

**UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABI
FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENSIÓN DEL TÍTULO DE: PSICOLOGO
MENCION CLINICA**

TEMA:

**"EL JUEGO INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIO
AFECTIVO EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA EL
PALMAR MANTA 2014"**

PROPUESTA

**IMPLEMENTAR EN LAS ACTIVIDADES SOCIO EDUCATIVAS UN ESPACIO DE
TIEMPO DENOMINADO LA MAGIA DEL JUEGO, EN EL QUE INTERVENGAN
JUEGOS INTERACTIVOS PARA QUE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA
ESCUELA "EL PALMAR" DESARROLLEN EL AMBITO SOCIO AFECTIVO.**

AUTOR:

Alcívar Medranda Ana Karen

TUTOR:

Lic. Ítalo Bello Carrasco. Mg. Pes

MANTA MANABI ECUADOR

2013 - 2014

CERTIFICADO DE APROBACION DEL DIRECTOR

En mi calidad de tutor del proyecto de tesis en educación superior, nombrado por la Dirección de Tesis de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

CERTIFICO:

Que he analizado el proyecto de tesis presentado por la estudiante Ana Karen Alcívar Medranda, como requisito previo para optar por el título de Psicología mención en Psicología Clínica cuyo problema:

“EL JUEGO INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “EL PALMAR” MANTA 2014”

Considero aprobado en su totalidad:

Firma tutor _____

Lic. Ítalo Bello Carrasco. Mg. Pes

C.C

AUTORIA

Todos los pensamientos, constructos e información obtenida a través de este trabajo investigativo, son exclusiva responsabilidad del autor.

ANA KAREN ALCIVAR MEDRANDA

F._____

C.I. 131402637-6

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

Sometida a consideración del tribunal calificador de la facultad de psicología de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, como requisito previo para la obtención del Título de Psicólogo, mención clínica declara:

EL JUEGO INTERACTIVO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA EL PALMAR MANTA 2014"

Candidato a Psicólogo en mención clínica

Miembros del tribunal Examinador:

Dra. Yelena Solórzano

Docente de la facultad de Psicología

.....

Dra. Birmania Alcívar

Docente de la facultad de Psicología

.....

Dra. Edelmary Muñoz

Docente de la facultad de Psicología

.....

DEDICATORIA

Con mucho cariño les dedico a mis hermanas María Fernanda, Tabatha, Mirka, Ivanny, y mi sobrina Alejandra, quienes con sus bendiciones me han impulsado alcanzar el logro de este trabajo y que sea una fuente inspiradora para que luchen día a día por un mejor futuro.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser el pilar fundamental, que me ha dado la fuerza para llevar a cabo este trabajo y hacerme mirar cada día mi futuro.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, en especial a la facultad de psicología, a los catedráticos y catedráticas por su profesionalismo al impartir sus conocimientos.

A mi madre la Sra. Sonia Medranda por ser la fuente inspiradora y apoyo constante en esta lucha, por ser mi fortaleza en todo momento, por haberme inculcado valores y principios.

A mi padre el Sr. Raúl Alcívar, hombre de virtudes excepcionales que me ha transmitido paciencia y amor, por apoyarme en cada una de mis decisiones, guiándome día a día por el buen camino.

A mis hermanas María Fernanda, Tabatha, mis pequeños ángeles Mirka e Ivanny, y mi sobrina Alejandra por su apoyo moral e incentivo en cada uno de mis logros obtenidos.

A los esposos Pablo Delgado y Gloria Murillo por su apoyo incondicional en cada momento y su respaldo en cada uno de las decisiones que he tomado en el transcurso de mi vida.

A mi mejor amiga Estefanía Martínez, por acompañarme en cada una de mis decisiones, por sus sabios consejos cuando he querido decaer, por estar conmigo en esta constante lucha.

Gracias.

INDICE

CERTIFICADO DE APROBACION DEL DIRECTOR	I
AUTORIA	II
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
INTRODUCCION	1
CAPITULO I.....	3
1. EL PROBLEMA	3
1.- TEMA.	3
1.1.- Planteamiento del Problema.	3
1.1.1. Contextualización	3
1.1.2. a).- Macro contexto.....	3
1.1.3. b).- Meso Contexto	4
1.1.4. c.- Micro Contexto	4
1.2.- Preguntas directrices.	5
1.2.1.- Formulación del problema.....	5
1.2.2.1 Delimitación de contenidos.....	5
1.2.2. De extensión	6
1.2.2.1 Delimitación espacial:.....	6
1.2.2.2 Delimitación temporal:.....	6
1.3.- OBJETIVOS	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4.- JUSTIFICACION.....	7
CAPITULO II.....	8
MARCO TEORICO	8
2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.	8

2.2.- FUNDAMENTACION FILOSOFICA	8
2.3.- FUNDAMENTACIÒN TEÒRICA.....	9
2.3.1.- El juego interactivo.....	9
2.3.1.1.- Importancia del juego interactivo en el desarrollo social de niño.....	10
2.3.1.2.- Teorías sobre el juego.....	10
2.3.1.3 Características principales del juego interactivo.	12
2.3.1.4 Clasificación de los juegos según la edad	13
2.3.1.5 Áreas en las que interviene el juego interactivo	14
2.3.1.6 ¿Cuál es el significado de jugar para el niño/a?	15
2.3.1.7 Desarrollo Socio Afectivo.	15
2.3.1.8 Clasificación del desarrollo socio afectivo.....	16
2.4.- FUNDAMENTACIÒN LEGAL	18
2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES	19
2.6.1.- Variable independiente.....	19
2.6.2.- Variable dependiente.	19
CAPITULO III.....	20
3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION.....	20
3.1.- TIPO O NIVEL DE INVESTIGACION	20
3.1.1. Modalidades básicas de la investigación.....	20
3.2.- METODOS Y TECNICAS.....	20
3.2.1.- Métodos.....	20
3.2.2.- Técnicas	21
3.3 POBLACION Y MUESTRA.....	21
3.3.1.- Población.....	21
3.3.2.- Muestra.....	22
3.3.3.-Tamaño de la muestra.....	22
3.3.4.- Técnicas e instrumentos.....	22
3.5.- RECOLECCIÒN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÒN.....	22
3.4. OPERALIZACION DE LAS VARIABLES.....	20
3.4.1. a.- Variable Independiente: El juego interactivo.....	20
3.4.2. b.- Variable Independiente: La influencia socio afectivo.....	21
CAPITULO IV	23
CAPITULO V.	33
5. COMPROBACIÒN DE HIPÒTISIS.....	33

CAPITULO VI: CONCLUSION Y RECOMENDACIONES	35
6.1.- Conclusiones	35
6.2.- Recomendaciones	36
CAPITULO VII: PROPUESTA	37
7. PROPUESTA	37
7.1. DATOS INFORMATIVOS	37
7.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	37
7.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	38
7.4 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	38
7.5 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	39
7.6 PLAN DE ACCION	41
BIBLIOGRAFIA.	47

INTRODUCCION

Investigaciones demuestran que el juego es una actividad inherente del ser humano de tipo especial, espontaneo u organizado, que tiene gran importancia pedagógica, psicológica, socio cultural y recreativa; permite comunicarse con los demás, observar y explorar la realidad del entorno.

El juego interactivo lleva en su esencia la identificación, la interiorización y la expresión de modelos sociales y familiares, permitiendo en el niño la aceptación, responsabilidad y el respeto de los demás.

Con esta investigación se busca incorporar el juego interactivo en las actividades socio educativas que se realizan con los niños tales como el juego simbólico, de construcción, corporativo, etc.

Se ha comprobado que el juego interactivo es una actividad placentera que se basa en la libertad de participación y en la diversión, logrando el contacto social con el entorno. Siendo un elemento esencial para la sociabilización, entendida como un proceso inseparable del logro de la individualización.

Un aprendizaje de los valores, que se presenta de manera simbólica en sus reglas a través de materiales y juguetes interactivos. Involucrando a los compañeros, padres y familiares, logrando fomentar la creatividad, expresión de emociones, pensamientos, deseos y el mejoramiento de la integración personal y social del niño.

El presente trabajo es una investigación sobre “El juego interactivo y su influencia en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años de la escuela El Palmar, Manta 2014” que tiene como propósito involucrar a los padres, educadores y compañeros a fortalecer el desarrollo socio afectivo que promueven los juegos interactivos.

El planteamiento del problema, la justificación y los objetivos propuestos darán una visión general del problema, las razones de su investigación y el impacto social que beneficiara a las educadoras, estudiantes y padres de familia de la institución donde se realizó la investigación.

Dentro del marco teórico se exponen algunos de los temas que sirven de soporte en la investigación. Como antecedentes investigativos, el juego interactivo, la influencia en el desarrollo socio afectivo del niño, la fundamentación legal que garantiza la pertinencia de este trabajo.

El proceso metodológico abarca: hipótesis, variables, tipo de investigación, recolección de la información y el análisis de los resultados, que serán la base para elaborar las conclusiones y recomendaciones dirigidas a las educadoras y padres de familia de la institución.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.- TEMA.

“El juego interactivo y su influencia socio afectiva en niños de 3 a 5 años, de la escuela fiscal mixta EL PALMAR, Manta 2014.”

1.1.- Planteamiento del Problema.

1.1.1. Contextualización

1.1.2. a).- Macro contexto

A nivel mundial se ha comprobado que el ser humano desde que nace utiliza el movimiento en pro de un desarrollo armónico. La libertad de expresión, la comunicación, la sociabilización nace desde su infancia. Es en esta etapa en la que el niño a través del juego no solo busca la diversión y el entretenimiento, sino que a su vez por medio de este explora un mundo totalmente diferente, que le permite encontrarse con sí mismo, con el otro, sociabilizar y descubrir.

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, en las épocas e inicios del ser humano, según las teorías que se lanzaron relacionadas con las primeras excavaciones de los periodos primarios en los que se encontraron indicios de juguetes simples. Siendo esta una actividad privativa en los niños en todas sus etapas de desarrollo.

El juego en la época clásica de Grecia y Roma era considerada una actividad cotidiana en la vida de los niños, siendo representada en la etapa medieval con figuras animal y humana, elevándose en la etapa media con la elaboración de juguetes, que en la etapa moderna tuvieron valoración de aprendizaje e instrumentos pedagógicos. (Romero, 2008)

A partir del siglo XIX, los niños y las niñas delimitan su tiempo al juego, a pesar del crecimiento de juguetes en el mundo. La tarea que el niño desempeña es jugar con sus compañeros, maestros y con su familia. Aspecto importante que le permite al niño divertirse, enfocándose en la interrelación

con el medio y la sociedad. Misma que le servirá de base para fomentar la ambientación escolar y que le permite expresar sentimientos y emociones.

1.1.3. b).- Meso Contexto

A nivel nacional existen programas que permiten el desarrollo socio afectivo del niño, en el que involucran relativamente el juego en las actividades lúdicas. En la actualidad Ecuador cuenta con un proyecto que tiene el aval del gobierno nacional, cuyo objetivo es la construcción social del niño a través de la estimulación temprana en la que involucran el juego interactivo y busca no solo el desarrollo integral de los niños, sino también la sociabilización y la autonomía de ellos, teniendo como participantes a las familias y actores sociales.

Demostrando que el juego interactivo y las actividades sociales se volvieron creativos, fluidos y cambiantes, manifestando así la interrelación con la gente del entorno.

1.1.4. c.- Micro Contexto

En la ciudad de Manta, según el Ministerio de Educación, al menos el 70% de las instituciones primarias están implementando en sus planificaciones educativas, el juego interactivo, reforzando diariamente la metodología de trabajo que permita a los estudiantes la adaptación, sociabilización, e interacción con el medio externo. La escuela fiscal mixta “El Palmar”, la viene implementando desde aproximadamente 6 meses.

1.2.- Preguntas directrices.

- ✓ ¿Por qué es importante conocer la influencia que tiene el juego interactivo en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años de la escuela El Palmar?

- ✓ ¿De qué manera se va a conocer cuáles son los juegos interactivos que influyen en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?

- ✓ ¿Qué tipos de juegos interactivos están utilizando los docentes dentro de la institución?

- ✓ En caso de no encontrar juegos interactivos dentro de las actividades lúdicas, que estrategias se utilizarán para implementarlas.

- ✓ ¿De qué manera se podría capacitar al personal docente de la institución sobre las influencias socio afectivas que se dan en los estudiantes a través del juego interactivo?

1.2.1.- Formulación del problema

¿Qué influencia tiene el juego interactivo en el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta El Palmar?

1.2.2 Delimitación

1.2.2.1 Delimitación de contenidos

Campo: Ámbito Socio-Afectivo

Área: Psicología clínica

Aspecto: El desarrollo socio afectivo a través del juego interactivo.

Tema:

“El juego interactivo, y su influencia en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta El Palmar, Manta, 2014”

Problema: La influencia del juego interactivo en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años.

1.2.2. De extensión**1.2.2.1 Delimitación espacial:**

La investigación requerida se llevara a cabo en la escuela fiscal mixta El Palmar

1.2.2.2 Delimitación temporal:

Este trabajo de investigación se realizará durante el año 2014, en el periodo comprendido entre marzo hasta junio.

1.3.- OBJETIVOS**1.3.1 Objetivo general**

Analizar la influencia del juego interactivo en el desarrollo socio afectivo en los niños de 3 a 5 años de la escuela El Palmar.

1.3.2 Objetivos específicos

- Definir los tipos de juegos interactivos que se están utilizando en las actividades educativas para el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 5 años.
- Comprobar los diversos factores que influyen en el desarrollo socio afectivo de los niños de 3 a 5 años a través del juego interactivo.
- Elaborar una propuesta alterna de juegos interactivos que permitan desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años

1.4.- JUSTIFICACION

El juego para el hombre ha sido una estrategia de sociabilización inherente al desarrollo de la personalidad. La misma que le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Al interactuar el niño con las actividades lúdicas que las docentes realizan, a través del juego interactivo desarrollaran habilidades personales y sociales de sí mismo.

Con esta investigación se busca que el niño alcance su status primario y asuma independencia, misma que le permita expresarse personalmente y realizar diversos roles de acuerdo a sus habilidades y posibilidades ambientales.

Varios estudios refieren, que en la etapa escolar, la amistad es considerada como sinónimo de cooperación y ayuda recíprocas entre amigos, para lograr objetivos comunes.

Mediante propuestas lúdicas que permitan el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles, la descentración¹ concede al niño la posibilidad de analizar, comprender y apreciar las diversas conductas que manifiestan los otros. Para así poder comprender y lograr diferenciar de los suyos.

Esta investigación es factible de realizar ya que la autora de este trabajo es una estudiante egresada en psicología, que ejerce como educadora familiar dentro del MIES en un proyecto del cual es responsable el gobierno nacional, el propósito es llevar a cabo la propuesta con la predisposición de los docentes, autoridades de la institución, estudiantes y padres de familia del inicial 1 y 2 con quienes se va trabajar en la investigación, recolectando información, aplicando encuestas y entrevistas, de manera que beneficie al personal docente y el aspecto socio afectivo de los estudiantes de la escuela fiscal mixta "El Palmar".

¹ Descentrar: adj. Que se encuentra fuera del estado o lugar de su asiento y acomodo.

CAPITULO II.

MARCO TEORICO

2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.

Revisando los trabajos de estudio a nivel de pregrado en la universidad laica Eloy Alfaro de Manabí y en otras universidades del país, se encontró que si existen trabajos realizados sobre el tema, pero con otro enfoque, La Universidad técnica del norte de Ibarra-Ecuador utiliza estrategias lúdicas para el desarrollo cognoscitivo del niño.

Vygotsky refiere que el juego es una actividad que le exige al niño reaccionar a través de sus impulsos directos, y no por líneas de rivalidad, organizado mediante reglas, de auto imitación y autonomía. Operando con significantes, apoyándose en acciones reales.

El individuo desde que nace utiliza el pensamiento en pro de un desarrollo armónico. Por su naturaleza, el ser humano necesita actividad mecánica y ésta se iguala desde los primeros estadios evolutivos con la actividad lúdica.

2.2.- FUNDAMENTACION FILOSOFICA

El psicólogo suizo Claparède (1934) definió el juego *“una actitud distinta del organismo ante la realidad, El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos que pueden ser serios en unas ocasiones y lúdicos en otras, ni por las características de inmadurez del organismo, que estarán igualmente presentes tanto cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de los adultos si ése fuera sólo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia.”*

El juego es una actividad que no permite diferenciar entre lo que no es de la realidad, a través de conductas determinadas, y juego interactivos, como tampoco

se podrá interpretar con diversos juegos ya que las conductas adultas no presentan resultados que identifiquen la infancia

"El juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas. Al mismo tiempo que el jugador pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos, e intereses, consiguen superar el miedo a resolver sus problemas dificultades y aumenta su autoestima, al ser protagonista de actuaciones que son apoyados por el resto de los compañeros que interactúan en el juego." Gutiérrez R. (1997).pág. 120

El juego interactivo no es más que el proceso de adaptación, que permite descargar tensiones y comportamientos ofensivos, así como también ayuda a que el jugador manifiesta sus aspiraciones, desconfianzas, experiencias y logros, al igual que el ser humano puede aumentar su autoestima y remediar sus conflictos, como también logra la interacción con los compañeros de su medio.

2.3.- FUNDAMENTACIÒN TEÒRICA

2.3.1.- El juego interactivo.

Es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo, que dispone de tiempo y espacio, de acuerdo a su edad y necesidad, constituyendo un estímulo eficaz para la sociabilización y el desarrollo de la personalidad ya que facilita la integración de conocimientos y habilidades que permiten un amplio espectro de objetivos en el ámbito psicosocial, afectivo, y en las estrategias didácticas.

Convirtiéndose así el juego interactivo en el medio ideal para el aprendizaje, a través de este el niño va descubriendo el ambiente que lo rodea, además de conocerse a sí mismo, en la cual por medio de este se busca que el niño aprenda a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.

Jugar es una práctica habitual en la etapa infantil, formado por múltiples conductas básicas que corresponden al juego y en otras situaciones no lúdicas. (Fuster, 2009)²

2.3.1.1.- Importancia del juego interactivo en el desarrollo social de niño

El niño al realizar una actividad o juego interactivo comienza a desarrollar conceptos abstractos, pensamientos lógicos, sistematización de valores, exploración de la realidad a un modo autónomo, creando su propia competencia y su agilidad intelectual.

El juego interactivo consigue el desarrollo integral del niño al generar la estimulación y potencialización de todas las habilidades y destrezas. Construyendo en el niño su propia autoestima, su dependencia sobre la relación con los padres, logrando un concepto significativo en el proceso de su crecimiento.

La importancia representativa del juego en el desarrollo social y afectivo del niño/a, radica en las múltiples vivencias, que son esencias del goce de jugar. Cumpliendo un rol indispensable en el desarrollo del infante.

Logrando así que el niño/a desarrolle los ámbitos interpersonales, y los vínculos de amistad, de forma progresiva en la relación con los demás miembros de su entorno. Mientras expresan sus experiencias a través de emociones o sentimientos, tales como la alegría, la tristeza, el enojo, la antipatía, etc.

2.3.1.2.- Teorías sobre el juego.

En el transcurso de la historia se han dado varios conceptos sobre el juego. Teorías diferentes basadas en la corriente psicológica de cada autor, pero a su vez nos ayuda a tener una visión amplia del juego y el uso que debemos darles para que sea constructivo en los alumnos.

² María Isabel Rael Fuster 2009, El juego en el aprendizaje, ISSN: 1988-6047, El juego en Educación Infantil.- Jugar es una práctica habitual en la infancia. El juego está formado por una serie de conductas básicas que aparecen en situaciones propias de juego y en otras situaciones no lúdicas. pág. n° 5

Sigmund Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes, relacionados a la necesidad de la satisfacción de impulsos tanto eróticos o agresivos, con la necesidad de, expresión y comunicación de sus experiencias y emociones.

El cual ayuda al ser humano a liberarse de conflictos mediante la ficción. Así mismo a través del juego encuentran la expresión de deseos por medio de los sueños.

Winnicott, sin embargo refiere que dentro del campo de la psicología del niño, existe un rasgo especial al que llama experiencia cultural. La misma que permite al niño entender diversas situaciones. Que supone un espacio potencial entre el niño y el ambiente. En la que se originan los fenómenos transicionales que darán lugar a los juegos compartidos, en la que describe la experiencia intermedio entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro.

Dando así relevancia sobre todas las teorías psicoanalíticas, ya que su aportación da como respuesta los fenómenos interactivos que se producen en el juego, tomando en consideración los aspectos emocionales, cognitivos del desarrollo del juego. (Cordero, 2009)³

Erikson, 1972 refirió el juego como su lugar central dentro de su actividad como investigador y terapeuta. En la que menciona que el juego y el dominio de la realidad es una tarea que no tiene fin.

Piaget 1930, relaciona las diferentes etapas del juego infantil con las distintas estructuras intelectuales por las que atraviesa la inteligencia. Para Piaget el juego no es más que la asimilación sobre la acomodación, misma que genera un equilibrio entre ambos. Se considera al juego interactivo como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sus propias ideas. Intentando entender y comprender el funcionamiento de la realidad externa.

³ Cristina Pérez Cordero- 2009- La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil, Autodidacta. Winnicott destaca por su posición singular dentro del campo de psicología del niño. Existe un rango especial al que llama experiencia cultural o juego. Esto permite al niño a entender situaciones "como si" (ej. Mama hace como si fuera que no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. ISSN: 1989-9041

Vygotsky refiere que la naturaleza social del juego simbólico es esencial para el desarrollo, el mismo que tiene como origen la acción. Su principal esencia en el juego es la imaginación, la cual es responsable del comportamiento del niño sobre sus actos. Él consideraba que estas situaciones imaginarias dadas por el juego eran zonas de desarrollo que operaban como sistemas en el apoyo mental.

2.3.1.3 Características principales del juego interactivo.

- La naturaleza del juego responde a estas características:
- Forma de llegar a la realidad.
- Actividad satisfactoria y espontánea.
- Ayuda a la sociabilización y las relaciones personales.
- Favorece la observación y la exploración del entorno.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Permite el uso de diferentes capacidades y exige energía.
- No requieren de materiales específicos.
- Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
- Recurso interesante y motivador para el aprendizaje.
- Transcurre con el desarrollo del niño.

Clasificación de los juegos

Juegos psicomotores	Conocimiento corporal-motores-sensoriales
juegos cognitivos	Instrumentos de exploración y descubrimiento atrayentes de la atención y la imaginativos
Juegos sociales	Imaginarios, con normas de cooperación
Juegos afectivos	de rol o juegos dramáticos- de autoestima

2.3.1.4 Clasificación de los juegos según la edad

Jean Piaget, Úrdales Escudero y otros (1998: 259-260), presenta una clasificación de los juegos, basado en el orden cronológico que comienza a partir del nacimiento del niño, incluyendo elementos que permitan desarrollar habilidades concretas.

⁴ (Romero, 2008)

a) De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores.

En este periodo el niño es fundamentalmente práctico, y a su vez ligado a la parte sensorial y motora, logrando establecer conductas de construcción permanente y de función simbólica.

Dentro de la misma son muy comunes los juegos en los que el niño emplea su propio cuerpo, y a su vez manipula diversos objetos. (Doblar brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, juega con sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales).

b) De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción.

En esta etapa los niños utilizan objetos para convertirlos en otros elementos que permiten obtener manifestaciones lúdicas, tales como: una caja de cerillas en una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc.

c) De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico

Se lo considera como el más típico y con los caracteres de juego más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil ya que marca el apogeo del juego infantil. Tales como rompecabezas, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas

d) De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas

Estos juegos se estructuran en función de reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la sociabilidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc.

Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a haber desavenencias, liderazgos, riñas, etc., muy propias de las formas de sociabilidad de esta etapa.

2.3.1.5 Áreas en las que interviene el juego interactivo

El juego interactivo estimula el desarrollo de diversas áreas como:

- a) Motriz: al jugar los niños corren, saltan, suben escaleras, etc. Favoreciendo la motricidad gruesa y fina.
- b) Físico: se promueve el crecimiento y el desarrollo de todas las partes de nuestro cuerpo, adquiriendo medidas de higiene y protección, así como la autonomía (vestirse, alimentarse, asearse)
- c) Cognitivo: en esta área los niños exploran, crean, imaginan, y visualizan los problemas de una manera eficaz, tener autocontrol, favoreciendo el aprendizaje.
- d) Afectivo: a través del juego el niño expresa sus necesidades y sentimientos, fortaleciendo su personalidad, la autoconfianza y la empatía con los miembros del mundo externo.
- e) Psicológico: al jugar el niño trabaja la autorrealización y la capacidad de tomar decisiones, que le permitan adaptarse y afrontar problemas que se produzcan a lo largo de su vida cotidiana.
- f) Lingüísticos: El juego interactivo favorece a la adquisición del lenguaje, puesto que expresa de forma oral esas imaginaciones que surgen durante el juego.

El juego tiene una importancia representativa en el desarrollo social y afectivo del niño/a, por sus múltiples vivencias que son esencias del goce de jugar. Cumpliendo un rol indispensable en el desarrollo del infante.

Logrando así que el niño/a desarrolle los ámbitos interpersonales, y los vínculos de amistad, de forma progresiva en la relación con los demás miembros de su entorno. Mientras expresan sus experiencias a través de emociones o sentimientos, tales como la alegría, la tristeza, el enojo, la antipatía, etc.

2.3.1.6 ¿Cuál es el significado de jugar para el niño/a?

El niño considera que el jugar aparece de forma espontánea, en la que desarrollan su creatividad, la exploración de su entorno, de su cuerpo y de su personalidad. Donde pueden ampliar su imaginación y explotar las áreas cognitivas, y sociales expresando felicidad, fortaleciendo sus vínculos con un entorno diferente al de su contexto imparcial.

El juego implementa estrategias facilitadoras del aprendizaje, que les ayuda a desarrollar la verbalización e interacción con niños que viven en su mundo pequeño. (Guzman, 2003)

2.3.1.7 Desarrollo Socio Afectivo.

Son todo cambio progresivo que produce un individuo, cuando pasa de la dependencia a su autonomía, ya que es una persona capaz de interactuar con otros sin desconocerse así mismo. Enfrentando su propia personalidad, carácter, y resolviendo sus problemas o conflictos. Permitiendo la fluidez de las relaciones interpersonales, convirtiéndose así en el mediador de estas.

Basado en la moral y el orden de una práctica que a diario, fomenta en el individuo la responsabilidad y el compañerismo, teniendo como éxito la aprobación de su círculo y la estructuración de su personalidad. (Guzman, 2003)

El desarrollo socio afectivo envuelve en el niño los procesos de adaptación y conocimiento del entorno y de sí mismo, que permiten la significación y reconocimiento de conductas afectivas en el sujeto y en los demás, con el fin de obtener una mejor adaptación en el medio; poco a poco estas conductas adquieren complejidad al unírseles componentes motores y procesos mentales complejos. También involucra el proceso de interiorización de las normas, para que todas estas conductas afectivas se adecuen a las esperadas por el medio en el que está inserto. (afectivo, 2009)⁵

2.3.1.8 Clasificación del desarrollo socio afectivo.

El desarrollo socio afectivo se encuentra clasificado en desarrollo social y afectivo.

Desarrollo Social.- Un proceso de intercambio entre el niño y su entorno, el conjunto social en el que nace, a través del cual satisface sus necesidades y asimila la cultura de su entorno. Decir que el niño se está sociabilizando quiere decir que está asimilando los valores, reglas, tradiciones, roles, conocimientos y comportamiento que la sociedad le transmite y le exige. Todo ellos les será proporcionado por distintos agentes: familia, amigos, escuela, medios de comunicación social, libros y juguetes,

La sociabilización en el niño constituye un proceso respectivamente suave y no traumático. Mediante ella adquiere hábitos y reglas casi de un modo inconsciente, con la misma facilidad que adquieren el lenguaje.

Las aportaciones que los padres pueden hacer al desarrollo social de los niños, están centradas en adquirir vínculos afectivos, gratificantes y hacerles conocer lo que la sociedad es y espera de ellos y tengan un comportamiento crítico y adecuado a sus experiencias.

En el hogar: La figura de la madre en el niño desde su alimentación hasta su protección, es una de las necesidades básicas del niño. La familia se vuelve el eje importante en la primera etapa de la sociabilización, siendo este el

⁵ <http://www.alfinal.com/temas/desarrolloafectivo.html>.

primer agente con el que se enfrenta el niño. En el que va adquiriendo valores y normas de la sociedad en la que vive.

En el preescolar: en esta etapa el niño cambia el sistema familiar, por aquel en el que desarrollan sus habilidades y expresiones de sentimientos, donde el niño comienza a experimentar la inserción social al mundo externo.

A través del juego interactivo el niño comienza a diferenciar entre lo real y lo imaginario, permitiéndole analizar escenarios de la vida diaria.

Desarrollo Afectivo.- relacionado con las funciones de la realidad, el desarrollo afectivo parte de los sentimientos y emociones que involucran la vida afectiva y determinan la actitud del niño con su entorno. La misma ayuda a la comunicación con los demás.

Sentimientos: se estructura a bases de las experiencias de cada ser humano, diferenciada de las emociones, los sentimientos se relaciona con la necesidades sociales, culturales o espirituales del hombre. Dependiendo de las condiciones en las que este se encuentre y la relación que exista con el medio que lo rodea. Cumpliendo las exigencias de la sociedad.

Emociones: son intensas y de poca duración, relacionadas con la necesidad de sacar la tensión y la capacidad de controlar los cambios radicales de estado de ánimo. Acompañando al ser humano a lo largo de su vida. (biblioteca practica para paradres y educadores , 1858)⁶

⁶ Biblioteca práctica para padres y educadores: pedagogía y psicología infantil, editorial cultural, s. a 1858 Madrid España, página 27

2.4.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL
CODIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA
LIBRO PRIMERO
LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS
TITULO I

Art. 9. FUNCIÓN BÁSICA DE LA FAMILIA.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.

Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos. (CNA, 2003)⁷

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

Art. 43. DERECHO A LA VIDA CULTURAL.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de vida cultural.

En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

Art. 48. DERECHO A LA RECREACION Y EL DESCANSO.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

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

⁷ Código de la niñez y adolescencia, publica por la Ley N° 100. En Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2003. Libro Primero los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos. Título I, II.

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

2.5 HIPÓTESIS

El juego interactivo influye en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta El Palmar.

2.6.- SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.6.1.- Variable independiente.

El juego interactivo

2.6.2.- Variable dependiente.

La Influencia en el desarrollo socio afectivo.

CAPITULO III.

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1.- TIPO O NIVEL DE INVESTIGACION

Esta tesis corresponde al nivel de:

Investigación descriptiva; pues permitió acercar más los datos informativos sobre la influencia socio afectivo que se da en los niños de 3 a 5 años a través del juego interactivo

3.1.1. Modalidades básicas de la investigación.

Las modalidades de este trabajo de titulación son:

- a) Bibliográfica: se basa en el estudio que se realiza a partir de la revisión de diferentes fuentes bibliográfica o documental que de esta manera predomina el análisis, la interpretación, las opiniones, las conclusiones y recomendaciones de la autora del proyecto, utilizando fundamentos científicos de fuentes confiables como libros, documentos, estudios realizados, bajo la calidad ISSN O ISBN que permitieron profundizar, analizar las diferentes postulaciones que sirvieron para conocer en gran medida el trabajo investigativo.

- b) De campo: se basa en el estudio de los acontecimientos en el mismo lugar donde ocurren los hechos, el problema y la fenomenología en consideración porque sirve para establecer las relaciones entre la causa y el efecto del caso o fenómeno estudiado.

3.2.- METODOS Y TECNICAS

3.2.1.- Métodos

En el presente trabajo se tomó como fundamento básico los métodos generales, análisis y síntesis, el método inductivo, deductivo, además el estadístico y bibliográfico.

Método inductivo y deductivo.- se utilizó en todo el proceso ya que se partió de la identificación del juego y su influencia en el desarrollo socio afectivo. En base a estas teorías y así llegar a conclusiones finales.

Método analítico.- Se utilizó en el análisis de la información obtenida en la investigación de campo.

Método sintético.- sirvió de apoyo al momento de interpretar la información y redactar recomendaciones y conclusiones.

También se utilizó el método estadístico para el procesamiento, tabulación, representación gráfica e interpretación estadística de datos.

3.2.2.- Técnicas

Entrevistas: la presente se aplicó a la autoridad de la escuela fiscal mixta EL PALMAR, permitiéndome conocer las inquietudes y pensamientos de la misma y obtener datos importantes sobre las opiniones de profesionales capacitados.

Encuestas: la presente investigación se aplicó a padres de familia y profesores de los primeros años de educación básica de la escuela fiscal mixta EL PALMAR, utilizando esta herramienta para conocer la importancia y la necesidad que se da en la institución.

Observación: Mediante esta técnica se pudo observar el comportamiento de los niños a la hora del juego y sus vínculos afectivos con los demás compañeros.

3.3 POBLACION Y MUESTRA

3.3.1.- Población

Para la realización de esta investigación se identificará a los estudiantes del inicial 1 y 2 de la Escuela Fiscal Mixta “EL PALMAR”, con total de 176 estudiantes entre el rango de 3 a 5 años de edad, a su vez se tomará en cuenta a los padres de familias, autoridades como docentes y la directora de la escuela.

3.3.2.- Muestra.

La muestra de estudio corresponde a la población de la Escuela fiscal Mixta El Palmar, padres de familia y autoridades.

3.3.3.-Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra es de 176 de las cuales por cuestiones técnicas y de recursos se usara de este total el 50% es decir 72 estudiantes más la entrevista de la Directora. La cual es un valor adecuado para el sustento de dicho trabajo.

3.3.4.- Técnicas e instrumentos

- a).- Cuestionarios dirigidos a padres y docentes
- b).- Entrevistas, dirigidas a la Directora de la escuela
- c).- Observación, dirigida a los estudiantes de la escuela.

3.5.- RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Se la efectuó mediante los siguientes aspectos:

- a).- Captura de la información
- b).- Codificación de la información
- c).- Tabulación de la información
- d).- Recuentos de la información
- e).- Clasificación de la información
- f).- Ordenamiento de la información
- g).- Tablas y cuadros estadísticos con sus respectivos análisis.

3.4. OPERALIZACION DE LAS VARIABLES.

3.4.1. a.- Variable Independiente: El juego interactivo

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>El juego interactivo:</p> <p>El juego interactivo es un escenario psicosocial donde se producen diversos tipos de comunicación rica en matices, que permite a los niños indagar en su propio pensamiento y que logra interactuar en acciones, conocimientos y conversaciones entre iguales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salón • Platea • Pasillo 	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza • Transcripción • Motivación 	<p>¿Mencione una razón del por qué la importancia de conocer la influencia socio afectiva que se da en los niños de 4 a 6 años, a través de la estrategia interactiva utilizada por la docente?</p> <p>¿En sus años como autoridad de la institución ha observado que los juegos interactivos influyen en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?</p> <p>¿Conoce Ud. Sobre juegos interactivos, que realizan los docentes con los estudiantes?</p> <p>¿Usted nos puede mencionar los tipos de juego interactivos que conoce, nómbralos?</p> <p>¿En caso de no conocer algún juego interactivo, Ud. Implementaría estas estrategias en sus planificaciones socio educativas?</p> <p>¿Si se implementaría el juego interactivo, Ud. Estaría de acuerdo con que se realice en las actividades con los estudiantes?</p> <p>¿Ud. Estaría de acuerdo en que se capacitara al personal docente de la institución sobre las influencias socio afectivas que se dan en los estudiantes a través del juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario estructurado para la entrevista dirigida a la Directora de la escuela “EL PALMAR” • Análisis documental

Fuente y elaboración: Alcívar Medranda Ana Karen

3.4.2. b.- Variable Independiente: La influencia socio afectivo

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnicas
<p>La influencia socio afectivo:</p> <p>La Influencia socio afectivo, es la incorporación y formación del niño, de los vínculos afectivos, valores, conocimientos sociales y la construcción de una forma personal que se transmite a través de la exploración del entorno, por medio del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vínculos • Juegos • Entorno 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud • Tipos • Desarrollo 	<p>¿De los juegos que se mencionan a continuación cuales Ud. Conoce?</p> <p>¿El juego interactivo como estrategia de aprendizaje de qué manera influiría en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes de 3 a 5 años de la institución?</p> <p>¿Usted cree que debería ser implementado el juego recreativo, en las planificaciones socioeducativas que se realizan con los estudiantes?</p> <p>¿Por qué cree Ud. que es importante que el juego interactivo se realice con los estudiantes de 3 a 5 años?</p> <p>¿Considera Ud. Que los padres de familias deben de involucrarse en las actividades de juego interactivo?</p> <p>¿Cree Ud. Que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permitan al estudiante sociabilizar con sus compañeros?</p> <p>¿Estaría dispuesto (a), a escuchar una capacitación sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?</p> <p>¿En caso de existir el interés por parte de ustedes como docentes en aprender dicho tema, quien sería la autoridad, encargada para realizar dicha actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario estructurado para la Encuesta dirigidas a los padres de familia y profesores de la escuela "EL PALMAR" • Análisis documental

Fuente y elaboración: Alcívar Medranda Ana Karen

CAPITULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

1.- ¿De los juegos que se mencionan a continuación cuáles Ud. Conoce?

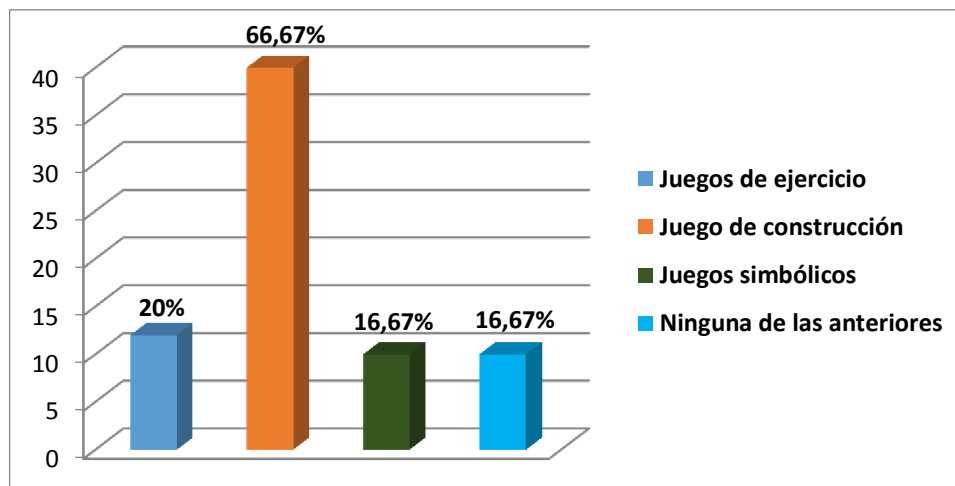
CUADRO N° 1

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Juegos de ejercicio	12	20,00
2	Juego de construcción	40	66,67
3	Juegos simbólicos	10	16,67
4	Ninguna de las anteriores	10	16,67
TOTAL		60	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 1



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el cuadro N°1 de la pregunta sobre el conocimiento de tipos de juegos interactivos se pudo constatar que existe un 66,67% de padres de familias que conocen sobre juegos de construcción; un 20% en juegos de ejercicios; un 16% juegos simbólicos y finalmente un 16% de padres mencionó que no conoce ninguna de las opciones. De tal forma que el juego de construcción es el más conocido por las personas encuestadas.

2.- ¿El juego interactivo como estrategia de aprendizaje de qué manera influiría en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes de 3 a 5 años de la institución?

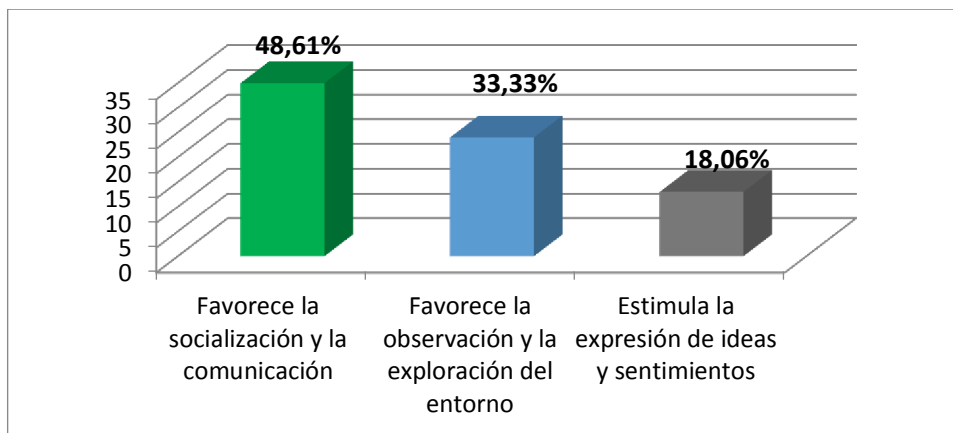
CUADRO N° 2

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Favorece la socialización y la comunicación	35	48,61
2	Favorece la observación y la exploración del entorno	24	33,33
3	Estimula la expresión de ideas y sentimientos	13	18,06
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 2



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÀLISIS E INTERPRETACIÒN

Según el cuadro N°2 de la pregunta sobre el juego interactivo como estrategia del aprendizaje se pudo constatar que existe un 48,61% que considera que esto favorece la socialización y la comunicación; un 33,33% manifiesta que favorece a la observación y exploración del entorno; y un 18,06% que estimula la expresión de ideas y sentimientos. De tal forma que la sociabilización y la comunicación son los más considerados por el grupo encuestados.

3.- ¿Usted cree que debería ser implementado el juego recreativo, en las planificaciones socioeducativas que se realizan con los estudiantes?

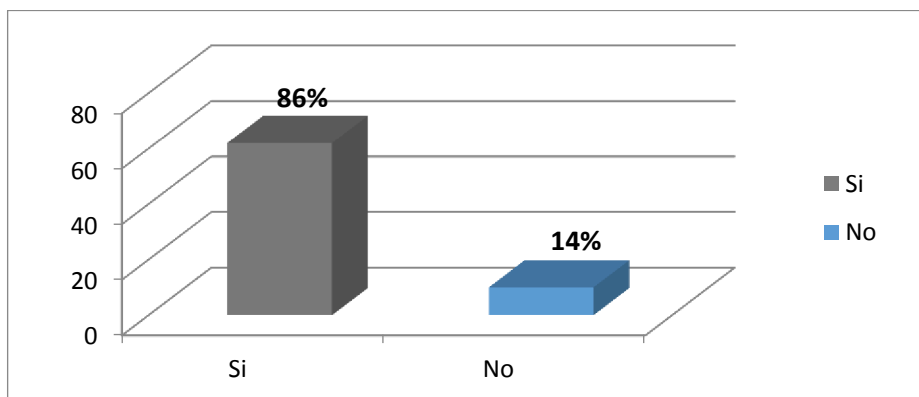
CUADRO N° 3

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Si	62	86
2	No	10	14
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 3



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el cuadro N°3 de la pregunta si se considera que el juego recreativo debe incluirse en las planificaciones socioeducativas, se observa que el 86% considera que Si; y un 14% considera que No. De tal forma que el grupo encuestado acepta que sea incluida las actividades de juego socioeducativos en las planificaciones.

4.- ¿Por qué cree Ud. que es importante que el juego interactivo se realice con los estudiantes de 3 a 5 años?

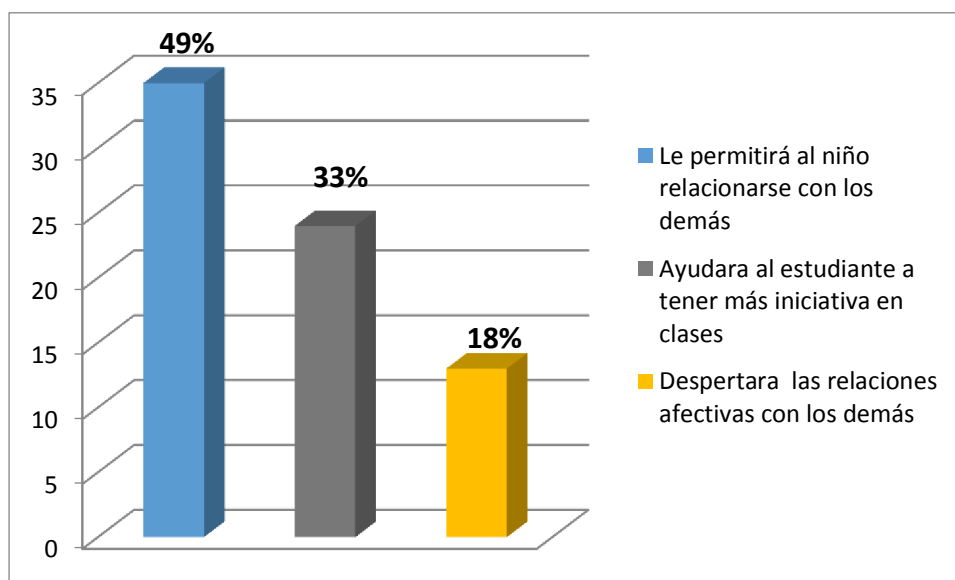
CUADRO N° 4

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Le permitirá al niño relacionarse con los demás	35	49
2	Ayudará al estudiante a tener más iniciativa en clases	24	33
3	Despertara las relaciones afectivas con los demás	13	18
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 4



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el cuadro N°4 de la pregunta ¿Por qué considera que es importante que el juego interactivo se realice con los estudiantes de 3 a 5 años? el 49% opina que esto favorece ya que le permite al niño relacionarse con los demás; un 33% considera que le ayudará al estudiante a tener más iniciativa en clases; y un 18% considera que despertará las relaciones afectivas con los demás. De tal forma que sí es aceptado el juego interactivo, y su influencia es favorable.

5.- ¿Considera Ud. Que los padres de familias deben involucrarse en las actividades de juego interactivo?

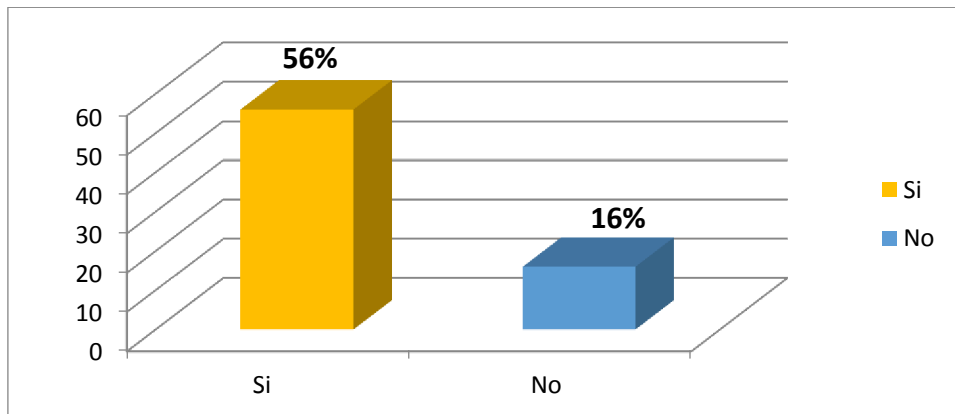
CUADRO N° 5

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Sí	56	78
2	No	16	22
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 5



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÀLISIS E INTERPRETACIÒN

Según el cuadro N°5 de la pregunta sobre si considera que los padres de familia deben involucrarse en las actividades de juego recreativo, el 56% considera que sí es importante y un 16% considera que no. De tal forma que los padres son elementos importantes en el desarrollo de las actividades socioeducativas de los estudiantes, según el grupo encuestado.

6.- ¿Cree Ud. Que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permitan al estudiante sociabilizar con sus compañeros?

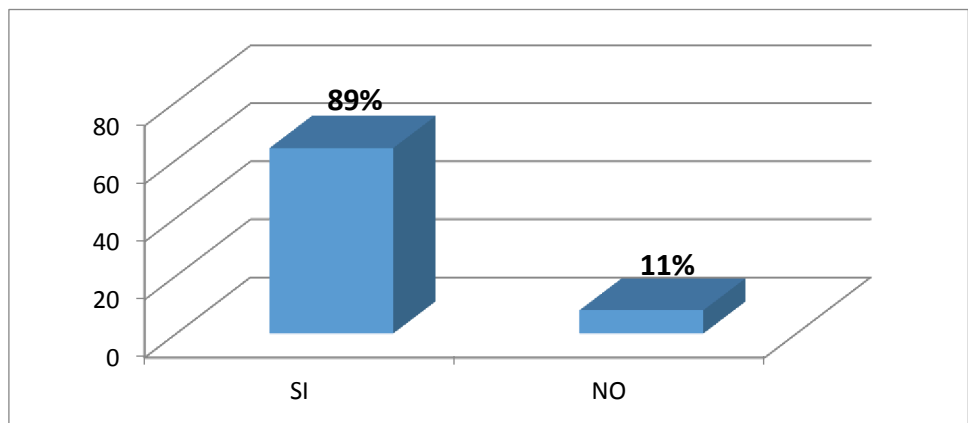
CUADRO N° 6

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Sí	64	89
2	NO	8	11
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 6



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el cuadro N°6 de la pregunta sobre si cree que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permiten al estudiante sociabilizar con su compañero; un 89% considera que si permite sociabilizarse; y un 11% considera que no les permite sociabilizarse con sus compañeros. De tal forma que al incluir estos juegos en las actividades socioeducativas, se logrará una mayor sociabilización con los compañeros.

7.- ¿Le gustaría participar en una capacitación sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?

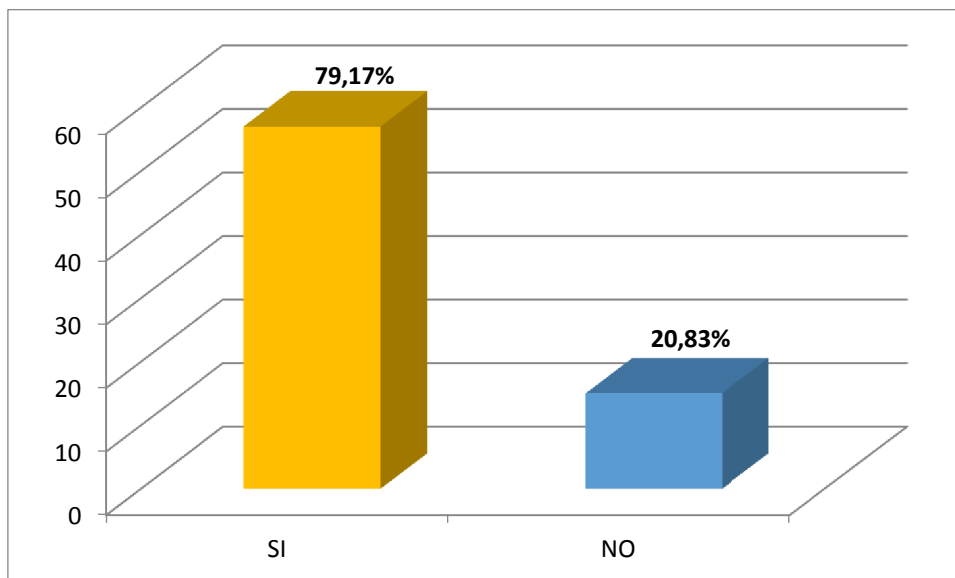
CUADRO N° 7

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Sí	57	79,17
2	No	15	20,83
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 7



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Según el cuadro N°7 de la pregunta sobre si le gustaría participar en una capacitación sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes un 79,17% considera que sí, y un 20,83% no se muestra interesado. Expresando así el interés a la inserción de conocer sobre el tema.

8.- ¿En caso de existir el interés por parte de ustedes como docentes en aprender sobre los juegos interactivos, quien debería ser la autoridad, encargada para realizar dicha actividad?

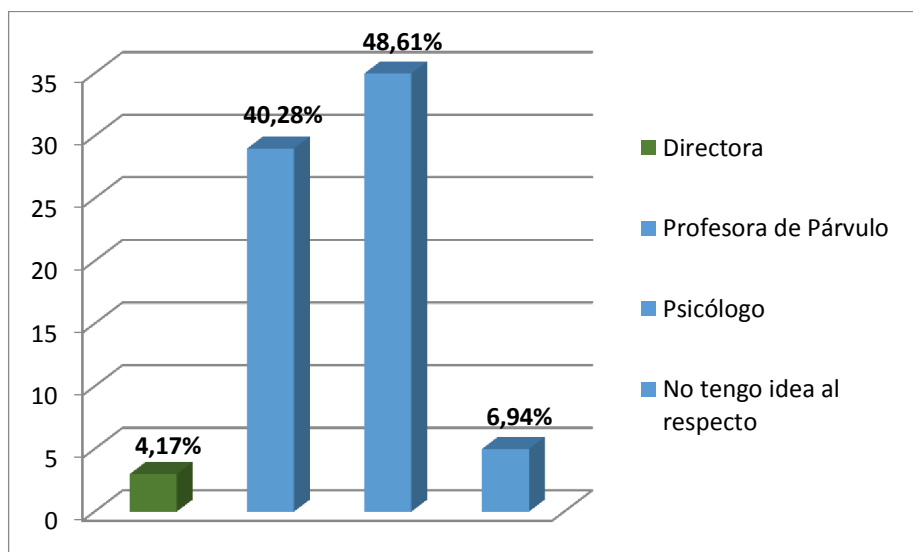
CUADRO N° 8

N°	ALTERNATIVAS	Fr	%
1	Directora	3	4,17
2	Profesora de Párvulo	29	40,28
3	Psicólogo	35	48,61
4	No tengo idea al respecto	5	6,94
TOTAL		72	100

Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

GRÁFICO N° 8



Fuente: Escuela Fiscal Mixta el Palmar

Elaboración: Ana Karen Alcívar Medranda

ANÁLISIS E INTERPRETACION

Según el cuadro N°8 de la pregunta sobre si debería de existir el interés por parte de los docentes en aprender el mencionado tema, quien sería la autoridad, encargada para realizar dicha actividad, el 48,61 % considera que es el psicólogo, un 40,28% dice que debería ser la profesora de párvulos, un 6,94% no tiene idea al respecto del tema, y un 4,17% considera que debería ser la directora.



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABI
FACULTAD DE PSICOLOGIA



Entrevista dirigida a la directora de la Escuela Fiscal Mixta "EL PALMAR" de la ciudad de Manta.

Objetivo:

Recabar información con relación a la influencia socio afectivo que se da en los niños de 3 a 5 años, a través del juego interactivo.

Estimado Señor o Señora:

Yo Ana Karen Alcívar, egresada de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí de la Facultad de Psicología, estoy realizando un estudio previo a la obtención del título de Psicólogo mención en Psicología Clínica, con el tema "El juego interactivo y su influencia en el desarrollo socio afectivo en niños de 3 a 5 años en la escuela fiscal mixta "EL PALMAR" Manta 2014".

Datos Generales: _____

Nombre: _____

Edad: _____

Título Profesional: _____

Cargo: de ocupación _____

Lugar de nacimiento: _____

Lugar de residencia: _____

1.- ¿Mencione una razón del por qué la importancia de conocer la influencia socio afectiva que se da en los niños de 3 a 5 años, a través de la estrategia interactiva utilizada por la docente?

Porque de esta manera el docente podría implementar diversos tipos de juego interactivo, al momento del descanso de los estudiantes, que le permitan estar activos y a su vez sociabilizar con sus compañeros, logrando un mejor acercamiento y trabajo con el alumno.

2.- ¿En sus años como autoridad de la institución ha observado que los juegos interactivos influyen en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?

Dentro de mis años como profesora y actualmente directora de la institución, he podido observar que el juego es un intermediario entre la relación de un alumno con otro, ya que en ellos he podido observar que su desenvolvimiento en el área de recreación es más fluido que en el aula de clases.

3.- ¿Conoce Ud. Sobre juegos interactivos, que realizan los docentes con los estudiantes?

Conozco de un grupo de juegos, del que no podría asegurar que son interactivos, pero en mi año como directora de la institución he observado que en las planificaciones socio educativas se han implementado el juego como medio para llegar al alumno.

4.- ¿Usted nos puede mencionar los tipos de juego interactivos que conoce, nómbralos?

He conocido el juego de construcción y el juego simbólico.

5.- ¿En caso de no conocer algún juego interactivo, Ud. Implementaría estas estrategias en sus planificaciones socio educativas?

Por su puesto que implementaría estrategias dentro de las planificaciones educativas, cuando algo beneficia al estudiante y al docente, es importante incluirlo y cumplir ese objetivo.

6.- ¿Si se implementaría el juego interactivo, Ud. Estaría de acuerdo con que se realice en las actividades con los estudiantes?

El estudiante merece una buena educación y al implementar el juego interactivo en las planificaciones socio educativas, estamos mejorando la calidad del educador y el aprendizaje del estudiante, como también reforzaríamos su desarrollo y vínculo afectivo con los demás compañeros.

7.- ¿Ud. Estaría de acuerdo en que se capacitara al personal docente de la institución sobre las influencias socio afectivas que se dan en los estudiantes a través del juego?

Sí, sería fundamental que se capacitara al personal docente, ya que de esa manera adquirirán conocimientos y podrán desarrollarlo dentro del aula de clases.

GRACIAS

CAPITULO V.

5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTISIS.

Luego de los resultados obtenidos, y de realizar el análisis e interpretación, se puede llegar a comprobar la hipótesis planteada que manifiesta: El juego interactivo influye en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta EL PALMAR. La misma que queda aceptada de acuerdo a lo siguiente:

En la variable independiente el juego interactivo, se puede comprobar que existe un porcentaje de un 66,67% de padres de familias que conocen sobre juegos de construcción; un 20% en juegos de ejercicios; un 16% juegos simbólicos.

En la variable dependiente influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes, se puede constatar que existe un 48,61% que considera que esto favorece la socialización y la comunicación; un 33,33% que considera que favorece a la observación y exploración del entorno; y un 18,06% que estimula la expresión de ideas y sentimientos.

5.2.- LOGROS DE OBJETIVOS

Luego de los resultados obtenidos se pudo constatar los siguientes logros alcanzados de acuerdo a los objetivos planteados en lo general.

Se logró analizar la influencia del juego interactivo en el desarrollo socio-afectivo en los niños de 3 a 5 años de la escuela El Palmar, varias de la preguntas planteadas así lo muestran, tal es el caso de la pregunta número seis, sobre si cree que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permiten al estudiante sociabilizar con su compañero; un 89% considera que si permite sociabilizarse.

En cuanto a los objetivos específicos

Consistió en diagnosticar los tipos de juegos interactivos que se utilizan para el desarrollo socio-afectivo de los niños de 3 a 5 años.

En la pregunta sobre el conocimiento de tipos de juegos interactivos se pudo constatar que existe un 66,67% de padres de familias que conocen sobre juegos de construcción; un 20% en juegos de ejercicios; un 16% juegos simbólicos y finalmente un 16% de padres menciona que no conoce ninguna de las opciones puestas. Pero cabe recalcar que existe un porcentaje del 16% que no conocen los tipos de juegos, lo cual será útil para una posible propuesta en base a lo logrado en la investigación.

En otra instancia se planteó, analizar los factores de influencia que se utilizan para el desarrollo socio-afectivo de los niños de 3 a 5 años.

En la pregunta sobre el juego interactivo como estrategia del aprendizaje se pudo constatar que existe un 48,61% que considera que esto favorece la sociabilización y la comunicación; un 33,33% que considera que favorece a la observación y exploración del entorno; y un 18,06% que estimula la expresión de ideas y sentimientos.

Y finalmente en donde se propone juegos interactivos que permitan desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años, se pudo conocer que, en la pregunta sobre si le gustaría participar en una capacitación sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes un 79,17% considera que si le gustaría y un 20,83% no se muestra interesado.

Ya que por el porcentaje mayor de 79,17% es la interesada por llevar a cabo dicha capacitación para mejorar en todo ámbito al respecto y según el cuadro N°8 de la pregunta sobre si debería existir el interés por parte de los docentes en aprender el mencionado tema, quien sería la autoridad, encargada para realizar dicha actividad, el 48,61 % considera que es el psicólogo, un 40,28% dice que debería ser la profesora de párvulos, un 6,94% no tiene idea al respecto del tema, y un 4,17% considera que debería ser la directora.

Entonces por todo esto es recomendable que lo lleve a cabo un Psicólogo que en su mayoría de los encuestados mencionaron que así debe de ser, por lo tanto hago referencia en esta parte la importancia de llevar más adelante una propuesta para dicha capacitación.

CAPITULO VI: CONCLUSION Y RECOMENDACIONES

6.1.- Conclusiones

Luego de los respectivos análisis se puede llegar a las siguientes conclusiones:

Los tipos de juegos interactivos que se conocen son los juegos de construcción; juegos de ejercicios, juegos simbólicos pero los padres manifiestan no conocer ningún tipo de estos juegos.

El juego interactivo como estrategia del aprendizaje se considera que favorece la socialización y la comunicación, como también la observación y exploración del entorno como de la misma manera que estimula la expresión de ideas y sentimientos.

Se considera que el juego recreativo debe incluirse en las planificaciones socioeducativas mientras que una mínima parte dice que no.

Se considera que los padres de familia deben involucrarse en las actividades de juego recreativo, a la vez existe una minoría no representativa que considera que no es importante.

Se cree que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permiten al estudiante sociabilizar con su compañero a la vez, permite sociabilizarse pero una minoría dice que no les permite sociabilizarse con sus compañeros.

Los encuestados mencionaron que si estarían dispuestos a escuchar capacitaciones sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes.

Debe existir el interés por parte de los docentes en aprender el mencionado tema, quien sería la autoridad, encargada para realizar dicha actividad, se consideró que es el psicólogo, otros dijeron que debería ser la profesora de párvulos, otros dijeron

que no tiene idea al respecto del tema, y finalmente un pequeño grupo considera que debería ser la directora de la Escuela El Palmar.

6.2.- Recomendaciones

- Es importante que la Facultad de Psicología de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, gestione convenios de pasantías en la escuela investigada y otras instituciones para colaborar con la solución de esta problemática o al menos corregir en parte la misma.
- Las instituciones estatales deben considerar la influencia del juego interactivo en los centros educativos como una problemática de atención y prioridad de estudio de toda entidad al respecto.
- El trabajo investigado por la autora, hace referencia a la necesidad de brindar atención a la temática sobre la influencia del juego interactivo, implementando espacios de tiempo que sean dedicados a la hora de juego, misma que favorece el desarrollo socio afectivo del niño, permitiéndole sociabilizar con su entorno.
- Y finalmente es necesario implementar una propuesta para llegar a través de la capacitación y charlas hacia los profesores de cómo utilizar estas estrategias de aprendizajes por medio de los juegos interactivos en la escuela El Palmar.

CAPITULO VII: PROPUESTA

7. PROPUESTA

IMPLEMENTAR EN LAS ACTIVIDADES SOCIO EDUCATIVAS UN ESPACIO DE TIEMPO DENOMINADO LA MAGIA DEL JUEGO, EN EL QUE INVOLUCREN JUEGOS INTERACTIVOS PARA QUE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA “EL PALMAR” DESARROLLEN EL AMBITO SOCIO AFECTIVO.

7.1. DATOS INFORMATIVOS

Institución ejecutora: Escuela Fiscal Mixta EL PALMAR

Área: Aula de clases

Ciudad: Manta

Provincia: Manabí

Beneficiarios: estudiantes del primero de inicial

Tiempo estimado para inicio: Octubre 22 de 2014

La ejecución: Noviembre 22 de 2014

Responsable: Ana Alcívar Medranda

Costo total mensual: \$ 600 dólares americanos

7.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

A pesar de su evidente valor educativo, en la escuela se ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Ya que para muchos representantes o autoridades jugar es igual a perder el tiempo, o es más un simple entretenimiento.

Hoy la investigación ha evolucionado porque se ha observado en este trabajo que la naturalidad con la que se aprende y dominan ciertos juegos, en el momento de realizarlos los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar el punto de vista de los otro.

7.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

a).- GENERAL

Mejorar las condiciones educativas de los niños y niñas del primero de inicial de la Escuela fiscal mixta El Palmar, mediante la aplicación de estrategias lúdicas en el juego interactivo.

b).- ESPECIFICOS

- ✓ Aplicar la guía “LA MAGIA DEL JUEGO” en los estudiantes de 3 a 5 años de la escuela El Palmar.

- ✓ Evaluar la aplicación de la guía didáctica mediante una reunión de trabajo con los profesores y padres de familias.

7.4 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Hoy más que nunca la educación es el tema de día, en la que en muchas organizaciones nacionales e internacionales logran realizar agendas comunes para hacer esfuerzos para alcanzar el objetivo que es mejorar su calidad de educación.

De esta manera la sociedad necesita de forma inmediata estrategias para que los niños (as) se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a las escuelas, y esto se puede lograr a través del juego interactivo ya que es una actividad que les agrada realizar.

En otras instancias se menciona que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades tempranas que se lo puede logara a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados, es necesario para la adquisición de habilidades básicas como la lectura, escritura y cálculo, otros juegos cotidianos como moverse, correr, saltar entre otros, desarrollan la psicomotricidad, además mediante estos tipos de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Es una propuesta para ponerla en práctica porque contribuirá al desarrollo integral del niño y la interrelación con su entorno. Con las actividades lúdicas se propone fu mejorar las condiciones educativas de niños y niñas, que las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, se busca también aportar a los profesores un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

7.5 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.

Estos tipos de propuestas actualmente de reformas educativas orientan el desarrollo del pensamiento, el constructivismo sostiene que los estudiantes podrán construir o descubrir los conocimientos.

Los mismos que servirán para mejorar su rendimiento y por ende su enseñanza y están sujetos a cambios y modificaciones enriqueciendo los esquemas mentales en los estudiantes; y así lograr éxitos en el proceso de enseñanza aprendizaje

El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto.

El verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona de una manera fácil y divertida. Por lo cual es importante promover una serie de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje, tomando en cuenta de que jugar no es perder el tiempo sino un proceso de desarrollo personal dentro de la sociedad y primordialmente ayuda en la interacción del niño y su entorno, además es una actividad motivadora en el aula.

7.6 PLAN DE ACCION

DISEÑO DE TALLER DE CAPACITACION "LA MAGIA DEL JUEGO"

Beneficiarios: Estudiantes 3 a 5 años

Lugar: Escuela "EL PALMAR"

Modalidad: Presencial 1 meses, con sesión de 2 por semana.

MESES	SEMANAS	SESIONES	TEMA	ACTIVIDAD	TÉCNICA	TIEMPO	RECURSOS	Personas que intervienen
MES N° 1	semana n° 1	Lunes	QUE ES EL SISTEMA LÚDICO	<p>Recibimiento</p> <p>Presentación de las expositoras (Psicólogas).</p> <p>Establecimiento de normas de trabajo en grupo.</p> <p>Explicación de los objetivos de la capacitación</p>		2 Horas	<p>Humanos:</p> <p>Proponente</p> <p>Materiales:</p> <p>Sillas</p> <p>Proyector</p> <p>Laptop</p>	

	2da semana	Lunes	QUE ES EL JUEGO INTERACTIVO	<p>Implementar grupo de apoyo con dicho tema.</p> <p>Aplicación de técnica</p>	<p>Entrenamient o en relajación</p>	<p>20 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>Humanos: Proponente</p> <p>Materiales: Sillas Proyector Laptop</p>	

	3ra semana	Lunes	QUE ES JUGAR	Dinámica Charla	verdades y mentiras	5 minutos 20 minutos	Humanos: Proponente Materiales: Sillas Proyector Laptop	

	4ta semana	LUNES	BENEFICIO DEL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDA D	Entrevista estructurada (seguimiento)		40 minutos	Humanos: Proponente Materiales: Sillas Hojas de entrevistas Esferos	
--	-----------------------	-------	--	---	--	---------------	---	--

BIBLIOGRAFIA.

Adolescencia, C. d. (3 de enero de 2003). Los niños, niñas y adolescentes como sujeto de derecho. Quito., Pichincha, Ecuador: La Ley N 100. En registro oficial 737.

Cordero, C. P. (2009). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños de educación infantil. *Autodidactica*, 12, 13, 14.

FUSTER, M. I. (2009). FUNCIONES DEL JUEGO. JUEGO EN EDUCACION FAMILIAR, 5.

Romero, V. (2008). Juego: concepto y teorías. En V. Romero, *el juego infantil y su metodología*. Ed. Altamar.

Guzmán, M. G. (2003). *Desarrollo Socio Afectivo*. Colombia: EDIC. ISBM.

Biblioteca práctica para padres y educadores: pedagogía y psicología infantil (1858)
Editorial cultural,s. Madrid-España, página 27

[Http://www,alfinal.com/temas/desarrolloafectivo.shtml](http://www,alfinal.com/temas/desarrolloafectivo.shtml)

ANEXOS







UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
FACULTAD DE PSICOLOGIA
MENCION "PSICOLOGIA CLINICA"



El objetivo de esta encuesta es conocer sobre el variable dependiente sí, es una realidad significativa o no significativa en base a los juegos interactivos, por lo tanto el problema de estudio, es la influencia en el desarrollo socio afectivo en los niños de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta "EL PALMAR". La información obtenida será muy útil para la investigación y se guardara con discreción. Esperamos nos respondan con sinceridad.

DATOS PERSONALES.

1.-Edad:

23-26	
26-35	
35 en adelante	

2.- Sexo: Femenino Masculino

3.- Estado civil: Soltero (a) Casado (a)

4.- N° de hijos: _____

5.- Años de servicio como docente: _____

Marque con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1.- ¿De los juegos que se mencionan a continuación cuales Ud. Conoce?

a). Juegos de ejercicio

b). Juego de construcción

c). Juegos simbólicos

d). ninguna de las anteriores

2.- ¿El juego interactivo como estrategia de aprendizaje de qué manera influiría en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes de 3 a 5 años de la institución?

a).- Favorece la socialización y la comunicación

b).- Favorece la observación y la exploración del entorno

c).- Estimula la expresión de ideas y sentimientos

3.- ¿Usted cree que debería ser implementado el juego recreativo, en las planificaciones socioeducativas que se realizan con los estudiantes?

a).- Si

b).- No

4.- ¿Por qué cree Ud. que es importante que el juego interactivo se realice con los estudiantes de 3 a 5 años?

a).-

b).-

c).-

5.- ¿Considera Ud. Que los padres de familias deben de involucrarse en las actividades de juego interactivo?

a).- Si

b).- No

6.- ¿Cree Ud. Que los juegos interactivos que se desarrollan en la escuela, permitan al estudiante sociabilizar con sus compañeros?

a).- Si

b).-No

7.- ¿Estaría dispuesto (a), a escuchar una capacitación sobre los juegos interactivos y su influencia en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes?

a).- Si

b).- No

8.- ¿En caso de existir el interés por parte de ustedes como docentes en aprender dicho tema, quien sería la autoridad, encargada para realizar dicha actividad?

a).-Directora

b).- Profesora de Párvulo

c).- Psicólogo

d).- No tengo idea al respecto

GRACIAS