez, lo que dificulta la socialización con los compañeros de clase.

6. ¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen el nivel de comunicación e interrelación entre docentes y estudiantes?

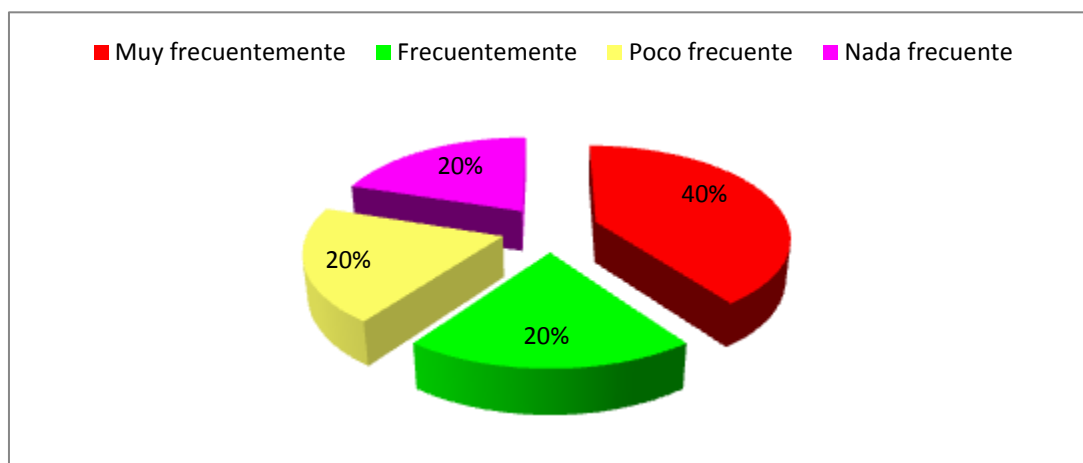
Cuadro N° 6: Nivel de comunicación e interrelación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	2	40%
Frecuentemente	1	20%
Poco frecuente	1	20%
Nada frecuente	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 6: Nivel de comunicación e interrelación



Análisis: El 40% de docentes manifestaron que muy frecuentemente las actividades lúdicas fortalecen el nivel de comunicación e interrelación entre docentes y estudiantes, el 20% dijo frecuentemente, el 20% respondieron nada frecuente, mientras que el otro 20% poco frecuente.

Interpretación: Se concluye que no todos los docentes aplican en sus planificaciones diarias las actividades lúdicas, que fomenten la relación docente-alumno.

7. ¿Con que frecuencia promueve los juegos culturales, simbólicos y de regla?

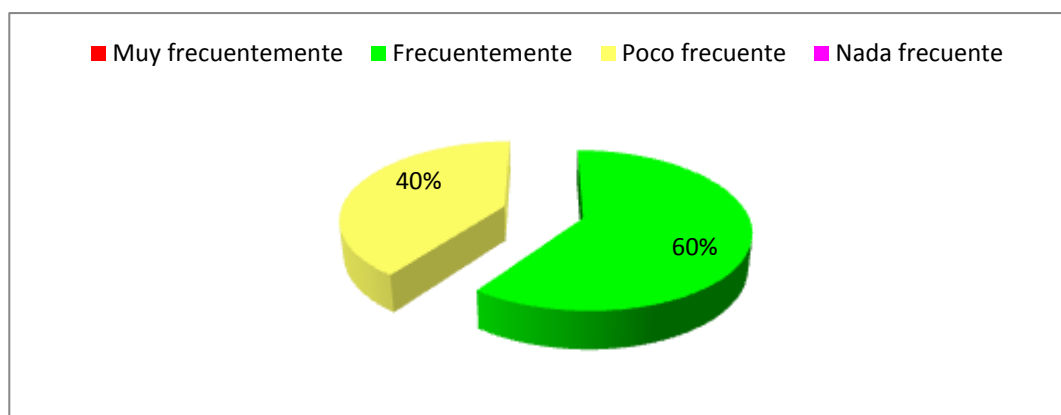
Cuadro N° 7: Juegos culturales, simbólicos y de regla

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	3	60%
Poco frecuente	2	40%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 7: Juegos culturales, simbólicos y de regla



Análisis: El 60% de los docentes encuestados manifestaron que frecuentemente promueven los juegos culturales, simbólicos y de regla.

Interpretación: Se concluye que no todos los docentes promueven los juegos culturales, simbólicos y de regla porque consideran que es una pérdida de tiempo en clases.

8. ¿Con que frecuencia realiza usted dinámicas de integración en clase?

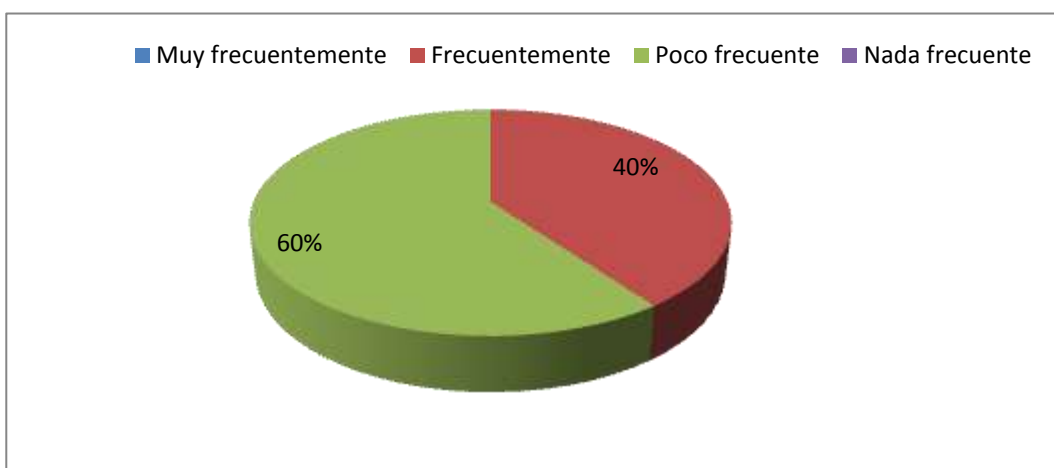
Cuadro N° 8: Dinámicas de integración

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	2	40%
Poco frecuente	3	60%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 8: Dinámicas de integración



Análisis: El 60% de los encuestados respondieron que poco frecuente utilizan dinámicas de integración en clases, el 40% si lo hace frecuentemente.

Interpretación: Los docentes, no realizan dinámicas, ni trabajos grupales en el aula, lo que perjudica la integración en los estudiantes.

9. ¿Con que frecuencia dinamiza espacio y tiempo con juegos infantiles para fomentar la motivación y desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los estudiantes?

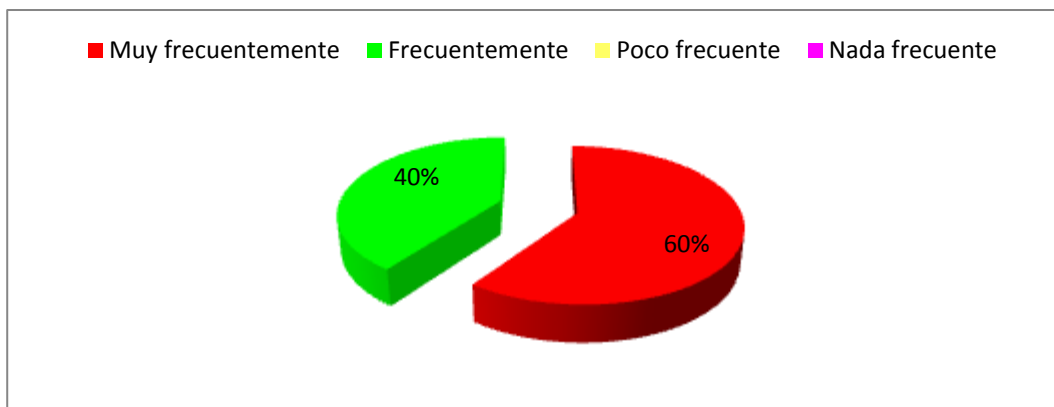
Cuadro N°9: Dinamiza espacio y tiempo con juegos infantiles

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	60%
Frecuentemente	2	40%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 9: Dinamiza espacio y tiempo con juegos infantiles



Análisis: El 60% de los encuestados respondieron que muy frecuentemente dinamizan espacio y tiempo con juegos infantiles para fomentar la motivación y desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los estudiantes, el 40% lo hace frecuentemente.

Interpretación: Se concluye que los docentes no ofrecen espacios lúdicos a los estudiantes para que adquieran un aprendizaje autónomo y puedan desarrollar las habilidades y destrezas que necesitan para fortalecer la motricidad fina.

10. ¿Se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial?

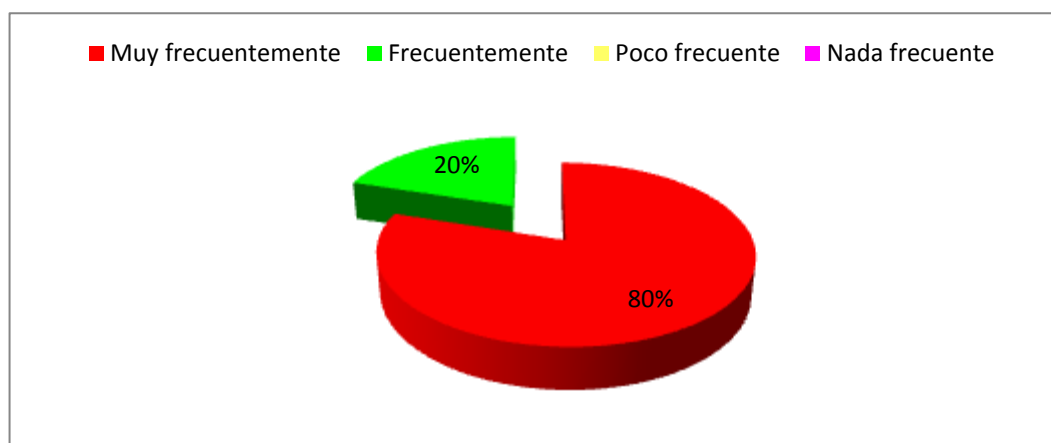
Cuadro N° 10: Actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	4	80%
Frecuentemente	1	20%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente de investigación: Docentes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 10: Actividades lúdicas



Análisis: El 80% de los docentes respondieron que muy frecuentemente una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial, el 20% frecuentemente.

Interpretación: Se concluye que los docentes consideran factible el uso de una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la motricidad fina.

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

11. ¿El juego es importante en el desarrollo de la socialización de su hijo/a?

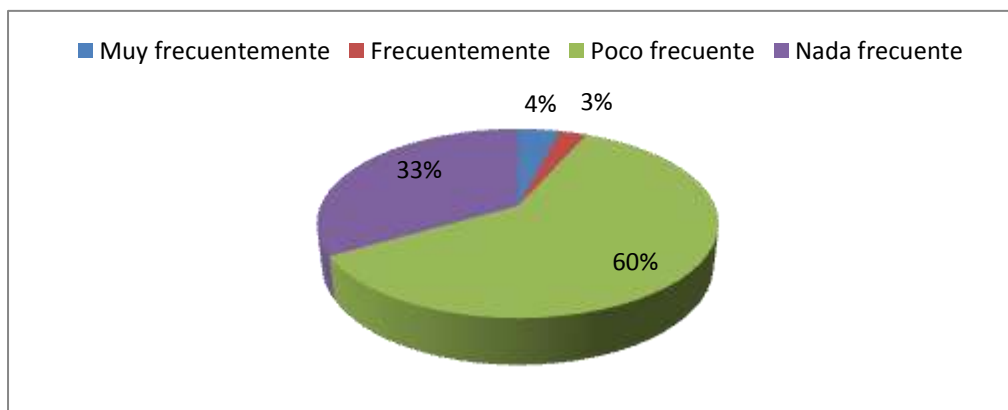
Cuadro N° 11: Desarrollo de la socialización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	3	4%
Frecuentemente	2	3%
Poco frecuente	45	60%
Nada frecuente	25	33%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa "Ricaurte"

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 11: Desarrollo de la socialización



Análisis: El 60% de los padres de familia indicaron que consideran que poco frecuente los niños se socializan con el juego, 33% consideran que nada frecuente, el 4% nada frecuente, 3% si respondió que frecuentemente.

Interpretación: Se concluye que los padres de familia desconocen de la importancia que brinda el juego en la socialización e integración de sus hijos.

12. ¿Considera usted que el juego le ayuda en el aprendizaje de su hijo/a?

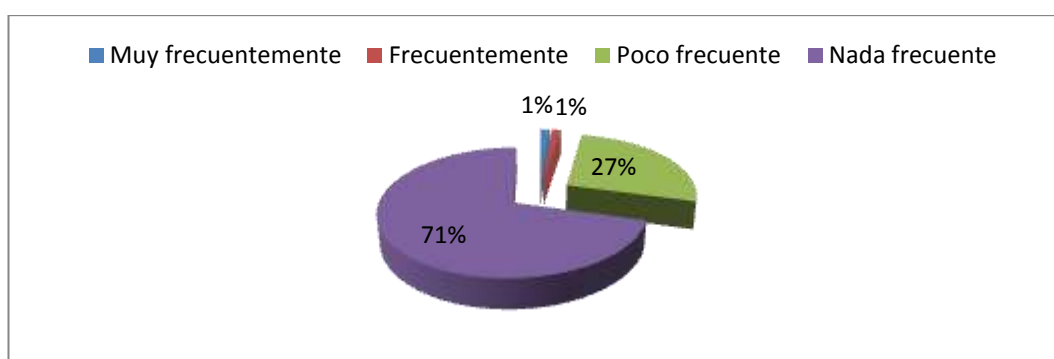
Cuadro N° 12: Aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	1	1%
Frecuentemente	1	1%
Poco frecuente	20	27%
Nada frecuente	53	71%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 12: Aprendizaje



Análisis: El 91% de padres de familia consideran que el juego no ayuda en el aprendizaje de su hijo/a, el 27% poco frecuente, el 1% frecuentemente, el 1% consideran que muy frecuentemente.

Interpretación: Según los datos del gráfico la falta de preparación académica de los padres de familia, hace que piensen que a través del juego no se aprende.

13. ¿Con que frecuencia su hijo/a se relaciona con otros niños mostrando respeto y valores de convivencia hacia los demás?

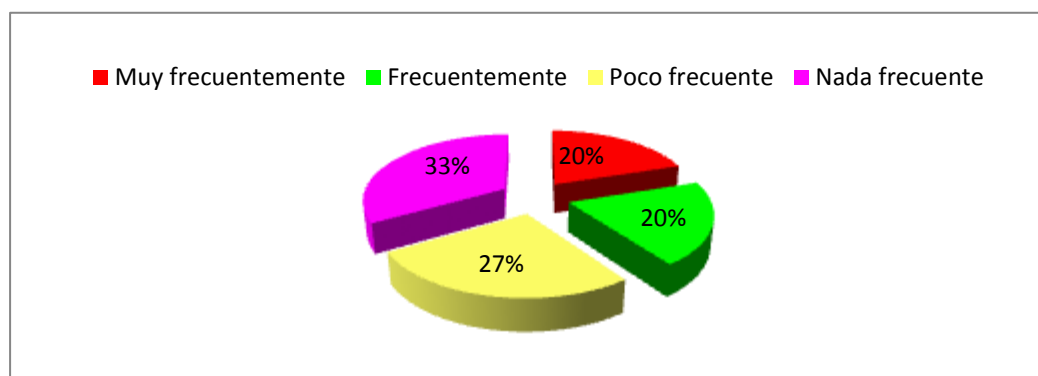
Cuadro N° 13: Respeto y valores de convivencia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	15	20%
Frecuentemente	15	20%
Poco frecuente	20	27%
Nada frecuente	25	33%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 13: Respeto y valores de convivencia



Análisis: El 33% de los padres de familia consideran que sus hijos se muestran nada frecuente en cuando se relacionan con otros niños, 27% es poco frecuente, 20% muy frecuentemente, el otro 20% frecuentemente suelen mostrar valores de convivencia y respeto.

Interpretación: Se puede evidenciar que un alto porcentaje de padres de familia no acuden a la escuela donde estudia su hijo, por lo que desconocen si sus hijos gozan o no de un ambiente de respeto y cordialidad con los compañeros de clases.

14. ¿A través de los juegos su hijo/a goza y disfruta mientras aprende?

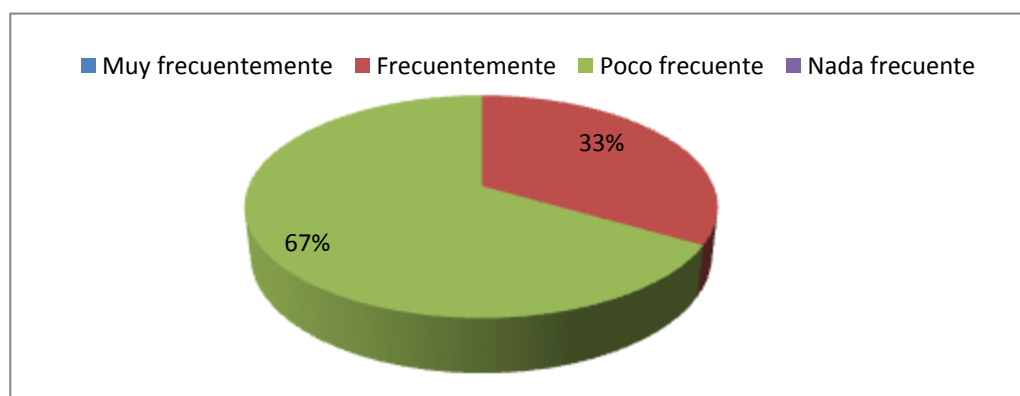
Cuadro N° 14: Goza y disfruta

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	25	33%
Poco frecuente	50	67%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 14: Goza y disfruta



Análisis: El 53% de los padres de familia respondieron que poco frecuentemente sus hijos aprenden cuando juegan, 33% respondió que frecuentemente.

Interpretación: Se evidencia claramente que en su mayoría los padres de familia dan poca importancia al juego en el aprendizaje, pues no se sienten comprometidos con el proceso educativo e integral que llevan sus hijos en la escuela.

15. ¿Su hijo/a es sociable con sus compañeros de clase y comunidad donde vive?

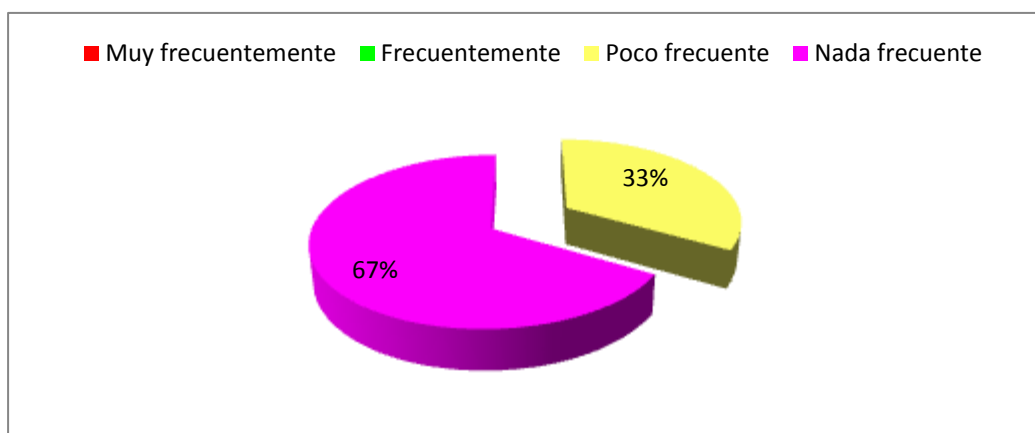
Cuadro N° 15: Sociable con sus compañeros y comunidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	25	33%
Nada frecuente	50	67%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 15: Sociable con sus compañeros y comunidad



Análisis: El 67% de encuestados respondió que nada frecuente su hijo es sociable con sus compañeros de clase y comunidad donde vive, 33% dijo que poco frecuente.

Interpretación: Se evidenció que los padres de familia indican en su mayoría que sus hijos no muestran ser sociables con sus compañeros de clase, algunos por timidez y otros porque no les gusta relacionarse o prestar sus juguetes.

16. ¿Su hijo/a tiene una buena comunicación con la maestra y sus compañeros de clase?

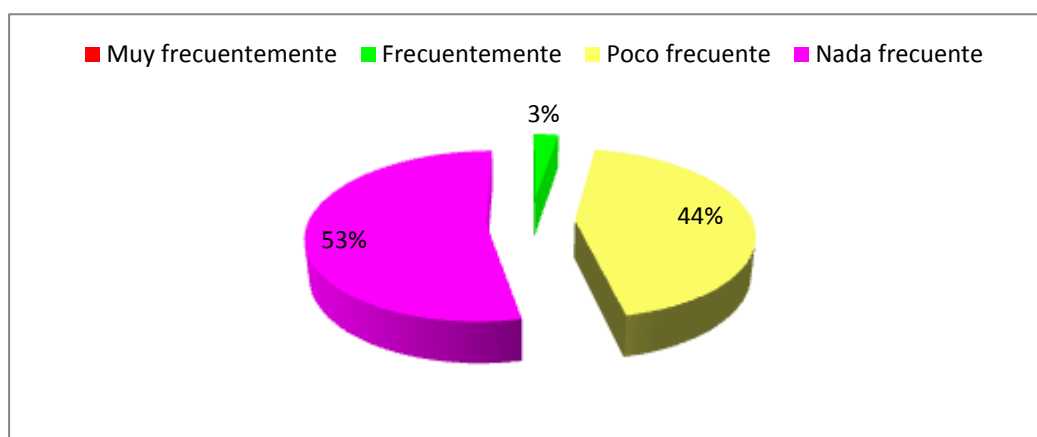
Cuadro N° 16: Buena comunicación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	2	3%
Poco frecuente	33	44%
Nada frecuente	40	53%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 16: Buena comunicación



Análisis: El 53% de padres de familia respondió que sus hijos no presentan buena comunicación con la maestra y sus compañeros de clases, el 44% es poco frecuente.

Interpretación: Por lo tanto se determina que los estudiantes tienen problemas para socializar entre compañeros de clase y comunicar las inquietudes al docente.

17. ¿Incentiva usted a su hijo/a realizando dinámicas con juegos populares?

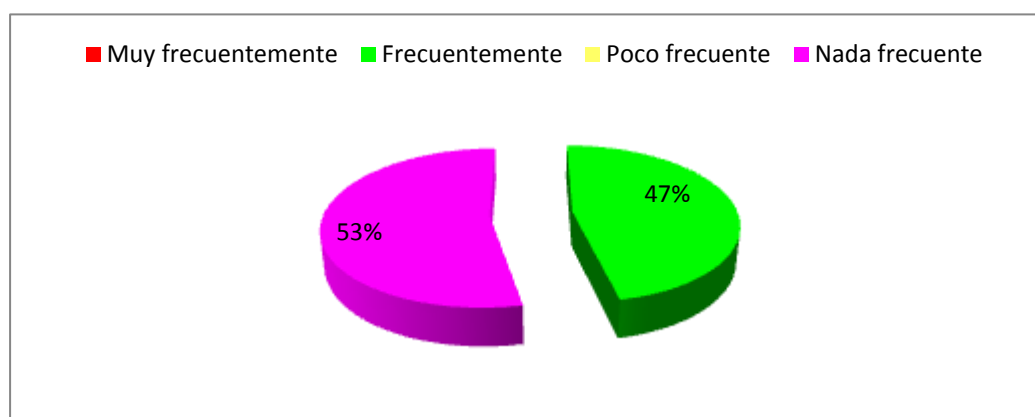
Cuadro N° 17: Dinámicas con juegos populares

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	35	47%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	40	53%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 17: Dinámicas con juegos populares



Análisis: El 53% de los padres de familia manifestó que nada frecuente incentiva a sus hijos a realizar dinámicas con juegos populares, el 47% frecuentemente si los incentiva.

Interpretación: Se logró evidenciar que un porcentaje alto de padres de familia no les permite jugar al aire libre a sus hijos por lo tanto no los incentivan a realizar dinámicas con juegos populares.

18. ¿Su hijo/a presentan problemas de integración en la escuela y el hogar?

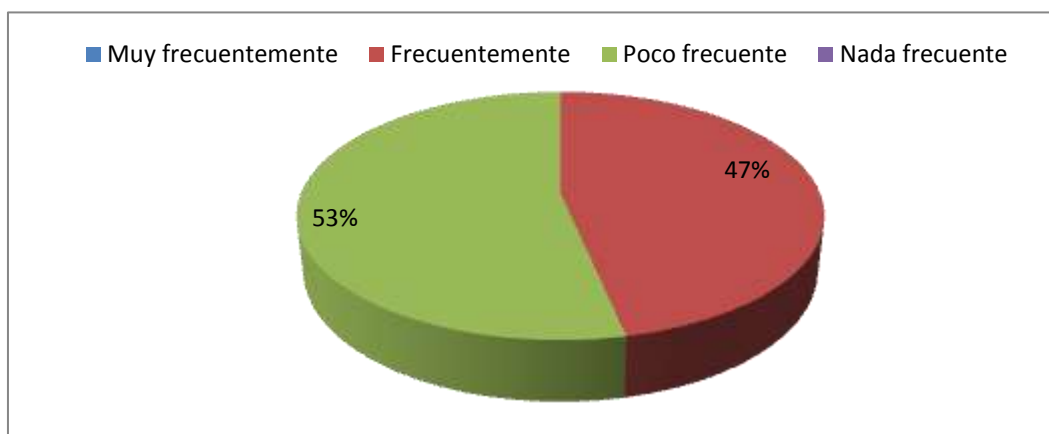
Cuadro N° 18: Problemas de integración

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	35	47%
Poco frecuente	40	53%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 18: Problemas de integración



Análisis: El 53% de los padres encuestados manifestaron que poco frecuente sus hijos presentan problemas de integración, el 47% frecuentemente.

Interpretación: Se evidenció que un alto porcentaje de niños presentan problemas de integración con sus compañeros de clase en la escuela y con sus padres ya que pasan poco tiempo con sus hijos.

19. ¿Motiva a su hijo/a para que desarrolle la motricidad fina?

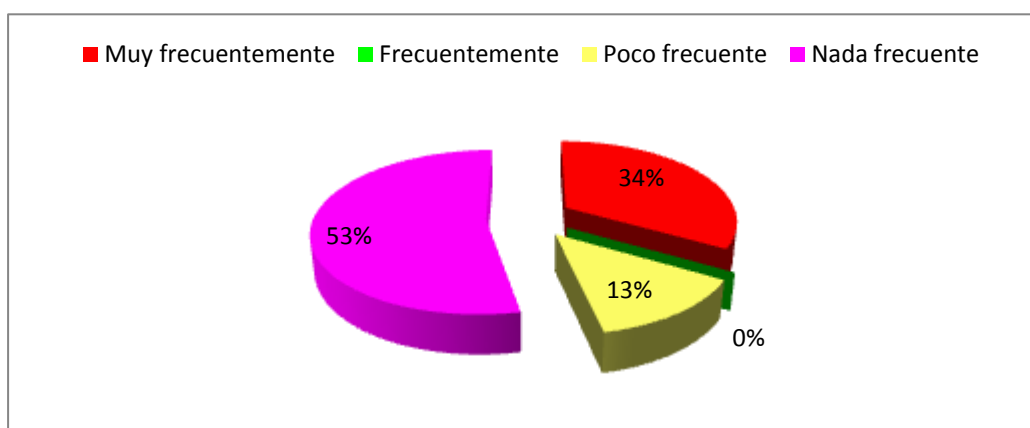
Cuadro N° 19: Motricidad fina

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	33%
Frecuentemente	0	0%
Poco frecuente	10	13%
Nada frecuente	40	53%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 19: Motricidad fina



Análisis: El 53% de los padres respondieron que nada frecuente motivan a sus hijos para que desarrollen la motricidad fina, el 34% lo hace muy frecuentemente, el 13% poco frecuente.

Interpretación: Se evidenció que los padres de familia no se preocupan para que sus hijos tengan un desarrollo integral favorable, los padres de familia son fundamentales e indispensables en la vida de sus hijos y son los más indicados para contribuir de manera eficaz en la educación de estos.

20. ¿Se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial?

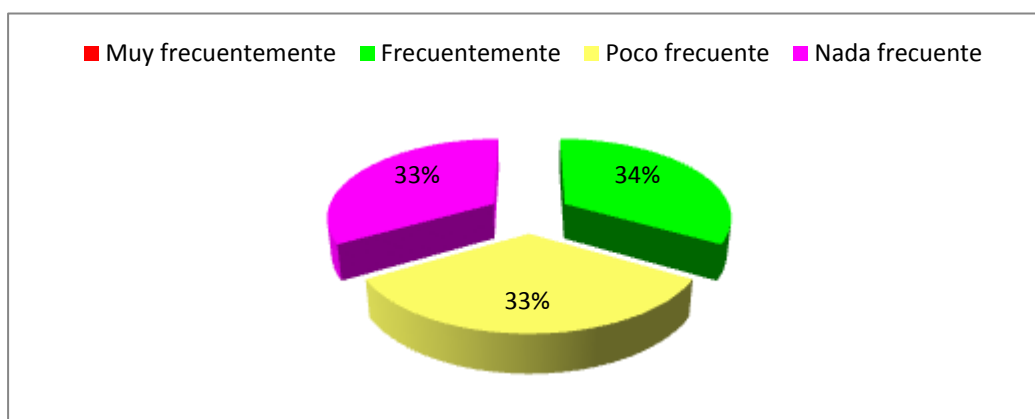
Cuadro N° 20: Desarrollo de la socialización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	25	33%
Poco frecuente	25	33%
Nada frecuente	25	33%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Padres de familia de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 20: Desarrollo de la socialización



Análisis: El 34% de los docentes que frecuentemente se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial, el 33% poco frecuente, el otro 33% considera que nada frecuente.

Interpretación: Se concluye que un porcentaje alto de padres consideran favorable que los docentes tengan una guía de actividades lúdicas que fomente el desarrollo de la socialización e integración en los estudiantes.

ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

2. ¿Te gustaría que la maestra utilice juegos divertidos y los comparta con tus amigos?

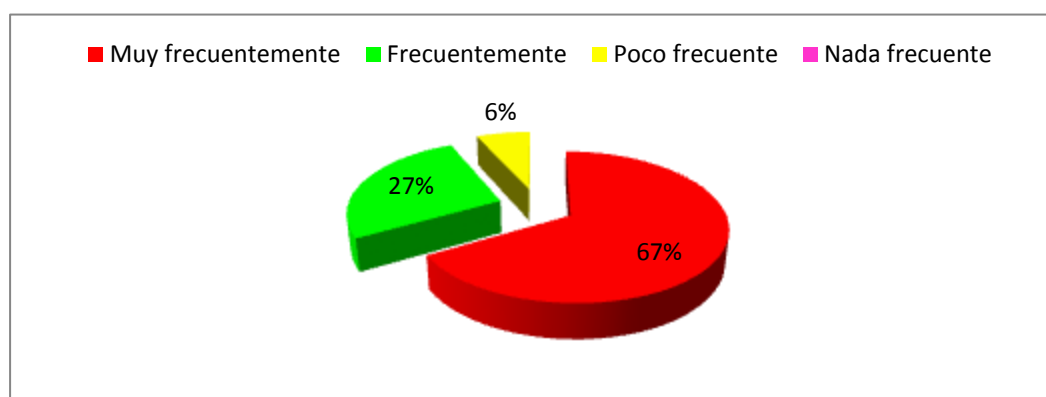
Cuadro N° 21: Juegos divertidos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	50	67%
Frecuentemente	20	27%
Poco frecuente	5	7%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa "Ricaurte"

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 21: Juegos divertidos



Análisis: El 67% de los niños respondieron que muy frecuentemente les gustaría que la maestra utilice juegos divertidos y los comparta con sus compañeros de clase, el 27% frecuentemente y el otro 6% poco frecuente.

Interpretación: Un porcentaje alto de niños muestran interés por los juegos, de esta manera se relacionan con sus compañeros de clase, lo que favorece una integración social y dinámica en el aula.

3. ¿Tu maestra realiza juegos para en la enseñanza aprendizaje?

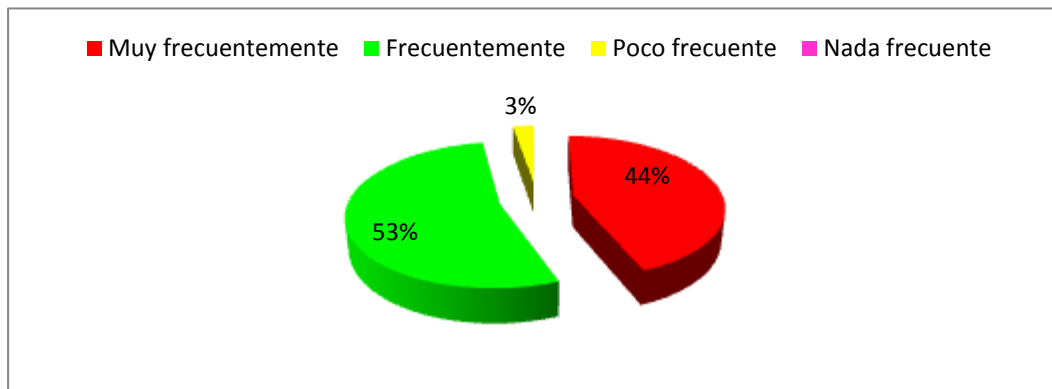
Cuadro N° 22: Enseñanza y aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	33	44%
Frecuentemente	40	53%
Poco frecuente	2	3%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 22: Enseñanza y aprendizaje



Análisis: El 53% de los encuestado respondieron que frecuentemente la maestra utiliza juegos para la enseñanza aprendizaje, el 44% muy frecuentemente, mientras que el 3% poco frecuente.

Interpretación: Se determina que no todos los docentes utilizan juego en la enseñanza aprendizaje, se deben aplicar los juegos en la enseñanza que los estudiantes participen activamente.

4. ¿Cuándo juegas eres cortés, muestras respeto y valoras compartir con tus compañeros de clase?

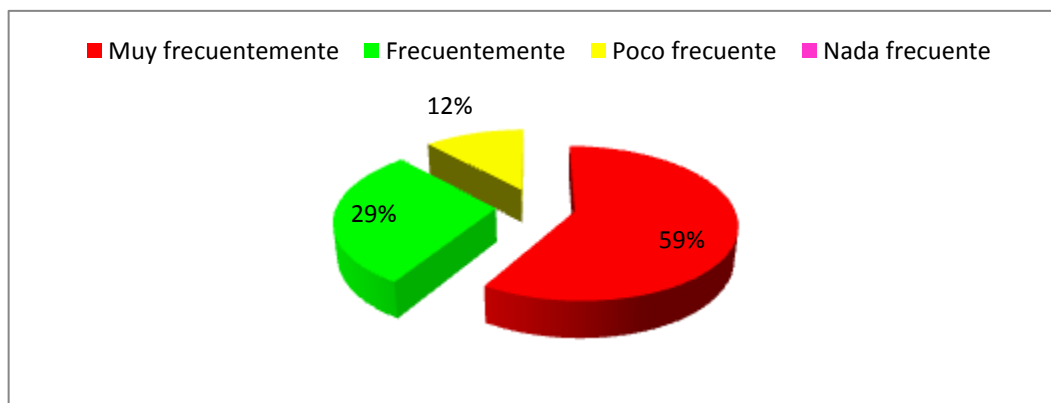
Cuadro N° 23: Muestras respeto y valoras

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	44	59%
Frecuentemente	22	29%
Poco frecuente	9	12%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 23: Muestras respeto y valoras



Análisis: El 59% de los estudiantes manifestaron que muy frecuentemente cuando juegan son cortés, muestras respeto y valoras compartir con sus compañeros de clase, 29% frecuentemente, el 12% poco frecuente.

Interpretación: Se deduce que los estudiantes constantemente muestran respeto y valoran jugar con sus compañeros de clase.

5. ¿Disfrutas jugando y aprendiendo lo que la maestra te enseña?

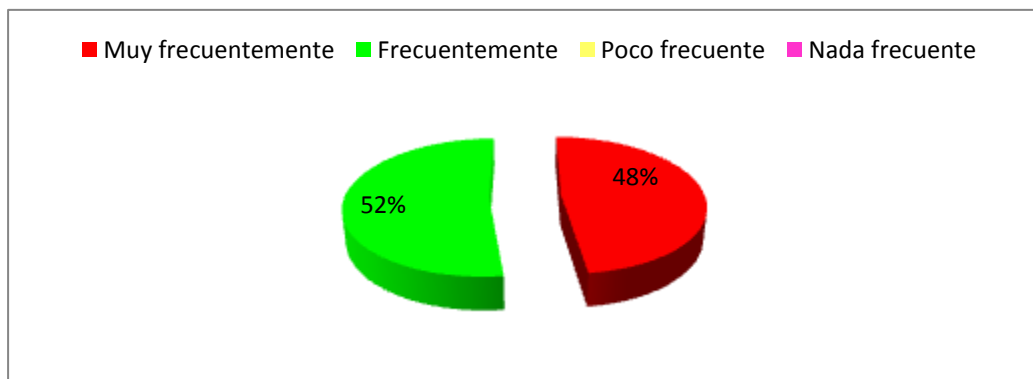
Cuadro N° 24: Jugando y aprendiendo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	36	48%
Frecuentemente	39	52%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 24: Jugando y aprendiendo



Análisis: El 52% de los estudiantes respondieron que frecuentemente disfrutaban de la enseñanza de la maestra, el 48% respondieron que muy frecuentemente.

Interpretación: Se deduce que los niños muestran interés en la enseñanza que aplica la docente en el aula, disfrutando de su aprendizaje.

6. ¿Te gusta jugar con tus compañeros de clase y demostrar tus emociones?

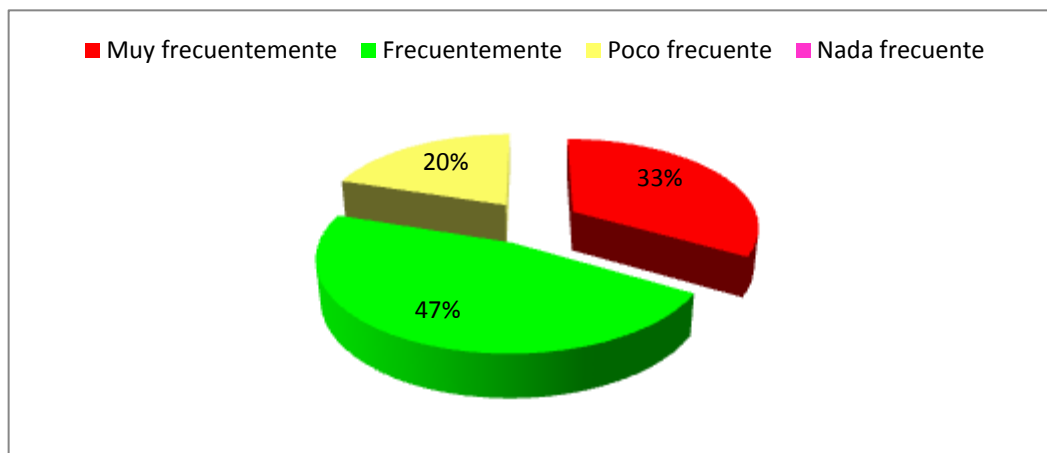
Cuadro N° 25: Jugar con tus compañeros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	25	33%
Frecuentemente	35	47%
Poco frecuente	15	20%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 25: Jugar con tus compañeros



Análisis: El 47% de los estudiantes respondieron que frecuentemente les gusta jugar con tus compañeros de clase y demostrar tus emociones, el 33% muy frecuentemente, el 20% poco frecuente.

Interpretación: Se deduce que los estudiantes se muestran felices y emocionados al momento de jugar con sus compañeros de clase.

7. ¿Tienes una buena comunicación con tu maestra y compañeros de clases?

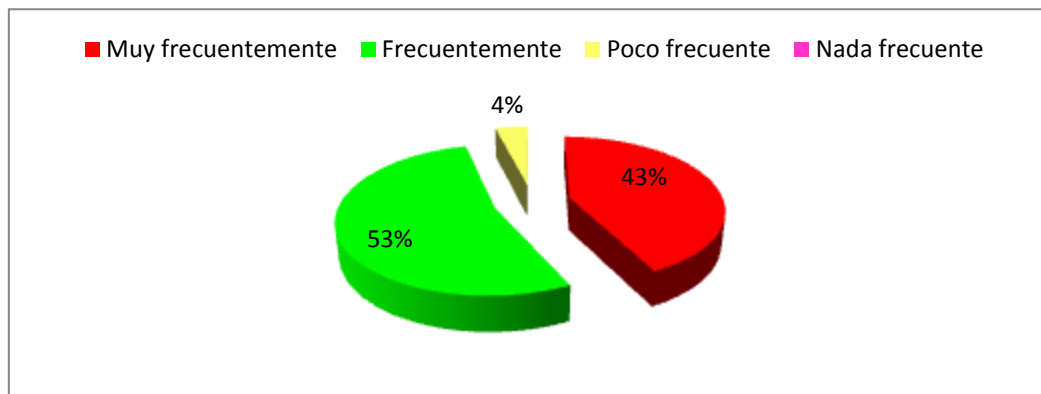
Cuadro N° 26: Buena comunicación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	32	43%
Frecuentemente	40	53%
Poco frecuente	3	4%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa "Ricaurte"

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 26: Buena comunicación



Análisis: El 53% de los estudiantes respondieron que tienen una buena comunicación con su maestra, el 43% muy frecuentemente, mientras que el 4% poco frecuente.

Interpretación: Se concluye que los estudiantes mantienen una buena comunicación con la maestra, responde todas sus inquietudes.

8. ¿Tu maestra utiliza juegos populares en clases?

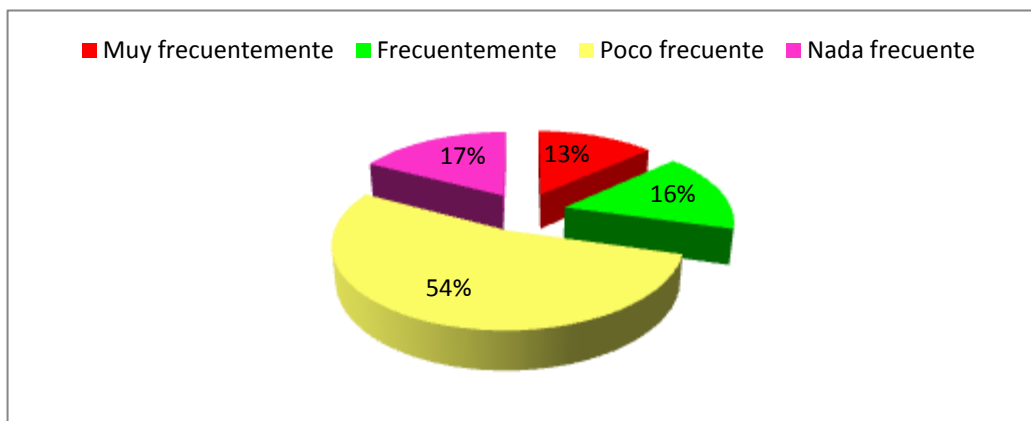
Cuadro N° 27: Juegos populares

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	10	13%
Frecuentemente	12	16%
Poco frecuente	40	53%
Nada frecuente	13	17%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 27: Juegos populares



Análisis: El 54% de los niños respondieron que poco frecuente la maestra utiliza juegos populares, el 17% nada frecuente, el 16% frecuentemente, 13% muy frecuentemente.

Interpretación: Se concluye que los docentes muy poco utilizan los juegos populares para la enseñanza en el aula.

9. ¿Te integras con facilidad con tus compañeros de clase?

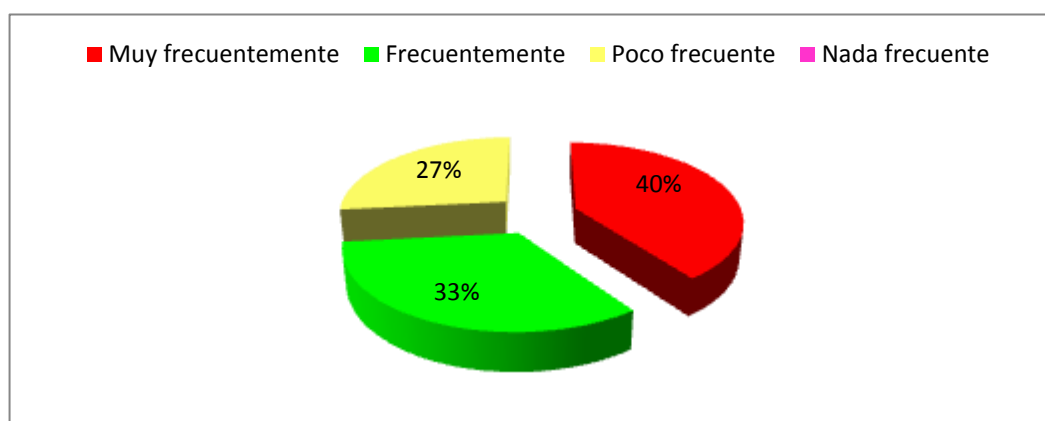
Cuadro N° 28: Te integras con facilidad

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	30	40%
Frecuentemente	25	33%
Poco frecuente	20	27%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 28: Te integras con facilidad



Análisis: El 40% de los encuestados respondieron que muy frecuentemente se integran con facilidad con sus compañeros de clases, el 33% frecuentemente, mientras que el 27% poco frecuente.

Interpretación: Se concluye que no todos los estudiantes se integran con facilidad para compartir juegos con sus compañeros de clase.

10. ¿Tu maestra te ayuda a ser creativo y deja que dibujes libremente?

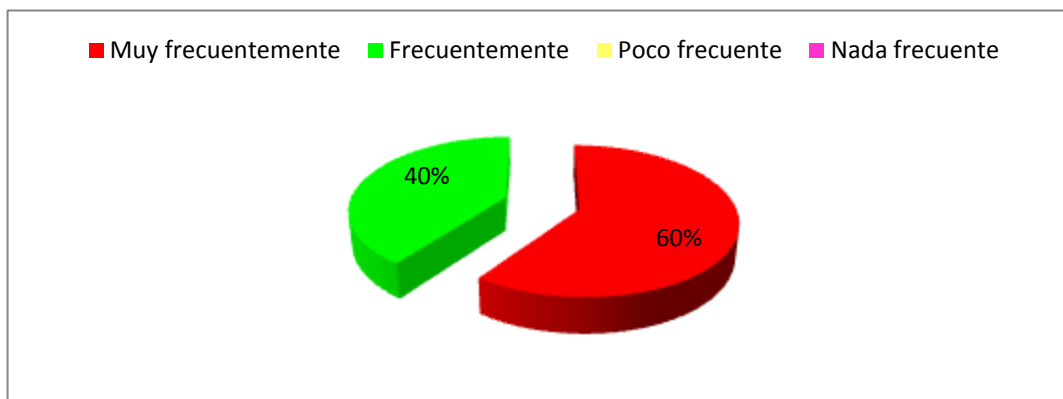
Cuadro N° 29: Creativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	45	60%
Frecuentemente	30	40%
Poco frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 29: Creativo



Análisis: El 60% de los encuestados manifestaron que muy frecuentemente la maestra les ayuda a ser creativo y deja que dibujen libremente, el 40% frecuentemente.

Interpretación: Se concluye que un porcentaje alto de docentes dejen que los estudiantes muestren su creatividad y expresividad mientras dibujan.

11. ¿Te gustaría que tu maestra juegue contigo y tus compañeros de clases?

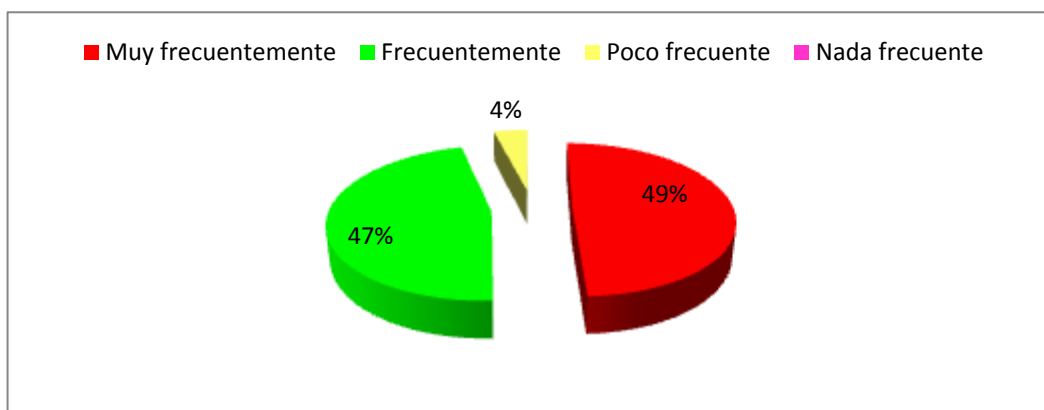
Cuadro N° 30: Juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente	37	49%
Frecuentemente	35	47%
Poco frecuente	3	4%
Nada frecuente	0	0%
TOTAL	75	100%

Fuente de investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte”

Elaboración: Aurelia Elizabeth Cevallos

Gráfico N° 30: Juegos



Análisis: El 49% de los encuestados respondieron que muy frecuentemente les gustaría que tu maestra juegue contigo y tus compañeros de clases, el 47% frecuentemente, mientras que el 4% poco frecuente.

Interpretación: Un alto porcentaje de estudiantes muestran interés porque la maestra constantemente utilice juegos para que puedan ser compartidos con sus compañeros de clases.

FOTOS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

CORRIGIENDO EL INFORME CAPITULO CUATRO



REVISIÓN FINAL DE LINFORME DE INVESTIGACIÓN



REALIZANDO ENCUESTA A DOCENTES





ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA



REALIZANDO JUEGOS CON LOS NIÑOS



PROCESO DE SOCIALIZACIÓN



JUEGO DE LAS MANOS



JUEGOS DIVERTIDOS





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN



Estudiante: Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas

Carrera: Educación Parvularia

Fecha: _____

TEMA: ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS.

<i>HIPÓTESIS GENERAL</i>	<i>VARIABLES DE LA HIPÓTESIS</i>	<i>INDICADORES DE LAS VARIABLES</i>	<i>PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR</i>	<i>CONCLUSION GENERAL</i>
Si se analizan las actividades lúdicas, incidirá al desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.	VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades Lúdicas	Importancia de la actividad lúdica. - Tipos de juegos lúdicos. -El niño pre-escolar y lo lúdico. - -La lúdica como elemento primario de aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera usted importante la actividad lúdica en el desarrollo de la socialización de los estudiantes? 2. ¿Con que frecuencia utiliza la actividad lúdica en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes? 3. ¿La actividad lúdica ayuda a formar la personalidad de los estudiantes mediante un ambiente sociable de valores, respeto y convivencia en los estudiantes? 4. ¿Los juegos lúdicos son una herramienta pedagógica que permite al niño/a gozar y disfrutar mientras aprende? 5. ¿El niño a través del juego desarrolla experiencias de socialización y emociones entre sus compañeros de clase? 	Se concluye que los docentes conocen de la importancia de las actividades lúdicas en la formación integral de los educandos, pero no la incluyen en su actividades curriculares diarias para que puedan ser desarrolladas con los educandos, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.
	VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo de la socialización	Importancia de la socialización como aprendizaje de secuencias de comportamiento. -Principales características de la socialización. -Tipos de socialización -La socialización como capacidad	<ol style="list-style-type: none"> 6. ¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen el nivel de comunicación e interrelación entre docentes y estudiantes? 7. ¿Con que frecuencia promueve los juegos culturales, simbólicos y de regla? 8. ¿Con que frecuencia realiza usted dinámicas de integración en clase? 9. ¿Con que frecuencia dinamiza espacio y tiempo con juegos infantiles para fomentar la motivación y desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los estudiantes? 10. ¿Se debe aplicar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial. 	

PROPUESTA: Diseñar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a los estudiantes del Nivel Inicial.

RESULTADO DE LA DEFENSA: _____

ESTUDIANTE

COORDINADORA DE LA CARRERA

DOCENTE ESPECIALISTA O SUBDECANO

OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Independiente: Actividades Lúdicas	La actividad lúdica es una estrategia pedagógica que utilizan los docentes para que el niño pueda expresarse de manera espontánea para la diversión, disfrute y goce, favoreciendo la integración con otros niños mediante diferentes juegos recreativos y compartiendo en el aula de clases propiciando el desarrollo integral y socializador (Vallejo, 2010)	Lúdica Estrategia pedagógica Integración Desarrollo integral	-Importancia de la actividad lúdica. - Tipos de juegos lúdicos. -El niño pre-escolar y lo lúdico. -La lúdica como elemento primario de aprendizaje.	Cuestionario Encuesta (matriz)
Dependiente: Desarrollo de la socialización	El desarrollo de la socialización permite al niño adaptarse a la sociedad moldeándolo y adaptándolo a las condiciones de una sociedad determinada, adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que les permite actuar eficazmente como miembro de un grupo o familia, que el niño va relacionándose o socializándose tiene en mente el comportamiento de los demás y de esta manera moldear el suyo (Tineo, 2006)	Adaptación Sociedad Familia Comportamiento	-Importancia de la socialización como aprendizaje de secuencias de comportamiento. -Principales características de la socialización. -Tipos de socialización -La socialización como capacidad para relacionarse.	Cuestionario Encuesta (matriz)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



MATRIZ DE INTERRELACIÓN PARA TUTORÍA DE TRABAJO FINAL (TESIS).

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES
<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RICAURTE”, PARROQUIA RICAURTE, CANTON URDANETA, PROVINCIA LOS RIOS.</p>	<p>¿De qué manera inciden las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa “Ricaurte” parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos?</p>	<p>Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.</p>	<p>Si se analizan las actividades lúdicas, incidirá al desarrollo de la socialización a estudiantes de la Unidad Educativa Ricaurte parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.</p>	<p style="text-align: center;">INDEPENDIENTE</p> <p style="text-align: center;">Actividades Lúdicas</p>
	<p style="text-align: center;">SUBPROBLEMAS</p> <p>¿Qué tipos de actividades lúdicas mejoran en el proceso y desarrollo de la socialización de los estudiantes?</p> <p>¿Cómo el uso de las actividades lúdicas fortalece el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes?</p> <p>¿Conocen los docentes y padres de familia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización?</p> <p>¿Cuáles serán las actividades lúdicas que deben utilizar los docentes en el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial?</p>	<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar los tipos actividades lúdicas para mejorar el proceso de integración y desarrollo de la socialización en los estudiantes.</p> <p>Determinar el uso de las actividades lúdicas para fortalecer el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes.</p> <p>Concientizar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los estudiantes.</p> <p>Diseñar una guía de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la socialización a estudiantes del Nivel Inicial.</p>	<p style="text-align: center;">SUBHIPOTESIS</p> <p>Si se identifican los tipos de actividades lúdicas se mejorará el proceso de integración y desarrollo de la socialización en los estudiantes.</p> <p>Si se determina el uso de las actividades lúdicas fortalecerá el nivel de comunicación y de interrelación en los estudiantes.</p> <p>Al concienciar sobre la importancia de las actividades lúdicas a padres de familia y docente fortalecerá desarrollo de la socialización en los estudiantes.</p> <p>Si se diseña la guía de actividades lúdicas se fomentará el desarrollo de la socialización a los estudiantes del Nivel Inicial.</p>	<p style="text-align: center;">DEPENDIENTE</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo de la socialización</p>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**



INFORME DE ACTIVIDADES DEL TUTORA

Babahoyo, 27 de agosto del 2016

Sra.
Msc. Marisol Chávez Jiménez
COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
Presente.-

De mis consideraciones:

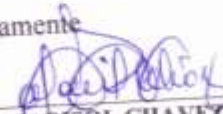
En mi calidad de director del Informe Final Del Proyecto De Investigación, designado por el Consejo Directivo, de la Sra. **Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas**, cuyo título es:

PICTOGRAMA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ECUADOR" PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre	Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas
Numero de Cedula	1205370909
Teléfono	0968431681
Correo Electrónico	aureliaelizabeth-83@hotmail.com
Dirección domiciliaria	Ricaurte Cañitas
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	Educación Parvularia
Fecha de Ingreso	22 de mayo del 2010
Fecha de culminación	28 de febrero del 2016
Título del Trabajo	ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RICAURTE", PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.
Título a obtener	Lcda. De Educación Parvularia
Líneas de Investigación	Didáctica
Apellido y Nombre tutor	Msc. Marisol Chavez Jiménez
Relación de dependencia del docente con la UTB	Docente Contratada
Perfil Profesional del Docente	Magister en Desarrollo Educativo
Fecha de certificación del trabajo de grado	Septiembre del 2016


Atentamente


MSC. MARISOL CHAVEZ JIMENEZ



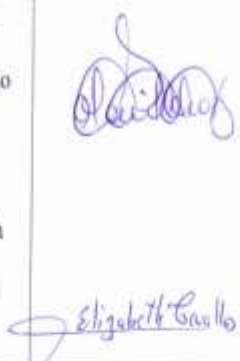
SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
 PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 27 de agosto del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación. 	<ol style="list-style-type: none"> Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta 	

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO



Babahoyo, 6 de septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboró el cuestionario de preguntas Se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de las variables se confeccionó el listado de preguntas de los cuestionarios. Se seleccionó la pregunta considerada más relevante para aplicar la prueba del chi cuadrado. 	





TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 10 de septiembre del 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboró las conclusiones y recomendaciones 	<ol style="list-style-type: none"> En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios aplicados, se procedió a redactar las conclusiones del informe final. Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigativo. 	 

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO



Babahoyo, 22 de septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se procedió al desarrollo de la propuesta 	<ol style="list-style-type: none"> Se elabora la alternativa propuesta. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. Se pulo la estructura general de la propuesta. 	 





QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 25 de septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta 	<ol style="list-style-type: none"> Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta. Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta. 	 

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 27 de septiembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se estructuró previo análisis la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación 	<ol style="list-style-type: none"> Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas a aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general del mismo. 	 


Msc. Marisol Chávez Jiménez
 TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
 C.I. 1203151962
marisolestrelac@yahoo.com
 Telf. 0997921853



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**SOLICITUD DE LA EVOLUCIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN**

Babahoyo, 1 de octubre 2016

Sra. Leda

Ms. Marisol Chávez Jiménez

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Presente.-

De mi consideración:

Aurelia Elizabeth Cevallos Vargas, en mi calidad de egresada de la carrera de Educación **Parvularia**, solicito a usted se sirva conformar la comisión de especialistas, para evaluar y aprobar e informe final del proyecto de investigación.

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
SOCIALIZACIÓN A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
"RICAURTE", PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA,
PROVINCIA LOS RÍOS.**

Una vez que he cumplido con todos los requisitos y deposiciones institucionales metabólicas y técnicas, para presentar el informe final de investigación de los docentes Tutora Msc. Marisol Chávez Jiménez y Lectora Leda. Lila Moran Borja Msc.