



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en
Ciencias de la Educación,
Mención Educación Parvularia

TEMA:

EL JUEGO POPULAR “EL BARCO SE HUNDE” Y EL VALOR DEL TRABAJO
EN EQUIPO PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS,
DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELITE “CELITE” DEL CANTÓN AMBATO.

AUTORA: Carina Alexandra Soria Morales

TUTORA: Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

Ambato - Ecuador

2017

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

CERTIFICA

Yo, Dra. Silvia Jeannette Andrade Zurita Mg. con cédula de ciudadanía 180191189-0 en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO POPULAR “EL BARCO SE HUNDE” Y EL VALOR DEL TRABAJO EN EQUIPO PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELITE “CELITE” DEL CANTÓN AMBATO”**, desarrollado por la egresada Carina Alexandra Soria Morales considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

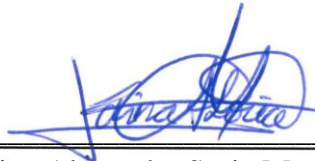


Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita
C.C.180191189-0

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, han llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Carina Alexandra Soria Morales

C.C. 180246310-7

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE LA AUTORA

Cedo los derechos en línea patrimonial del presente trabajo final de grado o Título sobre el tema: **“EL JUEGO POPULAR “EL BARCO SE HUNDE” Y EL VALOR DEL TRABAJO EN EQUIPO PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELITE “CELITE” DEL CANTÓN AMBATO”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Carina Alexandra Soria Morales

C.C. 180246310-7


AUTORA

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

La Comisión de estudio y calificación del Informe del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO POPULAR “EL BARCO SE HUNDE” Y EL VALOR DEL TRABAJO EN EQUIPO PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELITE “CELITE” DEL CANTÓN AMBATO**”, presentado por la Sra. Carina Alexandra Soria Morales egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: 2016, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN


Lcda. Mg. Jeannette Jordán Solís
C.C.180336723-2
MIEMBRO


Lcda. Mg. Silvia Beatriz Acosta Bones
C.C.180218899-3
MIEMBRO

DEDICATORIA

Deseo dedicar este trabajo sin duda alguna a Dios, verdadera fuente de amor, sabiduría, entendimiento, salud y vida por ser el motor principal para lograr cumplir esta meta.

A mis hijos Bryan Alejandro y Annette Camila que fueron mi impulso para seguir adelante en este arduo camino, a mis nietos Mathias y Emmanuel por que fueron la inspiración para conseguir este logro en la carrera de Parvularia ya que como dice la palabra “Instruye a tu hijo en el camino del Señor y aun cuando sea viejo nunca se apartara de Él”.

A toda mi familia de corazón le digo mil gracias por su apoyo y confianza incondicional que me brindaron para lograr formarme profesionalmente con virtudes y fortalezas,

A mi madre por darme la vida y por ser un apoyo en todo este transcurso de mi formación Universitaria, a mis abuelos y mi hermano que, aunque ya no están aquí me dejaron buenos valores y un gran legado, sé que hubieran estado felices de verme en la culminación de esta etapa de mi vida.

Carina Soria

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos están dirigidos

A Dios por ser ayuda y fortaleza en mi vida para ser una persona de bien y formarme como profesional.

Agradezco a las autoridades y docentes de la Universidad Técnica de Ambato, porque en sus aulas, recibí el conocimiento intelectual y humano de cada uno de ellos, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. A mi familia por estar en los momentos más propicios de mi vida apoyándome para cumplir cada uno de mis sueños.

También quiero agradecer a mi Tutora Sylvia Andrade que me apoyó para culminar este proceso, a mis queridos hijos, nietos, a mi familia, a mi esposo y a mi madre quien fue la persona que me ayudo con el cuidado de mi hija.

Carina Soria

-

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Aprobación de la tutora.....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Cesión de derechos de la autora.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de cuadros.....	xi
Índice de gráficos.....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiii
Abstract.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1. 1 Tema de investigación.....	3
1.2 Contextualización del problema.....	3
1.2.1 Planteamiento del problema.....	3
Árbol de problemas.....	5
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del problema.....	7
1.2.5 Interrogantes.....	7
1.2.6 Delimitación del Objeto de investigación.....	7
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos.....	9
1.4.1. Objetivo General.....	9
1.4.2. Objetivos Específicos.....	9
CAPÍTULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10

2.1. Antecedentes Investigativos.....	10
2.2 Fundamentación Filosófica	11
2.2.1 Fundamentación Axiológica	12
2.3 Fundamentación Legal	12
2.4 Fundamentación Científica	14
2.5 Fundamentación teórica	17
2.5.1 Variable independiente	17
2.5.2 Variable dependiente.....	24
2.6. Hipótesis.....	32
2.7 Señalamiento de variables.....	32
2.7.1 Variable Independiente	32
2.7.2 Variable Dependiente.....	32
CAPÍTULO III.....	33
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	33
3.1 Enfoque de la investigación	33
3.2 Modalidad básica de la investigación	33
3.2.1 Investigación Bibliográfica	33
3.2.2 Investigación de Campo	34
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	34
3.3.1 Nivel exploratorio	34
3.3.2 Nivel descriptivo	34
3.3.3 Nivel correlacional	35
3.4 Población y muestra	35
3.5 Operacionalización de Variables.....	36
3.6 Recolección de información.....	38
3.7. Plan de recolección de información	38
3.8. Plan de procesamiento de la información	38
CAPÍTULO IV	40
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	40
4.1 Análisis e interpretación de la Observación a niños y niñas	40
4.2 Entrevista aplicada a los docentes.....	48
4.3. Comprobación de la Hipótesis	50
4.3.1 Planteamiento lógico.....	50
4.3.2. Selección del estadígrafo.....	50

4.3.3. Nivel de significación y confiabilidad	50
4.3.4 Zona de rechazo de hipótesis nula	50
4.2.5 Recolección de datos y cálculos estadísticos	51
4.3.6 Decisión	52
CAPÍTULO V.....	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	53
5.1 Conclusiones	53
5.2 Recomendaciones.....	54
Bibliografía	55
ANEXOS	58
Anexo 1. Observación a niños y niñas	59
Anexo 2. Entrevista a docentes	60
Paper.....	61

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población.....	35
Cuadro 2. Variable Independiente: Juego «El barco se hunde».....	36
Cuadro 3. Variable Dependiente: Desarrollo del valor del trabajo en equipo	37
Cuadro 4: Plan de Recolección de Información.....	38
Cuadro 5. Escucha atentamente y sigue las instrucciones	40
Cuadro 6. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos	41
Cuadro 7. Se integra con facilidad	42
Cuadro 8. Fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas	43
Cuadro 9. El desarrollo la creatividad y la imaginación	44
Cuadro 10. El comportamiento de los niños y su personalidad	45
Cuadro 11. Mejorar su equilibrio	46
Cuadro 12. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje.....	47
Cuadro 13. Análisis de la entrevista aplicada a docentes.....	48
Cuadro 14. Tabla de distribución de χ^2	51
Cuadro 15. Frecuencias Observadas	51
Cuadro 16. Frecuencias Esperadas.....	52
Cuadro 17. Cálculo de χ^2	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problema	5
Gráfico 2: Categorías Fundamentales	14
Gráfico 3: Constelación de ideas de la Variable Independiente	15
Gráfico 4: Constelación de ideas de la Variable Dependiente	16
Gráfico 5. Escucha atentamente y sigue las instrucciones	40
Gráfico 6. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos	41
Gráfico 7. Se integra con facilidad	42
Gráfico 8. Fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas	43
Gráfico 9. El desarrollo la creatividad y la imaginación	44
Gráfico 10. El comportamiento de los niños y su personalidad	45
Gráfico 11. Mejorar su equilibrio	46
Gráfico 12. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje	47
Gráfico 13. Campana de Gauss	51

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA: EL JUEGO POPULAR “EL BARCO SE HUNDE” Y EL VALOR DEL TRABAJO EN EQUIPO PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELITE “CELITE” DEL CANTÓN AMBATO.

AUTORA: Carina Alexandra Soria Morales

TUTORA: Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

RESUMEN EJECUTIVO

El Trabajo de Graduación tiene como interrogante determinar cómo El juego popular «el barco se hunde» y el valor del trabajo en equipo, para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la unidad educativa ELITE “CELITE” del cantón Ambato., aquí interviene la dinámica familiar que es la pauta principal que orienta el desarrollo integral del niño. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procedimiento de la misma, que sirvan para realizar el análisis Cualitativo-cuantitativo de las variables investigadas, para analizar estadísticamente los datos obtenidos, estableciendo de esta manera la comprobación estadística de la hipótesis: El juego popular «El barco se hunde» influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa CELITE, y obtener las conclusiones y recomendaciones pertinentes. La investigadora ha profundizado en este tema porque es importante conocer y analizar los problemas que presentan los niños y niñas en este aspecto, los infantes tienen problemas para desarrollar un adecuado trabajo en equipo, debido a que tienen dificultades de integración, lo cual les impide tener un ambiente de aprendizaje adecuado, que satisfaga sus necesidades de conocimiento.

Palabras Clave: Juego, popular, trabajo, equipo, valor, integración, juego, barco, tradicional, popular.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TOPIC: The popular game “The Ship Sinks” and the value of the team work for the integration of the children of 4 years, of the Elite Educational Unit "Celite" of the canton Ambato.

AUTHOR: Carina Alexandra Soria Morales

TUTOR: Dra. Mg. Sylvia Jeannette Andrade Zurita

ABSTRACT

The Graduation Work has as a question to determine how the popular game “The Ship Sinks” and the value of the team work for the integration of the children of 4 years, of the Elite Educational Unit "Celite" of the canton Ambato, here The family dynamics intervenes that is the main guideline that guides the integral development of the child. Once the problem has been detected thanks to the exploratory research, the theoretical framework is constructed to properly base the research variables, based on the information gathered from books, brochures, and the Internet. Once the research methodology is established, the appropriate instruments for the procedure are developed, which are used to carry out the Quali-quantitative analysis of the variables investigated, to statistically analyze the data obtained, thus establishing the statistical verification of the Hypothesis: The popular game "The ship sinks" influences the development of the value of teamwork for the integration of the 4-year-old children of the CELITE Educational Unit, and obtain relevant conclusions and recommendations. The researcher has gone into this topic because it is important to know and analyze the problems presented by children in this aspect, infants have problems to develop an adequate teamwork, because they have difficulties of integration, which prevents them from having an appropriate learning environment that meets their knowledge needs.

Keywords: Game, popular, work, team, value, integration, game, boat, traditional, popular.

INTRODUCCIÓN

El juego popular «el barco se hunde» y el valor del trabajo en equipo, para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la unidad educativa ELITE “CELITE” del cantón Ambato.

Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos. Las clases tradicionales donde el maestro es el único que participa y habla no dan muestra de construcción de conocimiento por que este se cimienta y edifica a partir de la interacción, por tal motivo hay que darle vida al aula con múltiples alternativas, entre ellas, el trabajo en equipo.

La presente investigación, consta de los siguientes capítulos:

Capítulo I. Consta el problema, dentro del cual se encuentra el planteamiento del problema y dentro de este la contextualización, el análisis crítico la prognosis, la formulación del problema, interrogantes y delimitación del objetivo a investigar, seguidamente se encontrará la justificación y los objetivos.

Capítulo II. Se encuentra el marco teórico, los antecedentes investigativos sus fundamentaciones, las categorías fundamentales la variable independiente y la variable dependiente, la formulación de la hipótesis para que una vez concluida la investigación se las verifique, finalmente el señalamiento de las variables.

Capítulo III. Se encuentra la metodología el enfoque de investigación bajo el modelo crítico – propositivo, la modalidad que evaluará la influencia de la comunicación asertiva, tipos de investigación: descriptiva, explicativa y exploratoria, la población con la que se va a trabajar, la Operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el procesamiento de la misma para obtener el existo en el proceso investigativo.

Capítulo IV. Presenta el análisis e interpretación de resultados. En este capítulo se detallan las encuestas a docentes y ficha de observación a los estudiantes, estos resultados son sometidos a un análisis cualitativo y cuantitativo, para luego realizar la comprobación de la hipótesis utilizando para ello el Chi cuadrado.

Capítulo V. También se hace referencia a Conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron de la ficha de observación a los estudiantes.

Finalmente se añade la bibliografía, los anexos y el Paper, correspondientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. 1 Tema de investigación

El juego popular «el barco se hunde» y el valor del trabajo en equipo, para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la unidad educativa ELITE “CELITE” del cantón Ambato.

1.2 Contextualización del problema

1.2.1 Planteamiento del problema

A nivel de **Ecuador** los juegos populares son aquellos que se los conocen como los de tradición, pues a través de ellos se rescatan las costumbres, cultura y otros de una determinada región. Además, que han pasado a la historia por ser una actividad que desarrolla habilidades motrices, destrezas de comunicación e interacción, el cultivo de valores como el trabajo en equipo, la responsabilidad, la cooperación, entre otros. Es así que, al ser un aporte a la socialización del ser humano, es fundamental que este inicie en la etapa del juego desde temprana edad, de ese modo, los lazos de cooperación se instauran desde que la mente comienza a percibir el mundo. Una de las características de los mencionados juegos es que es parte del mundo lúdico de los niños especialmente en la primera y segunda infancia ya que aporta al desarrollo de sus funciones básicas importante para el fortalecimiento de sus destrezas y su cognición. Los juegos populares se hallan en todas las regiones del mundo, como forma de sana distracción, permiten afianzar lazos de compañerismo y amistad, por ello es que trascienden en tiempo y espacio, al respecto.

La relevancia de los juegos tradicionales ayuda afianzar los conocimientos que se vienen dando de generación en generación, transmitiendo de esta manera los hábitos

y costumbres, la misma que se basa en la parte axiológica en el cual les enseña a respetar las reglas, criterios que ayuden al desarrollo integral del ser humano Peralta & Zamora (2012) (pág.2).

De lo anteriormente citado podemos decir que el juego tradicional ayuda al conocimiento del niño ya que por medio de este se puede reforzar el valor del trabajo en equipo en el cual se puede fortalecer el respeto mutuo.

En la provincia del **Tungurahua**, son varios los establecimientos educativos que fomentan el juego como parte integral de la educación del niño. Las maestras son motivadas a establecer como parte de su plan de clase, el juego popular; de este modo se corrobora el hecho de que, para los niños y niñas, jugar es el motor de vida, conocimiento, aprendizaje, integración y descubrimiento de sus propias aptitudes.

La **Unidad Educativa ELITE “CELITE”**, del cantón Ambato, a través de su personal docente de Inicial aplica técnicas lúdicas de manera permanente, y como parte de su currículo se plantea los juegos tradicionales, de este modo se permite fortalecer y realzar los valores culturales y la identidad de los niños y niñas. Es pertinente destacar que el juego es una actividad que implica mucho más que diversión, pues a su vez, permite expresarse artísticamente, se refuerzan los lazos de comunicación y afectivos y particularmente, se despierta la práctica de valores humanos lo cual es importante en todo proceso de inter-aprendizaje, concomitante ello es importante sentar las bases que tienen relación con la pre escritura y para ello es necesario trabajar áreas como las praxias finas y gruesas, lateralidad, direccionalidad reconocimiento del esquema corporal, nociones temporales y espaciales entre otras áreas que son fundamentales en la adquisición de un nuevo conocimiento y desarrollo de habilidades en los niños.

Árbol de problemas

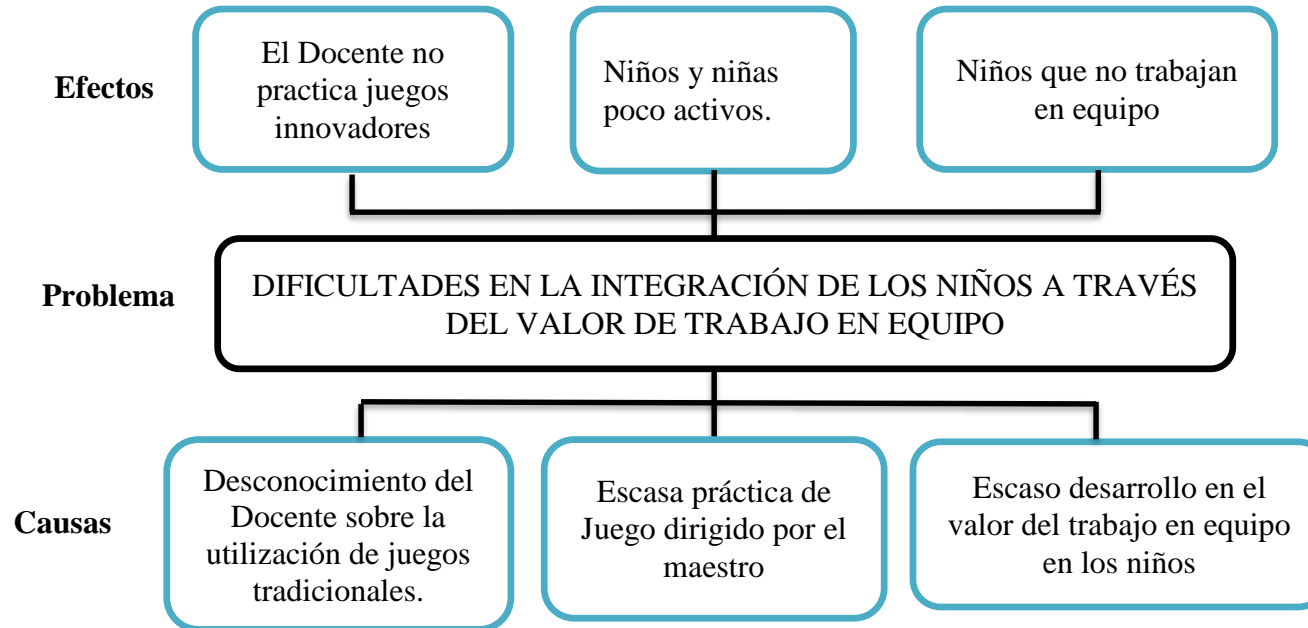


Gráfico 1. Árbol de problema
Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

1.2.2 Análisis crítico

El desconocimiento del docente sobre la utilización de juegos tradicionales provoca que se mantengan en constante capacitación acerca de las técnicas para el desarrollo de los juegos tradicionales. Esto ayudara para que los niños logren un desarrollo de la práctica de valores humanos y una maduración en la misma.

La escasa práctica del juego dirigido por el maestro dará como resultados niños y niñas poco activos, pero esto no ayuda al desarrollo de la práctica de valores humanos en el niño.

El desarrollo escaso en la práctica de valores en el niño dará como efecto secular que los niños no trabajen en equipo por lo que no tendrán una buena socialización con las personas que le rodea dando como resultado que el niño sea un individuo alejado de los demás.

En la presente investigación se verán beneficiados los estudiantes en una forma directa ya que la actividad lúdica el barco se hunde permite desarrollar y fortalecer una serie de funciones básicas como son las praxias finas y gruesas, nociones espaciales entre otras permitiéndole a los niños desarrollar en forma asertiva sus habilidades y destrezas. Los docentes olvidan a veces estrategias y actividades que ayuden al estudiante a construir sus conocimientos a través de experiencias sobre todo juegos que implique actuar en su entorno e interrelacionarse con los demás.

Desinterés de los padres de familia en jugar con sus hijos conlleva una inadecuada conducta en los niños provocando en ello que exista niños individualistas, que no les guste compartir y no participar en los juegos que se desarrolla en el aula.

1.2.3 Prognosis

En caso de no realizarse esta investigación esto provocaría que los docentes no apliquen técnicas lúdicas para el normal desarrollo de las funciones básicas de los

niños, debido a que no se lograría un adecuado desarrollo de valores y la completa maduración en esta etapa.

Si el juego que el maestro expone no está bien dirigido los niños tendrán una actitud apática pasiva quemimportista lo cual va afectar su desarrollo cognitivo y psicomotor, no se podrá dar el resultado esperado para esto debemos estar empapados en las tareas que se debe realizar durante el juego.

Si no desarrollamos correctamente valores los niños podrían correr el peligro de no socializarse con otros y no podremos lograr los resultados esperados ya que esto será la base fundamental para que el niño pueda ser una persona que se adapte a la sociedad que le rodea

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influye el juego el barco se hunde en el desarrollo del valor del trabajo en equipo en los niños y niñas de 4 años?

1.2.5 Interrogantes

¿Cuál es la frecuencia en la aplicación del juego “el barco se hunde” por parte del docente?

¿Cuál es el nivel de desarrollo del valor del trabajo en equipo en la integración de los niños de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”?

¿Existe una propuesta para el desarrollo del valor del trabajo en equipo en la integración mediante el juego en los niños de 4 años?

1.2.6 Delimitación del Objeto de investigación

Delimitación de contenidos:

Campo: Educativo

Área: Social

Aspecto: El juego popular el barco se hunde y el valor del trabajo en equipo

Delimitación espacial

La presente investigación se la desarrollará en las instalaciones de la Unidad Educativa ELITE “CELITE” del cantón Ambato.

Delimitación Temporal

La presente investigación se la realizará durante el segundo quimestre en el periodo lectivo 2017

1.3. Justificación

La presente investigación **es importante** porque será una herramienta especialmente útil para observar las fortalezas y debilidades en las áreas que los maestros utilizan cuando realizan un juego, porque me permitirá observar hasta qué punto el juego permite alcanzar los objetivos planteados, y qué acciones se dejan de lado por falta de información de juegos tradicionales.

Es **necesaria** ya que es un tema original dentro de la Unidad Educativa ELITE CELITE porque no se ha realizado antes un proyecto de esta índole. Una de las debilidades en todo centro educativa es fortalecer valores en los niños y niñas, sobre todo, valores que le permitan comunicarse abiertamente, formar grupos, formar líderes, ser solidarios, cooperar; y en sí, todo lo que aborda el trabajo en equipo.

Es **factible** debido a que los maestros tendrán una amplia visión del juego tradicional «El barco se hunde» como herramienta de socialización. Este proyecto es posible, debido a que la institución estará preparada a colaborar con la investigación, los maestros asumen que es responsabilidad de todos buscar una solución a la falta de juegos tradicionales para el aprendizaje de los niños y niñas.

Es **útil** ya que beneficiara a un gran número de estudiantes, no solo en el ámbito escolar sino también en el ámbito familiar, con el propósito de que llegue a más

niños y niñas que aprendan los juegos tradicionales que vienen de generación en generación. Y mediante esto fomentar los valores humanos.

El **impacto**, se evidenciará en que cada niño desarrolle diversas habilidades como ser integral reuniendo un bagaje de características que le permitirán la consecución de metas de vida y que, si están conjugadas con el desarrollo personal y el valor del trabajo en equipo, harán más fácil la convivencia como ser social.

Los principales **beneficiarios** serán los niños y niñas de la institución ya que se logrará que el ambiente de trabajo fuera del aula sea óptimo para su desarrollo, además, les permitirá socializar de una forma entretenida y sobre todo eficaz a los padres de familia, docentes.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Establecer la relación que existe entre el juego «El barco se hunde» y el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”, del cantón Ambato, en el año lectivo 2016-2017.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar la frecuencia de la aplicación del juego el barco se hunde por parte del docente.
- Determinar el nivel de desarrollo del valor del trabajo en Equipo en la integración de los niños de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.
- Elaborar un artículo de contenido científico o paper sobre la actividad lúdica y el trabajo en equipo en los niños de 4 años.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes Investigativos

Partiendo de un sondeo minucioso de cada una de las tesis de grado que yacen en la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato de la Carrera de Psicología Educativa, se ha podido evidenciar que existen tres temas acordes al presente proyecto de investigación:

Tema: “Los juegos tradicionales en las representaciones mentales de género en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo provincia de Cotopaxi”.

Autora: Daniela Cecilia Tarco Quispe

Conclusiones

- Las docentes de la institución no manejan como eje transversal a la práctica lúdica es decir prevalece una educación tradicionalista por lo tanto en los niños y niñas no genera motivación por aprender.
- Se pudo observar que los símbolos mentales aprendidos en la sociedad en la que viven, si marcan la diferencia a la hora relacionarse y jugar entre niños y niñas, generando de tal manera los estereotipos de género y asignando los roles que deben desempeñar de acuerdo a su sexo. (Tarco, 2016)

Tema: El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa “Hispano América” de la ciudad de Ambato”

Autora: Karen Gabriela Palacios Erazo

Conclusiones

- A través de la presente investigación científica se puede concluir que el juego dirigido está directamente ligado con el cumplimiento de consignas, es una temática que requiere una aplicación necesaria en edades tempranas, razón por la que se aplicó en niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa “Hispano América”.

- El juego es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, más aún cuando se trata de un juego dirigido, ya que existe la presencia de un adulto el cual se encarga de guiar la actividad y cumplir con el objetivo planteado.
- El cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año es desarrollado través de estrategias o técnicas adecuadas a la edad de ellos, despertando la curiosidad e imaginación al momento de jugar.
- Existen docentes que no participan en el juego con los niños y niñas, según los datos obtenidos indican que solamente observan la conducta de los pequeños. (Palacios, 2013)

Tema: “Los juegos de competencia y los conflictos en niños y niñas del nivel inicial ii de la escuela de educación básica “Simón Bolívar” parroquia Huambaló cantón Pelileo provincia de Tungurahua”

Autora: Andrea del Rosario Casco Acosta

Conclusiones

- Se ha concluido que la mayor parte de los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar” no acatan los compromisos después de presenciar un conflicto, ya que el docente no realiza actividades lúdicas donde exista la cooperación y la solidaridad para la resolución de los conflictos.
- De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niño/as inicial II se puede comprobar que los estudiantes no les gusta participar en grupo e interactuar entre sí, son poco expresivos, tímidos lo que provoca inestabilidad emocional en los niños.
- La Docente no realiza juegos ni actividades que genere esfuerzo físico dentro del aula ya que los niños y niñas necesita unos lugares amplios para desarrollar su habilidad motriz no hacen uso del patio ya que existen niños grandes y temen algún accidente.
- Se pudo evidenciar que en su mayoría existe agresividad al compartir los materiales de trabajo, la edad en la que los niños se encuentran no puede controlar sus impulsos y se enojan por todo. (Casco, 2014)

2.2 Fundamentación Filosófica

Los fundamentos filosóficos de este proyecto se basan en el paradigma socio-crítico o crítico-propositivo, desde esta ubicación paradigmática se considera a la educación como una reconsideración crítica al mirar, pensar, percibir y actuar en y sobre el mundo, así como una forma idónea de ayudar a superar las formas de desigualdad busca el cambio y la transformación social mediante el desarrollo de las competencias y capacidades de cada ser humano y de la sinergia que puede desarrollarse en conjunto.

2.2.1 Fundamentación Axiológica

La investigación es de carácter axiológico, por sustentarse en la reflexión de los valores, para determinar y analizar qué principios se puede considerar como algo valioso o no, por lo tanto la investigación se fundamenta en ofrecer un asistencia a los educandos y educadores de la institución y a los padres de familia para que conozcan los efectos o las consecuencias que provoca la aplicación del juego en los estudiantes que están inmersos en la etapa de la segunda infancia, además de rescatar y fortalecer los valores que están vinculados con el desarrollo psicosocial, tales como el respeto a la identidad social, a la dignidad humana, la responsabilidad en la toma de decisiones, el autoestima, la honestidad, la solidaridad y la tolerancia, es decir infundir en los estudiantes aquellos fundamentados que dan sentido y coherencia a cada una de las acciones particularmente en el trabajo en equipo en el aula.

2.3 Fundamentación Legal

Para la fundamentación legal del presente proyecto de investigación se ha tomado en cuenta leyes que rigen en el Ecuador atreves de algunos artículos que expone el Código de la Niñez y Adolescencia que está en vigencia en la constitución de la República del Ecuador en el año 2008 fue ratificado como fundamento legal y práctico a seguir con todos los temas relacionados al trato con menores de edad, a continuación, se presentará artículos establecidos por la ley que se relacionan con el tema que se está investigando.

Código de la Niñez y Adolescencia

Capítulo III. Derechos Relacionados con el Desarrollo

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

Art. 38. Objetivos de los programas de educación. La educación básica media asegurara los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

La Convención de las Naciones Unidas sobre Los derechos del Niño, que afirma en su Artículo 31:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento.

2.4 Fundamentación Científica

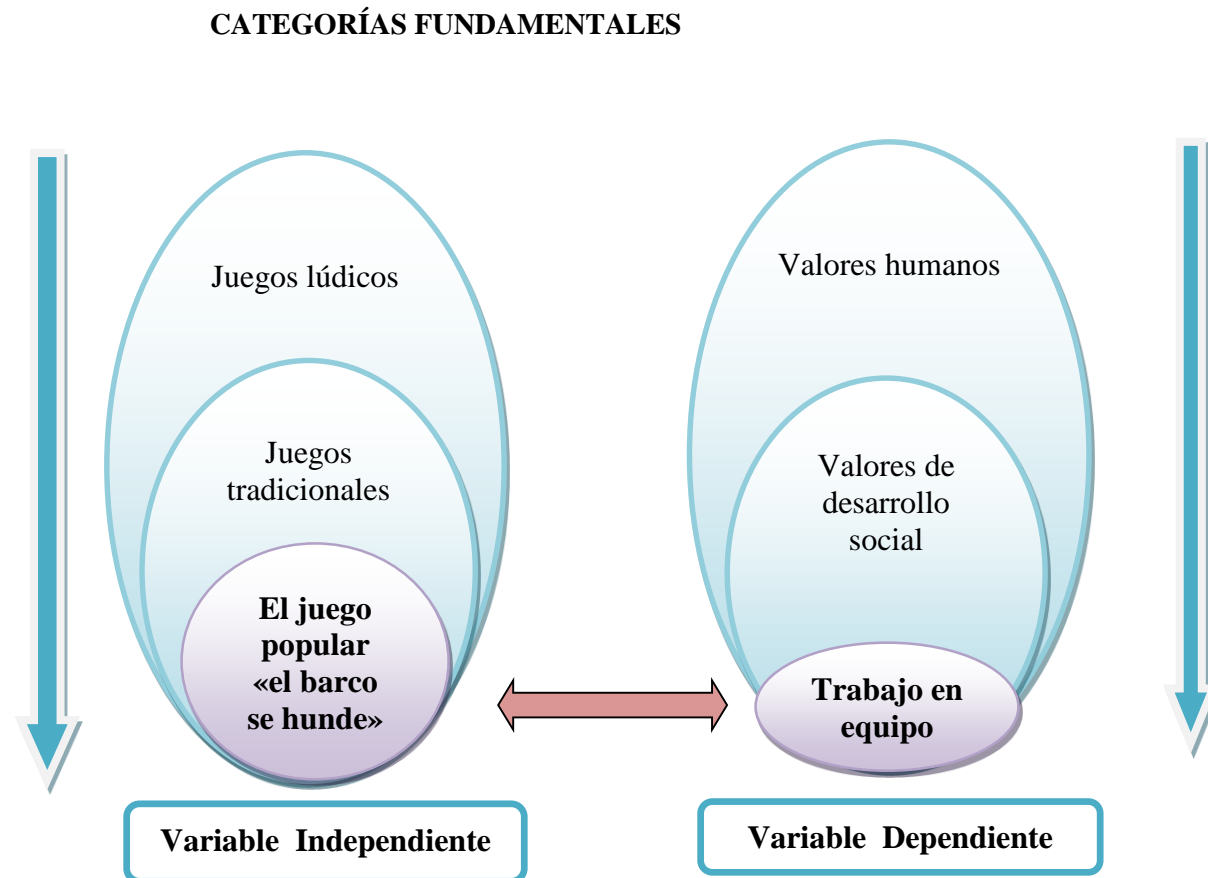


Gráfico 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Carina Soria

Constelación de ideas de la Variable Independiente

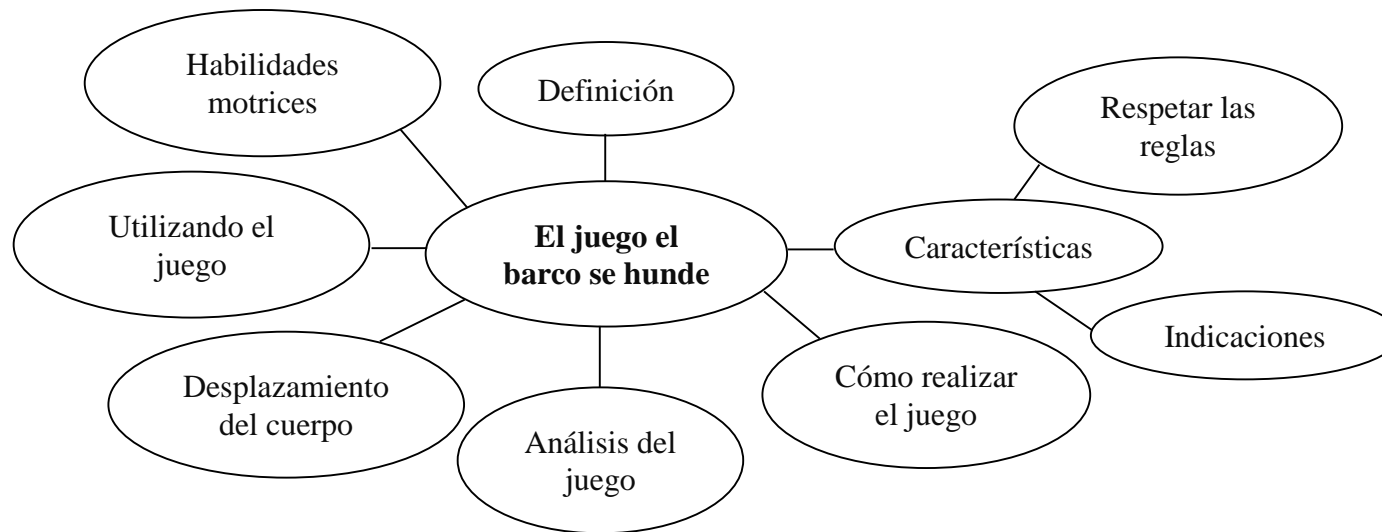


Gráfico 3: Constelación de ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Carina Soria

Constelación de ideas de la Variable Dependiente

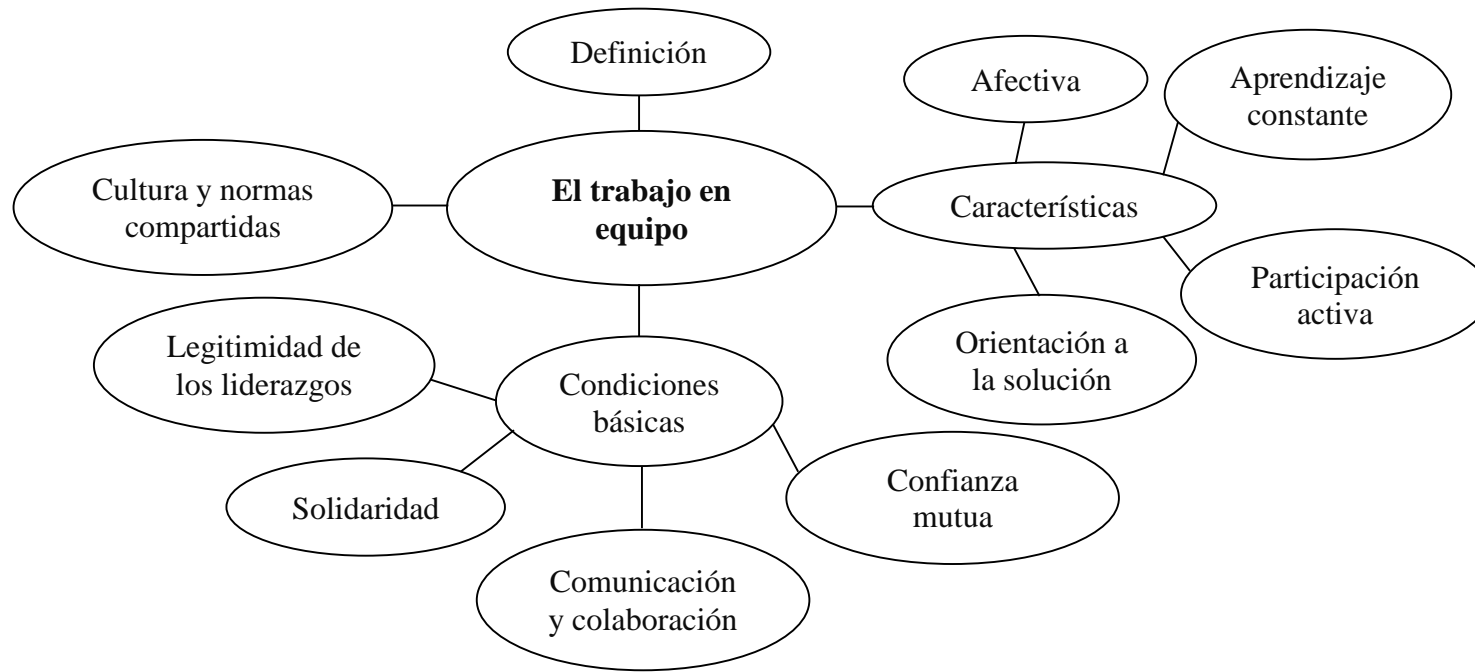


Gráfico 4: Constelación de ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por: Carina Soria

2.5 Fundamentación teórica

2.5.1 Variable independiente

Juego lúdico

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y, sobre todo, estrategia didáctica. El juego es una herramienta indispensable en la vida de los niños y niñas, especialmente en edades tempranas ya que éste cumple una función extraordinaria en su desarrollo integral. (Reyes, 2014)

Es utilizado como una recreación o tiempo para divertirse, pero si nos enfocamos en el ámbito educativo es de gran ayuda al momento de impartir el aprendizaje en los niños y niñas.

Como su nombre lo indica, el juego dirigido se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa. El juego actualmente tiene un componente estratégico esto se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los niños y niñas. (García, 2012)

El desarrollo se produce en un proceso de interacción, ocurre cuando el niño responde a sus ambientes biofísico y social, interactúa con ellos y aprende de ellos. La interacción se produce con las personas y las cosas”. Por lo tanto, este proceso se puede desarrollar en los niños y niñas a través de la aplicación del juego.

Dimensiones del juego lúdico

Dimensión motriz: pretende desarrollar las capacidades del individuo, la inteligencia, la comunicación, la afectividad, el aprendizaje, a través del movimiento, esta dimensión está enfocada en los movimientos y desplazamientos que los niños y niñas pueden ejecutar.

Dimensión cognitiva: esta dimensión comprende la gran capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento y la producción de nuevo saber de este modo es muy práctico e indispensable la utilización de la lúdica al trabajar esta dimensión.

Dimensión social: para Las personas aprenden nuevas conductas, a través de los factores sociales de su entorno, así el juego favorece ya que permite la interacción con otras personas, al incluir actividades recreativas desarrollamos también la empatía en los niños y niñas.

Dimensión emocional: La dimensión emocional o afectiva se refiere, como su nombre lo indica, a todas las emociones y sentimientos que experimentamos. En esta dimensión el juego provoca placer, satisfacción y sobre todo motivación. (Thommasen, 2013)

Las dimensiones del juego lúdico contribuyen de tal manera que son de vital importancia en la aplicación del juego o de actividades lúdicas permitiendo así un mejor desarrollo de estas habilidades, ya que se encargan de desarrollar los procesos específicos de acuerdo a la edad, en este caso al aplicar el proyecto de investigación en niños y niñas de primer año son los procesos básicos como la percepción, la atención y la memoria.

Características del juego dirigido

El juego dirigido se trata de actividades socialmente transmitidas, que acatan un conjunto de normas, las cuales los niños y niñas en este caso deben obedecer.

De tal manera que conociendo lo que es el juego dirigido podemos interpretar algunas características principales como son:

- Se emplea para lograr un objetivo.
 - Necesita la presencia de un adulto.
 - Juegos con una complejidad estructural.
 - Elementos a fines de una modalidad deportiva.
 - Juego que provoca estímulos, aprendizajes y hábitos.
 - Corrección y eliminación de defectos en cada uno de los niños y niñas.
 - Suavización de una posible violencia.
 - Efectos biológicos y psicológicos controlados y planificados
 - Los niños y niñas encuentran protagonismo y desarrollan autonomía.
- (Rossier, 2013)

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Rol del Docente:

El rol del docente es muy importante ya que es una función que asumen todos los educadores o profesores, enfocándonos en la función de una educadora infantil.

Es un facilitador no es un capacitador, sino la de un soporte que facilite el acercamiento a los contenidos curriculares a través de diferentes recursos didácticos y tecnológicos. Dentro del juego dirigido podemos decir que es la encargada de guiar y de desarrollar criterios que determinen el alcance de una meta u objetivo en dichas actividades. (Dellepiane, 2014)

Debe también ser la encargada de plantearse metas claras, seleccionar actividades acordes a la edad de sus alumnos y lo más importante para que su rol como docente sea satisfactorio es que siempre innove en los nuevos aprendizajes en base al juego, deben cumplir una planificación, teniendo en cuenta todos los factores que influyen en el desarrollo de cada actividad dirigida como es la edad de los niños y niñas, la claridad con la que se van a impartir el conocimiento, tener una organización adecuada y coherente, tener los materiales adecuados y necesarios, pero lo más importante en el rol del docente es que logre potenciar la actitud lúdica en los niños y niñas.

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen la expresión lúdica de la motricidad humana a través del tiempo y forman parte del patrimonio cultural. A lo largo de la historia han sido adaptados a las características socioeconómicas de cada lugar y transmitidos de generación en generación hasta nuestros días. Es muy importante en los humanos, con ellos se puede desarrollar las potencialidades. (Mendez & Fernández, 2010)

Todas las actividades que se realizan en la vida pueden transformarse a juegos, son costumbres transmitidas de generación en generación, son adaptados según sus características y modo de juego dependiendo siempre el lugar en donde se encuentre, en el ser humano ayudan a enriquecer y mejorar la expresión lúdica motriz, porque a través de estos juegos podemos desarrollar todas nuestras potencialidades y mejorar nuestra calidad de vida

Los juegos tradicionales son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación. Los juegos tradicionales son propios y característicos de una cultura, localidad y comunidad, este tipo de juegos también es conocido como juego popular, nadie conoce su origen específico, debido a que muchas veces son juegos muy antiguos. (Cervantes, 2008)

Es importante exponer a los niños a la práctica de juegos tradicionales, ya que estos le permiten iniciarse y acercarse al conocimiento de las normas, costumbres,

tradiciones, reglas preestablecidas que le sirven como base para su inserción en la sociedad.

El juego está tomado en cuenta como algo que los niños y niñas lo realizan sin ser forzados, siendo parte importante para que exista una interacción en la cual los unos aprendan de los otros y compartan respetando normas y reglas ya dispuestas en cada uno de los juegos, los mismos que son parte importante de la sociedad que se ha llevado a la práctica desde los antepasados tratando de que se mantenga su esencia no en su totalidad, puesto que varios de los juegos han sido modificados pero no todo. (Baena & Ruiz, 2016)

Al hablar de los juegos tradicionales se puede decir es propio de un sector, barrio o localidad utilizando nuestras habilidades físicas entre otras, los mismos representan lo que es una cultura siendo esta transmitida desde los abuelos hasta sus generaciones más actuales con el objetivo de que se recreen y salgan de la rutina diaria no nos olvidemos que en varios sectores o comunidades la práctica de juegos tradicionales se los hace con el fin de celebrar sus fiestas disfrutando así un momento en familia, con vecinos y amigos.

De acuerdo a lo que nos menciona el autor anterior a pesar de que pasan los años son juegos que no se pierden que al contrario se ha tratado de mantenerlos, siendo los encargados de poner en práctica los adultos y de esta manera transmitir a sus hijos y ellos a los suyos. Recordemos que existe una gran variedad de estos juegos tradicionales que son beneficios para los niños y niñas puesto además de ejercitarlos les deja una enseñanza como respetar reglas, turnos, y compartir. (Mendez & Fernández, 2010)

Al hablar de juegos tradicionales estamos diciendo que una parte importante de la cultura que somos los encargados de mantenerlos, patrocinar e invitar al resto a ponerlos en práctica, es una herramienta indispensable que nos ayuda a respetar las opiniones o actitudes del resto puesto que tenemos una cultura diversa con esto podemos decir que nos ayudan a que la variedad de culturas que existe en el país se integre con el fin de mantener estas tradiciones.

Propiedades

1. El placer del encuentro con los demás. Predominio del socio motricidad ante la psicomotricidad. El placer de compartir experiencias motrices de interacción motriz. Se trata de juegos en los que es necesario intervenir con compañeros y/o con

adversarios, de modo que el diálogo interpersonal aparece como el principal “idioma” de estas prácticas motrices.

2. El placer de compartir y de competir. En los juegos tradicionales infantiles existe un equilibrio o incluso un predominio de los juegos sin contabilización del resultado ante los que distinguen a los jugadores en ganadores y perdedores. Los juegos sin victoria están asociados a redes de comunicación motriz con estructuras originales, en las que un jugador puede pasar de ser compañero a adversario, de ir con un equipo a oponerse.

3. Sostenibilidad. Una gran mayoría de los juegos tradicionales se realizan con objetos obtenidos del entorno cercano. Cualquier material puede llegar a transformarse en objeto de juego. Este apartado bien tratado es una excelente herramienta pedagógica para acercarse a conocer el entorno que nos rodea, a tratarlo con respeto y a poder activar acciones de reducir impacto, reciclar o reutilizar. (Baena & Ruiz, 2016)

Este apartado es de gran interés para favorecer las relaciones y cohesión grupal entre alumnos que proceden de diferentes regiones o culturas. En cambio, también se localizan juegos en los que se sabe cómo obtener la victoria ante los demás, también es posible identificar juegos en los que los roles se van permutando continuamente, e incluso juegos en los que no es posible diferenciar compañeros de adversarios.

Si hablamos de las propiedades de los juegos tradicionales destacamos que son importantes en la vida diaria del ser humano porque a más de beneficiar a su motricidad gruesa también ayuda a participar tanto en el mismo equipo como en el contrario siendo esta una experiencia agradable para todos los jugadores fortaleciendo así su amistad, recordemos que en los juegos tradicionales no es importante obtener el triunfo sino más bien compartir un momento agradable con los amigos o vecinos del vecindario pero si se destaca por tener reglas que deben ser acatadas por cada participante. (Lavega, 2011)

Para realizar los distintos juegos no es necesario tener juguetes tranquilamente se puede realizar con objetos reciclados o materiales que se encuentre en la naturaleza lo cual es bueno porque de esta manera los niños y niñas aprenden el valor de cuidar el planeta.

El juego el barco se hunde

La dimensión emocional o afectiva que el niño tendrá en este juego será las emociones y sentimientos que experimentaran los niños. En esta dimensión el juego provoca placer, satisfacción y sobre todo motivación, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo. (Delgado, 2013)

El juego de, el barco se hunde es reconocidos en otras partes del mundo, constituye como muchos otros juegos un pequeño enigma etnológico para los estudiosos que no se han puesto de acuerdo sobre sus orígenes, Todos saben que el uso del juego del barco se hunde ayuda al manejo de la coordinación motriz y por lo tanto mejora las habilidades óculomanual la coordinación, el movimiento del cuerpo experimentando así las actividades vividas.

Características

Respetar las reglas: Las normas o reglas son importantes porque permiten que la familia -y a su vez la sociedad- funcione ordenadamente y pueda vivir en armonía, pues es el límite entre lo que está permitido y lo que no, además de otorgarle la capacidad a cada persona de responder a lo que le toca. Siempre cumpliendo las reglas que se las otorgue para que pueda desarrollar las actividades de una manera segura.

Indicaciones: A los niños se les dice números grandes o pequeños de acuerdo al espacio para que se ayuden a no caer. Al finalizar dar la definición de, trabajo en equipo y preguntar. En qué forma observaron el trabajo en equipo en esta dinámica. Según (Admin, 2014)

Los niños tienen necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Cómo realizar el juego

- Se ponen aros, o papel o se marca en el piso cuadros
- Se dice “el barco se hunde y solo hay (un número) lanchas”
- Se deben formar grupos de personas de acuerdo al número que dijo el docente o facilitador
- Dentro de un aro o espacio dibujado en el suelo o en un pedazo de papel periódico los niños tendrán que cogerse en grupos y permanecer dentro de su espacio
- Tienen que ayudarse para que ninguno se salga porque el que se salga se hunde y se ahoga. Según (Guato, 2016, pág. 24)

En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción

tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Análisis del juego

Al finalizar toda la dinámica se pregunta a los niños, cómo creen que estos valores que acaban de vivir, les pueden ayudar en un momento de desastre (puede ejemplificar con algo que le haya sucedido a la comunidad). Ejemplo: Nuestra comunidad sufrió una inundación, varias personas fueron afectadas porque perdieron sus casas, sus muebles y otras cosas.

¿Cómo creen ustedes que en esa inundación las personas manifestaron o les dieron amor a los otros miembros de la comunidad?

¿Cómo manifestaron su solidaridad?

¿Cómo manifestaron respeto a otros en ese momento?, etc. (Delgado, 2013)

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc.

Desplazamiento del cuerpo.

Los desplazamientos se pueden considerar como toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial; siendo una de las habilidades básicas más importantes, porque en ellos se fundamentan gran parte del resto de habilidades. (Sánchez, 2004)

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Utilizando el juego del barco se hunde podemos enseñar a los niños a:

Reconocer las formas de las figuras geométricas

- Identificar los números dígitos (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9)
- Enumerar los números en forma ascendente y descendente
- Utilizar los números ordinales
- Identificar el doble y el triple de un número
- Utilizar la medida del tiempo y las medidas de longitud. (wordpress, 2014)

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora.

Habilidades motrices

Los juegos de movimiento juegan un papel fundamental en la sistematización y adquisición de habilidades motrices básicas por lo que el camino de la investigación hacia la creación de estos juegos rectoran y fundamentan el déficit en los programas actuales de la Educación Preescolar. (Pérez, 2011)

Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un hacerlo bien.

2.5.2 Variable dependiente

Valores humanos

Valores Humanos infra morales. Son aquellos valores que son exclusivos del hombre, aquí encontramos valores como: los económicos, la riqueza, el éxito. La inteligencia y el conocimiento, el arte y el buen gusto, y socialmente, la prosperidad el prestigio y la autoridad. (Rico, 2015)

Los valores infrahumanos, son aquellos que, si perfeccionan al hombre, pero en aspectos inferiores, en aspectos que comparte con otros seres y con los animales como son: el placer, la fuerza, la salud, la agilidad.

Llamamos valor a lo que se es capaz de sacar al hombre de la indiferencia y provocar en él, una actitud de estimación por que contribuyen de alguna manera a su realización personal satisfaciendo algunas necesidades; siendo éstas, útiles intelectuales, afectivas, éticas, estéticas, religiosas. (Gustaldi, 2006)

Cuando estamos frente a las cosas, no solo las miramos, sino que establecemos relaciones, comparamos y terminamos estimando o desestimando; aceptamos o la rechazamos, en una palabra, los valoramos lo mismo que ocurre con las cosas, ocurre con las personas, con las instituciones.

Valoramos de manera positivamente a unos y a otros valoramos negativamente. Los valores valen realmente, por eso nos atraen, no son una pura creación objetiva El valor no lo poseen los objetos por sí mismos, sino que éstos adquieren, gracias a su relación con el hombre como ser social. (Vera, 2013)

Los actos humanos tienen un valor moral, el comportamiento moral es valioso, tener para nosotros un valor no solo significa que consideremos la buena conducta digna de aprecio y alabanza, desde el punto de vista moral, significa también que puede ser mala, condenable o censurable.

El valor un conjunto interiorizado de principios derivados de experiencias pasadas que han sido analizadas en función de su moralidad. Estos principios permiten actuar al individuo, durante un periodo de tiempo, por él determinado, con prontitud de manera metódica, previsible, con plena conciencia de las consecuencias de sus actos con una sensación interior de corrección. Hasta cierto punto la persona intenta poner sus valores y reta por que los demás lo observan. (Curwin, 2009)

Un valor no es simplemente una preferencia, sino una preferencia que se crea o se considera justificada ya sea moralmente, o como fruto de un razonamiento o como consecuencia de un juicio estético, aunque por lo general se compone de dos o tres de estos criterios o de la combinación de todos ellos.

Importancia

Los valores son esencias trascendentales absolutas o lógicas y como tales, no por vía intelectual, sino irracional, en la intencionalidad de los sentimientos espirituales, es decir de la persona. Los valores no son, simplemente valen. El valor es aquella cualidad que percibimos en los seres consientes en una relación de sentidos positivos entre dichos seres y algún campo de relación humano. (Diéresis, 2000)

Los valores están relacionados con las grandes convicciones humanas de lo que es bueno, de lo que es mejor y de lo que es óptimo, que ellos tienen la facultad en sí misma de proporcionar la satisfacción y felicidad a quienes lo poseen, aun cuando algunas veces duelen y, por tanto, ellos son fundamentales en búsqueda de la plena realización humana.

Ventajas

El valor es todo lo que favorece la plena realización del hombre como persona, los valores engrandecen a quienes lo pregonan y perfeccionan a quienes lo poseen. El valor es la realidad más familiar en nuestra vida diaria, así, por ejemplo: todos los objetos que utilizamos tienen un valor en él. Para vivir los valores, lo primero es estar consciente de que son vitales, y que son lo que puede cambiar verdaderamente a una persona, una familia o una nación. (Vera, 2013)

La práctica de valores son normas y principios de conducta que dan sentido a la personalidad del ser humano y vida hacia la auto realización y el rendimiento personal. La carencia de valores se debe a la crisis de identidad, ausencia de un sentido claro de pertenencia. Carencia de fe, la incapacidad de creer en algo, la desconfianza en el futuro.

Los valores humanos y la educación

Existen algunos problemas no resueltos en la vida de los seres humanos especialmente lo relacionado con su educación y su calidad de existencia que impide su desarrollo integral. Ha sido y es de gran interés el estudio del tema por las ciencias como: La psicología, filosofía, pedagogía, sociología y axiología. Las cuales tienen como objetivo común estudiar el comportamiento. (Rico, 2015)

Los valores son una realidad personal que no se trata de enseñar, si no de facilitar procesos personales de valorización con la práctica. La educadora para esta noble misión está llamada a vivenciar en su vida los valores y vislumbrar en sus alumnos, cabe aquí una frase célebre predica y practica más yo digo practica y predica. Ya que los valores solo se los enseñan con ejemplo: por ser razones y efecto de la propia vida humana que tiene una relación de lo material y lo espiritual y entre lo social y lo individual. Siendo los valores guías y principios de conductas que dan sentido a la vida permitiendo al hombre un desarrollo integral.

Los valores y la plenitud personal

Hablar de educación en valores es planificar una educación social y moral que conduzca al niño/a, a una vida de plenitud. Educar en valores representa guiar y orientar el comportamiento humano para la transformación social y la realización de la persona, logrando al final conductas humanas que permitan el bien moral. Educar en valores es también alcanzar comportamientos positivos como resultados de un aprendizaje consiente y significativo en lo racional y lo emocional. (Gustaldi, 2006)

Precisar los principios didácticos que condicionan una manera específica de planificar, ejecutar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde un punto de vista de la educación integral, la condición de ser para otro se da en una adecuada preparación de habilidades humanas que permitan entregar valores educativos relacionados con los pilares fundamentales de la educación y que son, el amor y conocimiento la bondad y sabiduría conjugada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Valores de desarrollo social

Los valores tienen que ser descubiertos por el hombre y solo así es que puede hacerlos parte de su personalidad, nuestras actividades giran en torno a algún valor, puede ser económico, estético, religioso, político, etc. La práctica de Valores: Hablar de los valores es una cosa, pero vivirlos es otra historia. ¿Realmente es tan difícil? La respuesta es no. Requiere cierto esfuerzo, concentración y perseverancia, pero no es tan difícil. Con algunos pasos simples podrás lograr que tu vida, tus acciones y la sociedad tengan como columna vertebral a los valores. (Diéresis, 2000)

Para vivir los valores, lo primero es estar consciente de que son vitales, y que son lo que puede cambiar verdaderamente a una persona, una familia o una nación. La práctica de valores son normas y principios de conducta que dan sentido a la personalidad del ser humano y vida hacia la auto realización y el rendimiento personal.

Educación en valores

Si se quiere fomentar en los alumnos unos valores determinados que potencialicen y dinamicen su vida, éstos deben ser explicitados. Para ello se debe realizar el ejercicio de reconocer los valores que sustentan a un individuo, un grupo o una sociedad determinada. Es decir, hacer que tome conciencia de los valores que entran en juego en las situaciones de las cosas. (Curwin, 2009)

Por otro lado, también desde la perspectiva educativa, los valores adquieren una importancia fundamental. La conformación de una estructura de valores en el individuo de una escala de valores, el desarrollo en el individuo de conductas que lo llevan a apreciar o bien desear unas cosas o contrariamente, a despreciar o ignorar otras. La carencia de valores se debe a la crisis de identidad, ausencia de un sentido claro de pertenencia. Carencia de fe, la incapacidad de creer en algo, la desconfianza en el futuro.

Beneficios

Existen algunos problemas no resuelto en la vida de los seres humanos especialmente lo relacionado con su educación y su calidad de existencia que impide su desarrollo integral. Ha sido y es de gran interés el estudio del tema por las ciencias como: La psicología, filosofía, pedagogía, sociología y axiología. Las cuales tienen como objetivo común estudiar el comportamiento. (Rico, 2015)

El hombre es un ser complejo y abierto, por tanto, requiere para su comprensión una mirada integral: el hombre es un ser vivo, animal corpóreo, espiritual, racional, psíquico, social, libre, responsable y ético. En este sentido, solo una educación que busque adecuarse a lo que el ser humano es en esencia, podrá ser realmente educativa.

La educación integral cimentada en un humanismo integral busca favorecer todo lo que perfeccione al ser humano. La educación integral debe entregar metas, fines y propósitos educativos dirigidos a relaciones de sentido conducentes al perfeccionamiento humano. Los valores educativos deben orientar la acción hacia dichas metas. Finalmente, frente a este mundo globalizado, la educación integral puede constituir una respuesta a los desafíos de una mejor y más humana comunicación y convivencia entre las personas que les permita ser yo.

Clasificación

Se deben practicar valores como:

Respeto: Es tener consideración a que se nos respete y respetar la vida ajena. Con este valor queremos que los alumnos sean seres humanos que se cuiden y se quieran

a sí mismos, a los demás y a la naturaleza, que escuchen sus necesidades y las atiendan.

Solidaridad: Implica cooperar con quién más lo necesita, en su dignidad humana expresando nuestra más alta cultura. Con este valor queremos que los alumnos sean seres humanos sensibles y comprometidos con la realidad de los demás.

Puntualidad: Acción para cumplir con lealtad todas las cosas a tiempo deberes y obligaciones.

Responsabilidad: Es una obligación moral para realizar bien las cosas que debemos emprender. Con este valor queremos que los educandos sean seres humanos conscientes del protagonismo que tienen sobre su propia vida, autónomos, capaces de proponer alternativas y proyectos.

Honestidad: Virtud de las personas para ser justos y francos en el proceso de su vida cotidiana. Con este valor queremos que los alumnos sean seres humanos que exijan y practiquen la coherencia entre lo que piensan y lo que hacen; francos en sus opiniones e intenciones.

Amor y Amistad: Es el valor fundamental de la vida humana siendo una necesidad básica para el desarrollo humano. Con este valor queremos que los educandos sean seres humanos con capacidad para una intimidad satisfactoria, abiertos a la amistad y con una actitud positiva frente a la realidad. (Vera, 2013)

Los valores morales e intelectuales constituyen lo esencial de todo proceso educativo, no son el resultado de una comprensión, y mucho menos de una información pasiva, ni tampoco de actitudes conducidas sin significación propia, por el sujeto. Con este valor queremos que los alumnos sean seres humanos capaces de emprender con armonía todas las cosas a tiempo y bien realizadas.

La educación integral supone, obviamente, una perspectiva filosófica. La concepción filosófica que sustenta esta educación se basa en su totalidad en una idea de hombre abierto a una multiplicidad de dimensiones que implican incluso algo más allá de lo trascendente, para llegar a una comprensión que sea integral tanto desde la perspectiva del estudiante como del docente. (Bisquerra, 2001).

El hombre es un ser complejo y abierto, por tanto, requiere para su comprensión una mirada integral: el hombre es un ser vivo, animal corpóreo, espiritual, racional, psíquico, social, libre, responsable y ético. En este sentido, solo una educación que busque adecuarse a lo que el ser humano es en esencia, podrá ser realmente educativa.

Trabajo en equipo

Un equipo de trabajo de alto desempeño está conformado por un reducido número de personas quienes poseen conocimientos específicos, destrezas, aptitudes y

habilidades complementarias, enfocándose de manera primordial a la ejecución de sus metas u objetivos propuestos de una manera eficientemente compartida por todos los miembros del grupo. (Barrios, 2005)

Un Equipo de Trabajo de Alto Desempeño son personas que reúnen características concretas, capaz de cumplir sus metas u objetivos con resultados óptimos y satisfactorios en conjunta cooperación y responsabilidad.

Características

Cada Grupo o Equipo de Trabajo poseen sus propias peculiaridades, cada una de ellas enfocadas a un fin determinado, es así que a continuación exhibiremos las características de lo que un Equipo de Alto Desempeño debe mantener para ser eficaz. Tener un objetivo definido y claro: Al tenerlo les permitirá tener una visión de esfuerzo.

Comunicación efectiva: Al instaurarlo mejorará la comprensión al momento de hacer uso de la información.

Aprendizaje constante e innovación: Para mejorar los proyectos los miembros deberán estar en constante capacitación y estar predispuestos a aprender nuevas técnicas para su mejor desempeño.

Participación activa: La participación proactiva en la toma de decisiones entre los miembros, les hará sin duda sentirse parte esencial de su equipo de trabajo.

Orientación a la solución de problemas: Al enfrentarse a un problema, deberán saber cómo enfrentarlo y dar soluciones positivas, sin la necesidad de buscar a posibles culpables.

Aspiración a la excelencia: Mantener una mentalidad de que se es posible mejorar día a día es esencial para la adquisición de nuevas técnicas y así mejorar su desempeño, a más de saber que el mejorar su capacidad de socialización será de mucha utilidad para mejorar el clima organizacional.

Celebración de los éxitos: Aquí es importante celebrar los logros alcanzados por parte del grupo de trabajo, con esto se consigue una adecuada satisfacción laboral como personal.

Trabajar en equipo: Buscar soluciones en conjunto es la manera más viable de abordar un conflicto.

Equipos multidisciplinarios: Es de suma importancia contar con personas especializadas y que mantengas habilidades distintas a los demás integrantes para la ejecución óptima de un trabajo.

Compromiso: Estar comprometidos con los objetivos organizacionales a alcanzar es crucial para mantener la responsabilidad para alcanzar dichos objetivos. (Barragán, 2014)

Podemos evidenciar en las características de los Equipos de Alto Desempeño un compromiso con cada uno de los puntos señalados para alcanzar los objetivos

establecidos de una manera comprometida y responsable para la ejecución de los mismos.

Condiciones Básicas para el Trabajo en Equipo

Los equipos de trabajo mantienen diversas características para ser efectivos a la hora de realizar determinada tarea hacia la ejecución de sus objetivos, es así que ellos mantienen condiciones básicas para armonizar el ambiente de trabajo y entre sus miembros, algunas de estas condiciones son:

Confianza Mutua: La confianza mutua entre sus miembros es la clave para que exista cooperación entre ellos, es un sentimiento de confianza, las relaciones del equipo se vuelven sólidas a tal punto que puedan delegar a otro miembro una tarea con la seguridad de que hará con la misma responsabilidad como si fuera propia.

Comunicación y colaboración: La confianza se desarrolla a través de la comunicación verás, franca y abierta, no obstante, para que exista tal confianza se basa más en los hechos, es decir en la colaboración que los demás participantes han logrado en conjunto mediante una comunicación asertiva dentro del equipo.

Solidaridad: Son relaciones recíprocas es decir de apoyo mutuo para el equipo de trabajo, ya que al unir fuerzas existirá una debida sinergia hacia la consecución de objetivos comunes, la solidaridad y reciprocidad dentro de una organización es la clave para entablar niveles de confianza y por ende esto se encamina hacia éxito en el desarrollo organizacional.

Legitimidad en los liderazgos: La legitimidad del liderazgo dentro del equipo de trabajo fortalecerá los lazos entre los miembros, ya que es la base para que se dé la confianza, la colaboración y la solidaridad, la buena conducción de este es la garantía para la ejecución de sus metas a más de resguardar las relaciones entre ellos y resolver los conflictos.

Cultura y normas compartidas: El desarrollo de normas, códigos y de una cultura compartida favorecerá a la ejecución de tareas y resolución de conflictos, los valores que estos posean dentro del equipo de trabajo fortalecerán su cohesión y sentido de pertenencia brindándole una unidad a la concepción hacia los objetivos a alcanzar. (Inea, 2014)

Estas condiciones son básicamente los pilares fundamentales para que exista la colaboración, la solidaridad y el respeto entre los integrantes de un equipo de trabajo, ya que de no prevalecer una de estas condiciones, el equipo no mantendrá esa cohesión y direccionándose hacia un mal clima laboral y por ende organizacional.

2.6. Hipótesis

El juego popular «El barco se hunde» influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

2.7 Señalamiento de variables

2.7.1 Variable Independiente

El juego popular el barco se hunde

2.7.2 Variable Dependiente

El valor del trabajo en equipo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo, **cualitativo** porque le da la importancia necesaria a la investigación, con el propósito de usar teorías para explorar y describir la realidad tal como la experimentan los niños de la institución, además de exteriorizar las relaciones sociales y buscar explicaciones a los diferentes aspectos del comportamiento, ya que esta investigación se basa en entender el comportamiento humano sustentado en el trabajo en equipo y las razones que lo gobiernan, a través de los métodos de la observación y la descripción lúdica.

Al mismo tiempo presenta un enfoque **cuantitativo**, por usar una recolección y análisis de datos para probar la hipótesis establecida, apoyándose en técnicas de medición numérica y de análisis estadístico, para establecer con exactitud los patrones de comportamiento de la población estudiada y así comprobar

3.2 Modalidad básica de la investigación

3.2.1 Investigación Bibliográfica

Para la investigación se utilizará libros, artículos científicos que especifique cada uno de los conceptos y toda clase de concepto de autores los mismos que serán de gran ayuda para recopilar la información necesaria para la investigación.

La investigación presenta la **modalidad bibliográfica**, por utilizar el proceso de búsqueda de información, con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento, con apoyo, principalmente de trabajos previos, información y datos

divulgados por medios impresos como son las revistas y publicaciones científicas, además de folletos y libros, test que han servido para determinar cuál es el conocimiento existente y formular la fundamentación teórica científica.

3.2.2 Investigación de Campo

Por cuanto la investigación se realizó en el lugar de los hechos, esto es en la Unidad Educativa Particular Bilingüe ELITE “CELITE”, de la ciudad de Ambato, con la facilidad de un mejor contacto entre los estudiantes y docentes para obtener una debida información de acuerdo a los objetivos planteados.

La investigación presenta la **modalidad de campo**, porque los datos van a ser tomados directamente de la institución donde se realiza la investigación, con la intención, bien sea de describir, interpretar y entender los factores que incurren en la problemática.

3.3 Nivel o tipo de investigación

3.3.1 Nivel exploratorio

La investigación es de carácter exploratorio, porque a través de la exploración e indagación se formuló un diagnóstico con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de la realidad de la problemática y así encontrar los procedimientos adecuados para establecer los lineamientos de la investigación y posteriormente proceder a su comprobación.

3.3.2 Nivel descriptivo

La investigación presentó el nivel descriptivo, por establecer el método de análisis y descripción, con el que se logró caracterizar el objeto de estudio y señalar las características y propiedades del fenómeno estudiado, con el propósito de ordenar, agrupar y describir las diferentes situaciones o eventos que tienen lugar en la investigación.

3.3.3 Nivel correlacional

La investigación fue de nivel correlacional por determinar si las dos variables están correlacionadas o no. Esto significó analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable, es decir se evaluó las variaciones del comportamiento de la variable en función de la variación de otra variable.

3.4 Población y muestra

Cuadro 1. Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	60	96%
Docentes	3	4%
TOTAL	63	100%

Fuente: Investigación Directa

Elaborado Por: Carina Soria

La población está constituida por los estudiantes de la Unidad Educativa Particular ELITE “CELITE” de la ciudad de Ambato que dan un total de 60 niños y niñas los mismos que están divididos en tres paralelos con sus respectivas docentes.

3.5 Operacionalización de Variables

Cuadro 2. Variable Independiente: Juego «El barco se hunde».

Conceptualización	Categorías	Dimensiones	Ítems	Técnica/ Instrumento
Es una Actividad lúdica planificada para un grupo 25 niños de 4 años que desarrolla habilidades de: para seguir instrucciones y formar grupos de acuerdo a las indicaciones para lograr una socialización afectiva con todo el grupo y fortalecer el desarrollo de espíritu de competencia en igualdad de oportunidades.	Instrucciones	- Instrucción - Aprendizaje - Educación	Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente	Técnica: Observación
	Grupos	- Sistema social - Conjunto de individuos - Rol social dentro de una sociedad.	Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos	Instrumento: Ficha de observación
	Socialización	- El ser humano aprende - Influencia de experiencias - Agentes sociales.	Se integra con facilidad a la hora de participar en actividades lúdicas con sus compañeros	
	Fortalecer	- Habilidades - Destrezas - Capacidades	Aplica la lúdica para fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas	
		Las actividades lúdicas permiten desarrollar la creatividad y la imaginación en los niños		
			El comportamiento de los niños y su personalidad se desarrolla mediante la recreación infantil	
			Participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio	
			Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños	

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Investigación directa

Cuadro 3. Variable Dependiente: Desarrollo del valor del trabajo en equipo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/ Instrumento
Son acciones que permite alcanzar objetivos comunes y que genera sinergia, al permitir espacios de intercambio de conocimientos , afectos, desarrollo de tolerancia, respeto y la práctica de la empatía	Objetivo	-Planificación -Meta -Propósito	¿Usted elabora una planificación adaptando juegos y la ejecuta para obtener el objetivo deseado?	Técnica: - Entrevista Instrumento Guía de entrevista
	Sinergia	-Actividad lúdica -Esfuerzo -Éxito	¿En las actividades lúdicas que usted realiza, los estudiantes por lo general tienen disposición e interés para participar?	
	Conocimientos	-Disposición docente -Experiencia -Aprendizaje	Mediante la suma de experiencias que generan un aprendizaje. ¿Los estudiantes consideran y valoran la disposición que establece el docente a la hora de aplicar el juego?	
	Respeto	-Ambiente -Consideración -Valoración		
	Empatía	-Capacidad cognitiva -Percibir -Sentir	¿Usted considera que es importante para el docente crear un ambiente de confianza, armonía y empatía a la hora de practicar un juego?	

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Investigación directa

3.6 Recolección de información

Metodológicamente, para la construcción de la información se opera en dos fases:

- Plan para la recolección de información.
- Plan para el procedimiento de información

El plan de recolección de información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido.

3.7. Plan de recolección de información

Cuadro 4: Plan de Recolección de Información

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para lograr los objetivos de la investigación.
¿De qué persona u objeto?	Estudiantes, del Inicial 1 y 2 de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”
¿Sobre qué aspectos?	Juegos populares Trabajo en Equipo
¿Quién o quiénes?	Soria Morales Carina Alexandra
¿Cuándo?	Periodo: octubre 2016- marzo 2017
¿Dónde?	Unidad Educativa ELITE “CELITE”
¿Cuántas veces?	63 veces
¿De qué técnicas de recolección?	Encuesta a estudiantes. Entrevista a docentes.
¿Con qué?	Cuestionario previamente estructurado
¿En qué situación?	Favorable, apoyo y colaboración de la institución

Elaborado por: Soria Morales Carina Alexandra

Fuente: Investigación directa

3.8. Plan de procesamiento de la información

Los datos recogidos se transformaron según los siguientes criterios.

- Revisión crítica y analítica de la información recopilada, efectuando una coherente limpieza de la información no pertinente, es decir que sea contradictoria, incompleta y defectuosa.

- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Manejo de la información.
- Tabulación de datos y estudio estadísticos para ser analizados e interpretados.
- Análisis e interpretación de resultados.
- Presentación de resultados.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de la Observación a niños y niñas

1. Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente

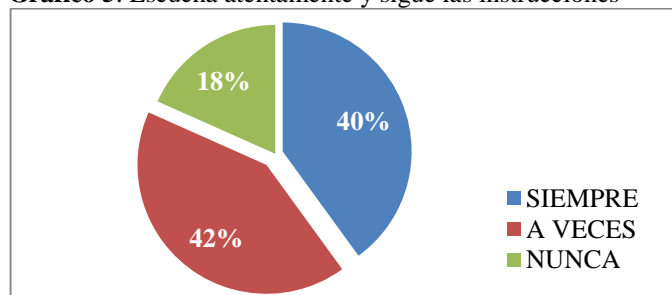
Cuadro 5. Escucha atentamente y sigue las instrucciones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	40%
A veces	25	42%
Nunca	11	18%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 5. Escucha atentamente y sigue las instrucciones



Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Análisis

De la ficha de observación aplicada se pudo evidenciar que el 42% a veces presenta dificultades para entender las instrucciones, el 40%, siempre, y un 18% nunca.

Interpretación:

Se puede concluir que la mayor parte de estudiantes no saben escuchar atentamente las instrucciones del juego que imparte el docente lo que limita la aplicación del mismo puesto.

2. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos

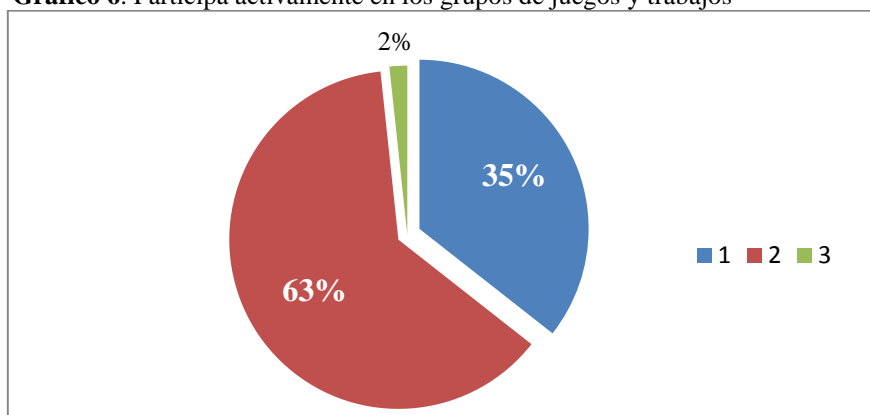
Cuadro 6. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	35%
A veces	37	63%
Nunca	1	2%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 6. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos



Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Análisis

De la ficha de observación realizada se puede observar que de 37 estudiantes encuestados que es el 63% no participan activamente en los grupos de trabajo que se realiza durante el juego, el 35% que son 22 estudiantes les agrada y apenas el 2% que es 1 no participa.

Interpretación

Dentro del contexto educativo, se considera importante la conducta humana las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo para que participe activamente y trabaje en grupos, ya que como se observa en el gráfico el 35% de ellos no les agrada, esto nos da una pauta para trabajar más en integración grupal y fortalecer así el trabajo en equipo

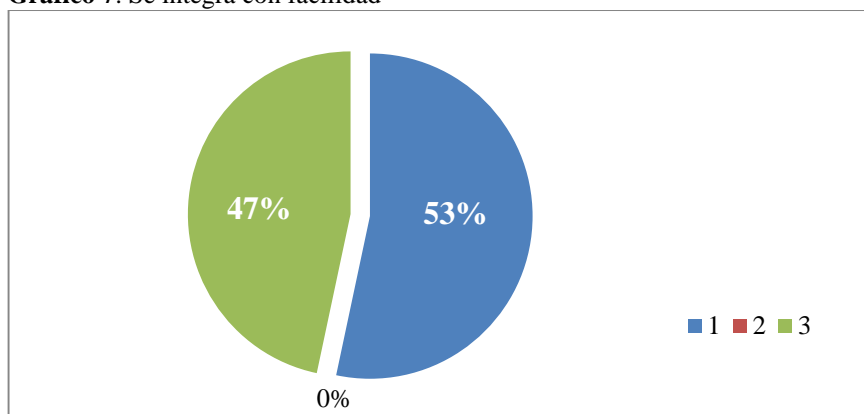
3. Se integra con facilidad a la hora de participar en actividades lúdicas con sus compañeros

Cuadro 7. Se integra con facilidad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	47%
A veces	32	53%
Nunca	0	0%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 7. Se integra con facilidad



Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Análisis

Del total de estudiantes encuestados el 53% que corresponde a 32 se integran con mucha facilidad para realizar las actividades lúdicas, el 47% que son 28 estudiantes no desean integrarse actividades lúdicas

Interpretación:

Del total de estudiantes encuestados el 53% no se sienten tan bien cuando participan y se integran activamente en las actividades lúdicas, 32% lo hacen con buena disposición. Para los niños el integrarse con sus compañeros es importante porque podrán socializarse ya que la actividad del juego abarcará todo en su enseñanza aprendizaje y nos ayudará a fortalecer el valor de trabajo en equipo.

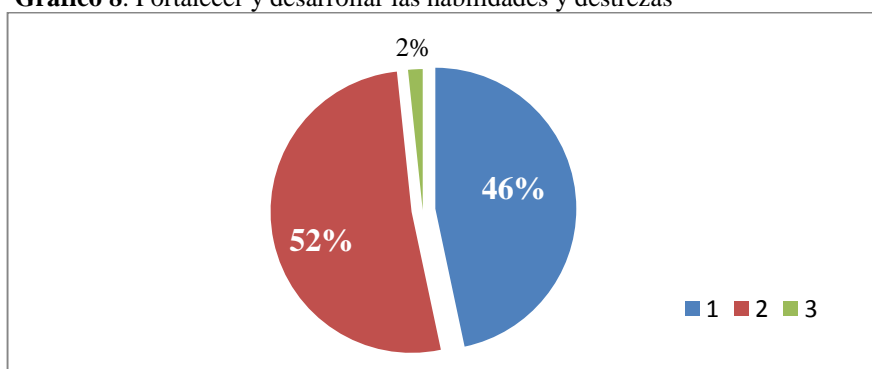
4. Aplica la lúdica para fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas

Cuadro 8. Fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	46%
A veces	31	52%
Nunca	1	2%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 8. Fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas



Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Análisis

El 52% que corresponde a 31 estudiantes aplican la lúdica en su aprendizaje, pero no por completo, el 46% que son 28 aplican el aprendizaje mediante el juego y apenas el 2% que corresponde a un alumno no fortalece y desarrolla las habilidades y destrezas

Interpretación:

Del total de estudiantes encuestados, el 53% despierta su aprendizaje mediante el juego lúdico, pero no siempre, el 46% lo aplican y apenas el 2% que es un solo estudiante no aplica la lúdica en su aprendizaje. Como docentes se debe conocer que la carencia de lúdica no podrá ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades y destrezas ya que se presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta al desarrollo social e integral de cada niño.

5. Las actividades lúdicas permiten desarrollar la creatividad y la imaginación en los niños

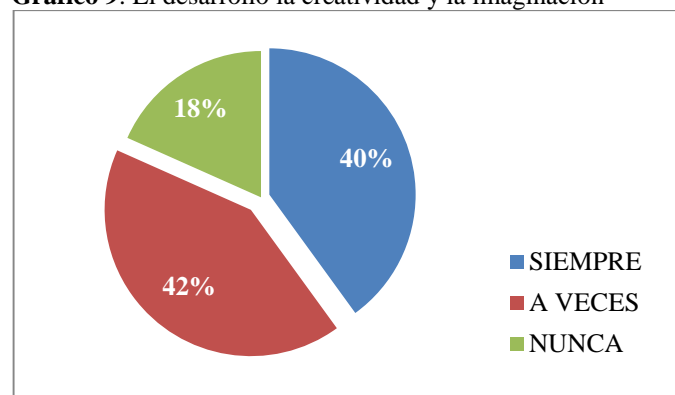
Cuadro 9. El desarrollo la creatividad y la imaginación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	40%
A veces	25	42%
Nunca	11	18%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 9. El desarrollo la creatividad y la imaginación



Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Análisis

De la ficha de observación aplicada se pudo evidenciar que el 42% a veces las actividades lúdicas permiten desarrollar la creatividad y la imaginación en los niños, el 40%, siempre, y un 18% nunca.

Interpretación:

Se puede concluir que la mayor parte de estudiantes con las actividades lúdicas nos han desarrollado la creatividad y la imaginación, por lo que, se requiere implementar nuevas técnicas para un mejor desenvolvimiento, el desarrollo sensorial y mental como actividades integrales con los niños de la escuela.

6. El comportamiento de los niños y su personalidad se desarrolla mediante la recreación infantil

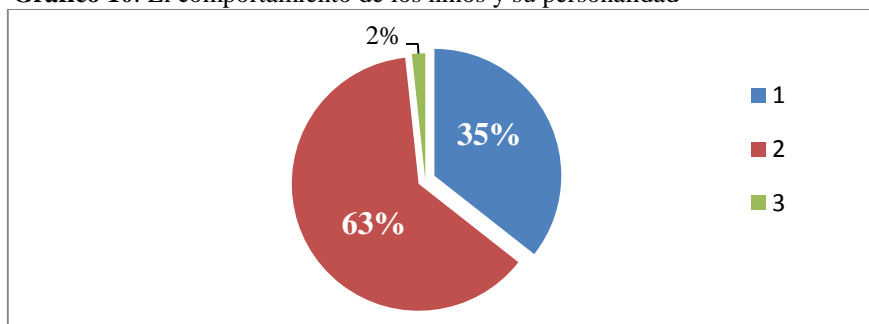
Cuadro 10. El comportamiento de los niños y su personalidad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	35%
A veces	37	63%
Nunca	1	2%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 10. El comportamiento de los niños y su personalidad



Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Análisis

De la ficha de observación realizada se puede observar que de 37 estudiantes encuestados que es el 63% el comportamiento de los niños y su personalidad se desarrolla mediante la recreación infantil, el 35% que son 22 estudiantes les agrada y apenas el 2% que es 1 no participa.

Interpretación

Para la mayoría de los estudiantes dentro del contexto educativo, pocas veces el comportamiento de los niños y su personalidad se desarrolla mediante la recreación infantil, ya que las actividades, que utilizan las docentes, que no logran motivar en los niños y niñas un comportamiento, para modelar una personalidad que permiten un desarrollo integral adecuado.

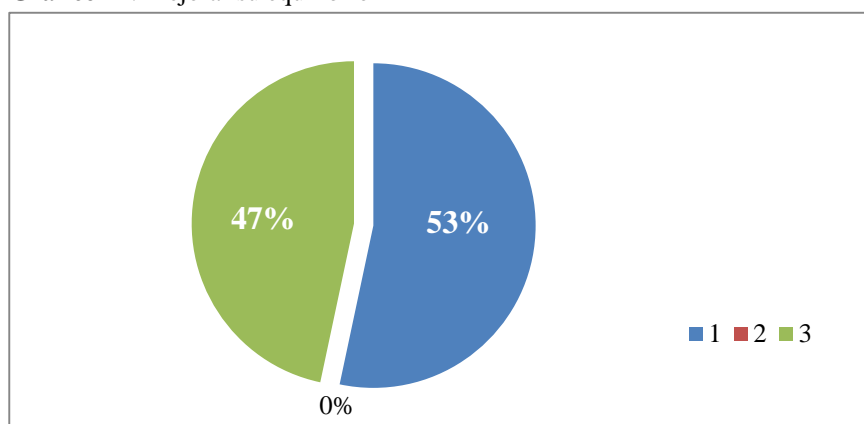
7. Participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio

Cuadro 11. Mejorar su equilibrio

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	47%
A veces	32	53%
Nunca	0	0%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 11. Mejorar su equilibrio



Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Análisis

Del total de estudiantes encuestados el 53% que corresponde a 32 siempre participan en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio, el 47% que son 28 estudiantes no mejoran su equilibrio.

Interpretación:

Del total de estudiantes encuestados la mayoría de no participa frecuentemente no participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su coordinación y habilidades, en donde las maestras ameritan innovar sus métodos y técnicas de enseñanza apropiadas para motivar a sus niños y niñas a mejorar sus habilidades y su coordinación.

8. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños

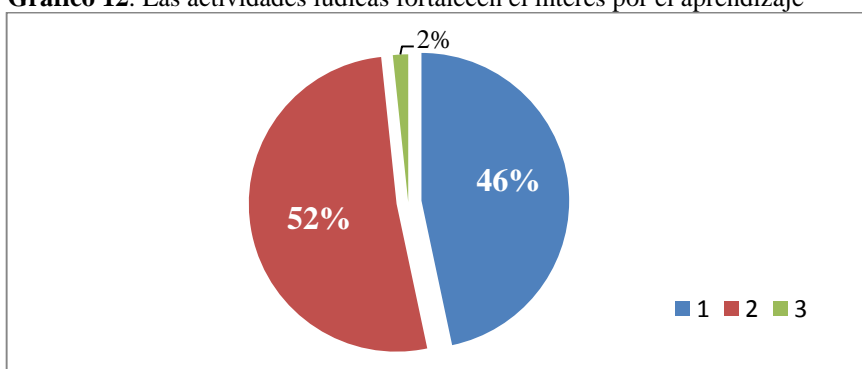
Cuadro 12. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	46%
A veces	31	52%
Nunca	1	2%
Total	60	100%

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 12. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje



Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Análisis

El 52% que corresponde a 31 estudiantes, a veces las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños, el 46% que son 28 siempre logran fortalecer el aprendizaje el 2% que corresponde a un alumno no fortalece y desarrolla su aprendizaje.

Interpretación:

Del total de estudiantes encuestados, para la mayoría de estudiantes las actividades lúdicas que utilizan las maestras pocas veces fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños. Todos los maestros deben conocer que la carencia de actividad lúdica no podrá ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades y destrezas ya que se presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta al desarrollo social e integral de cada niño.

4.2 Entrevista aplicada a los docentes

Cuadro 13. Análisis de la entrevista aplicada a docentes

#	Preguntas	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Conclusiones
1	¿Usted elabora una planificación adaptando juegos y la ejecuta para obtener el objetivo deseado?	Una planificación es la base organizativa y ordenada para llevar conocimientos básicos conjugando los mismos con la combinación de juegos realizando así una clase emotiva para el disfrute del niño	La planificación es el instrumento esencial para obtener un buen resultado y si le adaptamos juegos será más divertido para los estudiantes	Planificar es esencial por que mediante esta podemos obtener resultados buenos o malos dependiendo como planifique, pero el juego debe ser tomado en cuenta en cada planificación	La planificación es la base del aprendizaje ya que sin ella no podremos obtener los resultados que como docentes queremos para nuestros alumnos y adaptando juegos se dará un aprendizaje más significativo
2	¿En las actividades lúdicas que usted realiza, los estudiantes por lo general tienen disposición e interés para participar?	Los niños se interesan, en el aprendizaje combinado con juegos ya que para ellos el juego es una herramienta con la cual se puede captar toda la atención del niño, razón por la cual el juego es una herramienta eficaz para el aprendizaje	La disposición del estudiante se dará en base al ambiente que genere el docente al realizar el juego	La mayoría de estudiantes tienen buena disposición ya que cuando se trata de jugar ellos se emocionan y pueden lograr un buen aprendizaje	La mayoría de los estudiantes aprecian las actividades lúdicas que se realizan y los que no desean al ver que se realiza el juego se siguen integrando porque ven la necesidad de jugar
3	Mediante la suma de experiencias que generan un aprendizaje ¿Los estudiantes consideran y	La repetición de actividades lúdicas y simultaneas dan como resultado la madurez en la retención de conocimientos adquiridos en el juego	La experiencia que el niño tiene día a día le ayudara a obtener un buen aprendizaje y el juego es una ayuda importante. Los	El aprendizaje se basa a todas las experiencias que los estudiantes viven y así se genera un aprendizaje significativo mediante	La experiencia es la madurez que el niño ira teniendo durante su aprendizaje generando así resultados positivos para la enseñanza aprendizaje

	valoran la disposición que establece el docente a la hora de aplicar el juego?	La valorización y disposición debe estar guiada por el docente sin dar lugar a un desorden de la atención por parte de los alumnos	estudiantes deben valorar las disposiciones que el docente establezca para así poder realizar la actividad lúdica	el juego. Los docentes debemos ser claros para dar una disposición mediante esto el alumno considerará al juego en serio	El docente debe ser el guía principal para llevar el juego en orden y estableciendo compromisos a la hora que se aplica el juego
4	¿Usted considera que es importante para el docente crear un ambiente de confianza, armonía y empatía a la hora de practicar un juego?	El ambiente que se maneja entre el docente y el estudiante debe tener un calor familiar de consideración, respeto, confianza del maestro hacia el estudiante creando así la armonía y la empatía espontanea del alumno al maestro	La confianza y la empatía es algo indispensable a lo hora de practicar un juego ya que el alumno se sentirá seguro de realizarlo	Cuando el docente crea un ambiente de armonía entre los estudiantes todo lo que el realice dará buenos resultados	El ambiente que cree el docente es importante ya que cuando se les da confianza a los niños ellos pueden practicar el juego en un ambiente armónico y seguros de ellos mismos para realizar el juego

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Entrevista a docentes

Conclusión general: La mayoría de docentes concuerdan que para realizar una actividad se debe tener una buena planificación, pero siempre y cuando exista actividades lúdicas en la misma, ya que gracias a estas actividades lúdicas como es el juego los niños tendrán un buen aprendizaje significativo obviamente sin olvidar que el maestro debe dar un ambiente de confianza y armonía a los niños para realizar dicha actividad.

4.3. Comprobación de la Hipótesis

El juego popular «El barco se hunde» influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

4.3.1 Planteamiento lógico

Hipótesis Nula (H₀): El juego popular «El barco se hunde» no influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

Hipótesis Alterna (H₁): El juego popular «El barco se hunde» sí influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

4.3.2. Selección del estadígrafo

Para comprobar la presente hipótesis se ha seleccionado el estadígrafo de Chi Cuadrado (Chi²) como el modelo más apropiado para el presente caso.

$$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

4.3.3. Nivel de significación y confiabilidad

Nivel de significación= 5% → 5 ÷ 100 = 0.05

Nivel de confiabilidad = 95% → 95 ÷ 100 = 0.95

4.3.4 Zona de rechazo de hipótesis nula

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

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

$$gl = 6$$

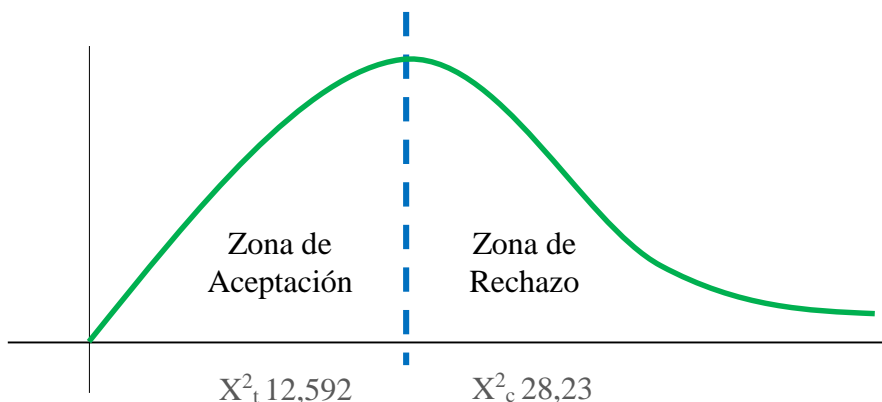
Cuadro 14. Tabla de distribución de Chi²

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446

Fuente: (Labrad, 2013)

Por lo tanto, con 6 grados de libertad y 5% de significancia el valor de Chi² teórico es de X^2_t 12,5916

Gráfico 13. Campana de Gauss



Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

4.2.5 Recolección de datos y cálculos estadísticos

Cuadro 15. Frecuencias Observadas

Alternativas	Frecuencia			Subtotal
	S	A V	N	
1. Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente	24	25	11	60
2. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos	22	37	1	60
3. Se integra con facilidad a la hora de participar en actividades lúdicas con sus compañeros	28	32	0	60
4. Aplica la lúdica para fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas	28	31	1	60
Total	102	125	13	240

Elaborado por: Carina Soria
Fuente: Ficha de Observación

Cuadro 16. Frecuencias Esperadas

Alternativas	Frecuencia			Subtotal
	S	A V	N	
1. Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente	25,5	31,25	3,25	60
2. Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos	25,5	31,25	3,25	60
3. Se integra con facilidad a la hora de participar en actividades lúdicas con sus compañeros	25,5	31,25	3,25	60
4. Aplica la lúdica para fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas	25,5	31,25	3,25	60
Total	102,00	125,00	13,00	240,00

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

Cuadro 17. Cálculo de Chi²

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
24	25,5	-1,5	2,25	0,09
22	25,5	-3,5	12,25	0,48
28	25,5	2,5	6,25	0,25
28	25,5	2,5	6,25	0,25
25	31,25	-6,25	39,0625	1,25
37	31,25	5,75	33,0625	1,06
32	31,25	0,75	0,5625	0,02
31	31,25	-0,25	0,0625	0,00
11	3,25	7,75	60,0625	18,48
1	3,25	-2,25	5,0625	1,56
0	3,25	-3,25	10,5625	3,25
1	3,25	-2,25	5,0625	1,56
Chi²				28,23

Elaborado por: Carina Soria

Fuente: Ficha de Observación

4.3.6 Decisión

Con 6 grados de libertad y un nivel de 0,05 de significancia el valor teórico es de $X^2_{12,5916}$, mientras que el valor calculado alcanza $X^2_c 28,23$ el cual es mayor, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna que dice: El juego popular «El barco se hunde» sí influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- De acuerdo a la investigación realizada se puede concluir que en la institución el desconocimiento de técnicas lúdicas por parte de los docentes afecta al proceso de enseñanza de los estudiantes, lo que incita desatención y apatía en los mismos.
- De la misma manera se pudo constatar en cierto modo la apatía que presentan los estudiantes a la hora de impartir órdenes para el juego no prestan atención, no realizan trabajos en grupo por estas razones no se ha logrado tener un clima asertivo en el aula afectando esto a las relaciones interpersonales entre pares didácticos.
- Se vislumbró que los docentes presentan una planificación donde incluyen juegos. Sin embargo, lo antes mencionado solo queda en letra muerta, ya que no se aplica en ningún tipo de circunstancia académica. Lo que perjudica el proceso de enseñanza afectando el desarrollo de las destrezas, actitudes y aptitudes de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda realizar capacitaciones en forma recurrente relacionadas con la temática, donde se inicien procesos que permitan a la planta docente trabajar en forma lúdica algunos aspectos cognoscentes en los niños.
- El docente tiene que propender a crear un clima asertivo y de motivación en el aula en los estudiantes ya que es esencial e importante en el proceso de enseñanza poniendo énfasis en un aprendizaje significativo mediante el juego además se recomienda a los docentes instruirse para aprender a trabajar en juegos tradicionales y principalmente en el trabajo en equipo de esta manera estarán preparados para manejar su estado de ánimo y así detectar sus emociones negativas, logrando controlarlas en el aula de clase
- El docente debe aplicar técnicas activas de aprendizaje, y propender a un reforzamiento cognitivo permanente mediante el juego para lo cual es importante establecer reglas y normativas institucionales claras a los estudiantes y métodos para trabajar en equipo siendo estas asertivas y de apoyo hacia el conocimiento que mejorara el proceso de enseñanza, con el fin de satisfacer las necesidades de los mismos.

Bibliografía

- Admin. (6 de ENERO de 2014). *Cultura de la legalidad*. Recuperado el ENERO de 2014, de <http://www.culturadelalegalidad.org.mx/foro/index.php/1/por-qu%C3%A9-importante-ense%C3%B1arle-los-ni%C3%B1os-respetar-las-reglas>
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). *Los juegos tradicionales en la educación infantil*. Caracas, Venezuela: Ediciones Campana.
- Barrios, N. (30 de Agosto de 2005). *El aula como escenario para trabajar en equipo*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com>: <http://www.gestiopolis.com/aula-como-escenario-para-trabajar-en-equipo/>
- Bisquerra, R. (2001). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona. España : CISS Praxis.
- Casco, A. (2014). *Los juegos de competencia y los conflictos en niños y niñas del nivel inicial ii de la escuela de educación básica “Simón Bolívar” parroquia Huambaló cantón Pelileo provincia de Tungurahua*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Cervantes, C. (2008). *Los juegos populares y su aporte al aprendizaje*. Madrid, España: Ediciones Tarraza.
- Curwin, R. (2009). *Como Fomentar los Valores Individuales*. México DF: Ediciones Trillas.
- Delgado, E. (2013). *El juego el barco se hunde*. Bogotá, Colombia: Ediciones Ariel.
- Dellepiane, E. (2014). *El rol del docente en la intervención lúdica*. Barcelona, España: Ediciones Lámpara.
- Diéresis, O. (2000). *Importancia de los valores humanos para los niños*. La Paz, Bolivia: Ediciones Recreativas.

- García, A. (2012). *Definición de juego lúdico*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Pessoa.
- Guato, S. M. (2016). *“El juego de la rayuela y el cumplimiento de .”* Ambato.
- Gustaldi, U. (2006). *La dimensión social de los valores humanos*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Realidad.
- Inea. (6 de Mayo de 2014). *La importancia del trabajo grupal*. Obtenido de <http://guanajuato.inea.gob.mx>: http://guanajuato.inea.gob.mx/soporte/tutoriales/en_sayoImportancia_Trabajo_Grupal.pdf
- Labrad. (1 de Enero de 2013). *Tabla de distribución de Chi cuadrado*. Obtenido de <http://labrad.fisica.edu.uy>: http://labrad.fisica.edu.uy/docs/tabla_chi_cuadrado.pdf
- Lavega, P. (2011). *Propiedades de los juegos tradicionales*. Madrid, España: Editorial Sentimientos.
- Mendez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo. *Revista digital*, <http://www.efdeportes.com/>.
- Palacios, K. (2013). *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa “Hispano América” de la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Pérez, M. (5 de Mayo de 2011). *Las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 años influenciada desde de un conjunto de juegos*. Obtenido de Monografias: <http://www.monografias.com/trabajos76/habilidades-motrices-basicas-ninos/habilidades-motrices-basicas-ninos2.shtml>
- Reyes, E. (2014). *El juego lúdico y sus beneficios en el aprendizaje*. Bogotá, Colombia: Publicaciones Lárraga.
- Rico, I. (2015). *Los valores humanos en la enseñanza*. Asunción, Páraguay: Publicaciones Dimensión.

- Rossier, O. (2013). *Características del juego dirigido*. México: Ediciones Trillas.
- Sánchez, B. (2004). *Desplazamiento del cuerpo*. Lima, Perú: Publicaciones Longitud.
- Tarco, C. (2016). *Los juegos tradicionales en las representaciones mentales de género en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo provincia de Cotopaxi*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Thommasen, H. (2013). *Capacidades lúdicas en el aula*. Santiago, Chile: Editorial Soluciones.
- Vera, E. (2013). *Los valores humanos en el ámbito escolar*. San Juan, Costa Rica: Ediciones Caribe.
- Wordpress. (Enero de 2014). *El juego de rayuela*. Recuperado el 2014, de <https://losmaterialeseducativos.wordpress.com/2014/01/17/el-juego-de-la-rayuela/>

ANEXOS

Anexo 1. Observación a niños y niñas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Objetivo: Establecer la relación que existe entre el juego «El barco se hunde» y el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”, del cantón Ambato, en el año lectivo 2016-2017.

Ficha de Observación

Indicadores	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente?				
2. ¿Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos?				
3. ¿Se integra con facilidad a la hora de participar en actividades lúdicas con sus compañeros?				
4. ¿Aplica la lúdica para fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas?				
5. Las actividades lúdicas permiten desarrollar la creatividad y la imaginación en los niños				
6. El comportamiento de los niños y su personalidad se desarrolla mediante la recreación infantil				
7. Participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio				
8. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños				
Total				

Anexo 2. Entrevista a docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Objetivo: Establecer la relación que existe entre el juego «El barco se hunde» y el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años, de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”, del cantón Ambato, en el año lectivo 2016-2017.

Guía de Entrevista a Docentes

1. ¿Usted elabora una planificación adaptando juegos y la ejecuta para obtener el objetivo deseado?
2. ¿En las actividades lúdicas que usted realiza, los estudiantes por lo general tienen disposición e interés para participar?
3. Mediante la suma de experiencias que generan un aprendizaje ¿Los estudiantes consideran y valoran la disposición que establece el docente a la hora de aplicar el juego?
4. ¿Usted considera que es importante para el docente crear un ambiente de confianza, armonía y empatía a la hora de practicar un juego?

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL TRABAJO EN EQUIPO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

Carina Alexandra Soria Morales¹

¹Universidad Técnica de Ambato,
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador
carinasoriam@hotmail.es

Resumen: El presente artículo es el resultado de un trabajo de investigación de la actividad lúdica y el trabajo en equipo en los niños de 4 años. Es una investigación realizada a sesenta niños y tres docentes, es de enfoque cualitativo cuantitativo, con alcance exploratorio y descriptivo, se utilizó la técnica de la observación, esta técnica permitió trabajar con datos numéricos o cuantitativos, la modalidad básica fue Bibliográfica y de Campo. La fundamentación teórica reveló que las actividades lúdicas han pasado a la historia por ser una actividad que desarrolla habilidades motrices, destrezas de comunicación e interacción y el cultivo de valores como el trabajo en equipo. Es así que, al ser un aporte a la socialización del ser niño, es fundamental que este inicie en la etapa del juego desde temprana edad, de ese modo, los lazos de cooperación se instauran desde que la mente comienza a percibir el mundo. Las actividades lúdicas involucran a los juegos, que son parte del mundo lúdico de los niños especialmente en la primera y segunda infancia ya que aporta al desarrollo de sus funciones básicas importante para el fortalecimiento de sus destrezas. Los juegos populares se hallan en todas las regiones del mundo, como forma de sana distracción, permiten afianzar lazos de compañerismo y amistad, por ello es que trascienden en tiempo y espacio. Actualmente, son varios establecimientos educativos que fomentan las actividades lúdicas, como parte de la educación integral del niño. Las maestras son motivadas a establecerlas como parte de su plan de clase; de este modo se corrobora el hecho de que, para los niños y niñas, jugar es el motor de vida, conocimiento, aprendizaje, integración, descubrimiento y fomento al trabajo en equipo.

Palabras claves: actividades lúdicas, trabajo en equipo, proceso de enseñanza, docente, estudiantes, aula.

1. Introducción

La educación inicial de un niño es entre 3 y 6 años ya que las actividades recreativas se convierten en actividades cotidianas, su desarrollo evolutivo representa en gran medida la actividad física y prácticamente comienzan en un entorno familiar y luego amplían su acceso al sistema preescolar. Del mismo modo, si un niño recibe y se enfrenta constantemente con el crecimiento extraordinario de incentivos y presiones impuestas para la adquisición de información pierde el interés y la necesidad de equilibrar el desarrollo intelectual junto a la capacidad de utilizar efectivamente dicha información como motor.

Aunque el trabajo en equipo es esencial en la interacción, la cooperación y la solidaridad con los niños y la negociación para celebrar acuerdos y hacer frente a posibles conflictos; otros modelos de trabajo escolar solo tienen la prioridad de lograr por separado y por lo tanto exigen la competencia, jerarquía y división de deberes en tareas tan pequeñas que a menudo pierden su conciencia, desmotivan a los estudiantes y no siempre han sido efectivas.

La actividad lúdica no la inventó el hombre; los cachorros de muchos mamíferos la utilizan desde siempre para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. (Andreu & García, 2015)

Según (Gómez, 2015), expresa que la lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

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. La relación entre la actividad lúdica y el trabajo en equipo confluyen a los verbos jugar y aprender. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

Como su nombre lo indica, la actividad lúdica se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa. El juego actualmente tiene un componente estratégico esto se debe a que favorece el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los niños y niñas. (Araujo, 2003)

Los juegos pueden clasificarse de distinta manera según autores. Podemos tener una idea general de esas clasificaciones si tenemos en cuenta que pueden hacerse según la competencia lingüística de los estudiantes, el objetivo del aprendizaje, el estímulo empleado (textos, imágenes, frases, mímica, etc.), las destrezas que integren, la técnica que se emplee, el vocabulario específico, etc.

Según (Bermúdez, Teva, & Sánchez, 2003) esta dimensión comprende la gran capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento y la producción de nuevo saber, de este modo es muy práctico e indispensable la utilización de la lúdica al trabajar esta dimensión ya que es la encargada de desarrollar los procesos cognitivos de acuerdo a la edad, en este caso al aplicar el proyecto de investigación en niños y niñas de primer año son los procesos básicos como la percepción, la atención y la memoria.

Según (Soria, 2015) las personas aprenden nuevas conductas, a través de los factores sociales de su entorno, así la lúdica favorece ya que permite la interacción con otras personas, al incluir actividades recreativas desarrollamos también la empatía en los niños y niñas. La dimensión emocional o afectiva se refiere, como su nombre lo indica, a todas las emociones y sentimientos que experimentamos. En esta dimensión el juego provoca placer, satisfacción y sobre todo motivación.

De tal manera que conociendo lo que es la actividad lúdica se pueden interpretar algunas características principales como son: Se emplea para lograr un objetivo, necesita la presencia de un adulto, juegos con una complejidad estructural, elementos a fines de una modalidad deportiva, el juego que provoca estímulos, aprendizajes y hábitos.

La actividad lúdica se toma en cuenta como algo que los niños y niñas lo realizan sin ser forzados, siendo parte importante para que exista una interacción en la cual los unos aprendan de los otros y compartan respetando normas y reglas ya dispuestas en cada uno de los juegos, los mismos que son parte importante de la sociedad que se ha llevado a la práctica desde los antepasados tratando de que se mantenga su esencia no en su totalidad, puesto que varios de los juegos han sido modificados pero no todo. (Bisquerra, 2001)

Al hablar de los juegos tradicionales se puede decir es propio de un sector, barrio o localidad utilizando nuestras habilidades físicas entre otras, los mismos representan lo que es una cultura siendo esta transmitida desde los abuelos hasta sus generaciones más actuales con el objetivo de que se recreen y salgan de la rutina diaria no nos olvidemos que en varios sectores o comunidades la práctica de juegos tradicionales se los hace con el fin de celebrar sus fiestas disfrutando así un momento en familia, con vecinos y amigos. (Ledezma, 2014)

De acuerdo a lo que nos menciona el autor anterior a pesar de que pasan los años son juegos que no se pierden que al contrario se ha tratado de mantenerlos, siendo los encargados de poner en práctica los adultos y de esta manera transmitir a sus hijos y ellos a los suyos. Recordemos que existe una gran variedad de estos juegos tradicionales que son beneficios para los niños y niñas puesto además de ejercitarlos les deja una enseñanza como respetar reglas, turnos, y compartir. (Mendez & Fernández, 2010).

La dimensión emocional o afectiva que el niño tendrá en este juego será las emociones y sentimientos que experimentaran los niños. En esta dimensión el juego provoca placer, satisfacción y sobre todo motivación. Según (Admin, 2014) las normas o reglas son importantes porque permiten que la familia -y a su vez la sociedad- funcione ordenadamente y pueda vivir en armonía, pues es el límite entre lo que está permitido y lo que no, además de otorgarle la capacidad a cada persona de responder a lo que le toca. Siempre cumpliendo las reglas que se las otorgue para que pueda desarrollar las actividades de una manera segura.

El trabajo en equipo se caracteriza por la comunicación fluida entre las personas, basada en relaciones de confianza y de apoyo mutuo. Se centra en las metas trazadas en un clima de confianza y de apoyo recíproco entre sus integrantes, donde los movimientos son de carácter sinérgico. Se verifica que el todo es mayor al aporte de cada miembro. Todo ello redundará, en última instancia, en la obtención de resultados de mayor impacto. (IIPE, 2013)

El trabajo en equipo se vuelve una necesidad para formar desde la escuela; por lo tanto la importancia del papel del docente en esta tarea, es determinante, quien debe poseer una visión colectiva del mismo, saber cómo se conforma un equipo y la organización del aula, debe desarrollar normas que favorecen la dinámica del equipo, implementar o asignar roles, compromisos y responsabilidades de los miembros de un equipo y buscar una alternativa de evaluación para el producto que realiza un equipo; y finalmente se despliegan algunas técnicas para trabajar en equipo.

Es fundamental que el profesor motive a los alumnos a participar en trabajos en equipo, esto les permitirá asumir experiencias nuevas, a interesarse en los diferentes temas para poder llegar al clima áulico que se desea, tomando como base el trabajo en equipo, la colaboración grupal al reflexionar sobre ciertas temáticas y la búsqueda en forma conjunta del conocimiento pleno y las soluciones a cada problemática, por el contrario el docente también debe tener la habilidad de detectar a aquellos alumnos desmotivados que muestran esta característica a través de la falta de participación, ausencias, no realización de las tareas y no querer participar en ningún grupo, por ende el profesor debe revertir esta situación estimulándolos a aprender y a trabajar con pares. (Zavaleta, 2012). Trabajar en equipo supone identificar fortalezas y debilidades del conjunto y no sólo de las partes y buscar mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que lo conforman.

Con el trabajo en grupo, el papel del asesor se convierte más en facilitador, consultor y evaluador que en supervisor. A su vez, tiene que asumir la función de organizador de recursos y de animador del trabajo en los grupos, encauzándolo y reconduciéndolo cuando sea necesario. Por tanto, esta forma de organización del aula significa algo más que simplemente distribuir a los educandos en grupos, ya que el asesor, además, diseña y prepara el marco de actuación del pequeño grupo. (Inea, 2014).

Un esfuerzo de concertación para llegar a metas comunes, formas de trabajo y mecanismos para regular el comportamiento. Trabajar en equipo no es estar reunidos en un espacio, en un mismo momento; es compartir ideales, formas de trabajo e intereses, es contar con un propósito común al que cada uno aporta.

2. Metodología

El enfoque de la Investigación fue cualitativa y cuantitativa, es decir buscó analizar la información y luego interpretarla, recurriendo a datos estadísticos. La Modalidad básica de la investigación fue modalidad bibliográfica, por utilizar el proceso de búsqueda de información en textos y formular la fundamentación teórica científica. También fue de campo, porque los datos fueron tomados directamente de la institución donde se realiza la investigación, con la investigación y de las personas directamente involucradas.

El nivel o tipo de investigación fue exploratorio, descriptivo y correlacional, es decir, con el nivel exploratorio se indagó y se formuló un diagnóstico con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de la realidad de la problemática, con el descriptivo se estableció el método de análisis, con el que se logra caracterizar el objeto de estudio y señalar las características y propiedades del fenómeno estudiado, con el nivel correlacional se determinó si las dos variables están correlacionadas o no. Esto significa analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable, es decir evaluar las variaciones del comportamiento de la variable en función de la variación de otra variable.

La población considerada para la investigación fue de 3 docentes y por ser una población relativamente alta de estudiantes se decidió tomar una muestra de su totalidad y una vez obtenida la muestra la población final con la que se trabajó fue de 60 estudiantes, la misma que fue totalmente apropiada para llevar a cabo la investigación.

La técnica de recolección de datos, fue la Observación, la importancia de la misma radica en el hecho de que en este proceso se toma información de la actitud de los niños frente las actividades lúdicas y al trabajo en equipo, es decir, aquellos aspectos de la realidad con la cualidad de generar algún tipo de significación. Esta consideración da cuenta de que el proceso de observar algo es mucho más que captarlo con los sentidos, es un ejercicio de la conciencia en aquello que se percibe, ejercicio que tiene por supuesto un dejo de intencionalidad. Es por esta circunstancia que la observación es un concepto que puede verse utilizado con un alcance específico en el ámbito escolar.

El instrumento utilizado para la recopilación de información fue una ficha de observación que tuvo como finalidad recabar información relacionado con la investigación de campo que se realizó en la Institución, fue dirigida hacia los estudiantes de iniciales en la “Unidad Educativa ELITE “CELITE””

3. Resultados

En la verificación de la hipótesis, se ha utilizado el método del Chi-cuadrado que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permitió fundar correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras. verificar.

Con 6 grados de libertad y un nivel de 0,05 de significancia el valor teórico es de X^2_i 12,5916, mientras que el valor calculado alcanza X^2_c 28,23 el cual es mayor, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna que dice: El juego popular «El barco se hunde» sí influye en el desarrollo del valor del trabajo en equipo para la integración de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa ELITE “CELITE”.

En el indicador 1. ¿Escucha atentamente y sigue las instrucciones facilitadas por el docente? Se pudo vislumbrar que el 42% a veces presenta dificultades para entender las instrucciones, mientras que el 40%, siempre, habiendo un 18% de estudiantes que nunca siguen instrucciones. El docente debe profundizar en las actividades lúdicas, acercándose más al educando, dándole confianza y estimulándolo en prácticas que le generen seguridad y confianza personal. (Estupiñán, 2013)

Tabla 1. Cuadro de resumen de la ficha de observación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	40%
A veces	25	42%
Nunca	11	18%
Total	60	100%

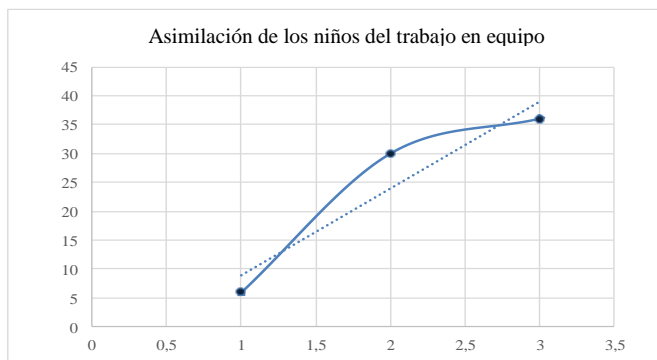


Fig. 1. Asimilación de los niños del trabajo en equipo

En el indicador 2. ¿Participa activamente en los grupos de juegos y trabajos? De 37 estudiantes encuestados que es el 63% no participan activamente en los grupos de trabajo que se realiza durante el juego, el 35% que son 22 estudiantes y apenas el 2% que es 1 no. El trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración dado que el ser humano convive todos los días con personas diferentes, circunstancia que lo conduce a desarrollar habilidades sociales. (Barrios, 2005)

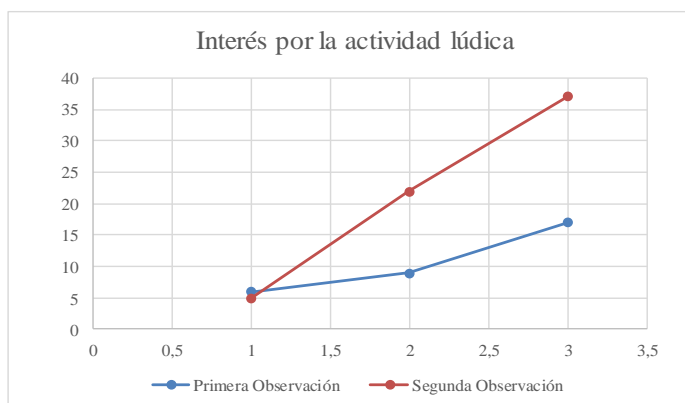


Fig. 2. Interés por la actividad lúdica

En el indicador 7. Participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio. Del total de estudiantes encuestados el 53% que corresponde a 32 siempre participan en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su equilibrio, el 47% que son 28 estudiantes no mejoran su equilibrio. Para los niños al juego con sus compañeros es importante porque podrán mejorar su equilibrio ya que la actividad del juego abarcará todo en su enseñanza aprendizaje y nos ayudará a fortalecer el valor de trabajo en equipo. (Mendez & Fernández, 2010).

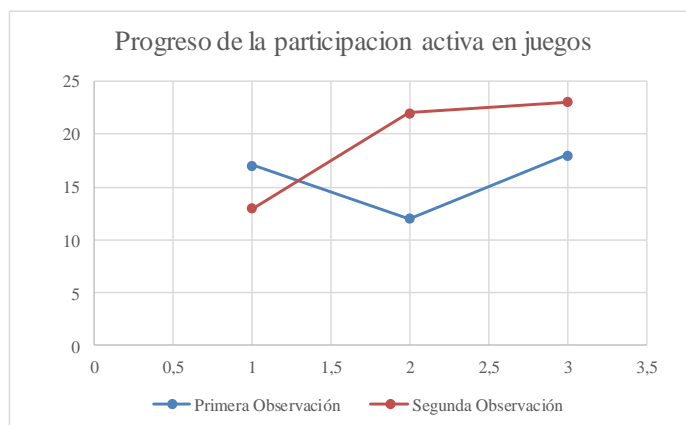


Fig. 3. Progreso de la participación activa en juegos

En el indicador 8. Las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños. El 52% que corresponde a 31 estudiantes, a veces las actividades lúdicas fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños, el 46% que son 28 siempre logran fortalecer el aprendizaje el 2% que corresponde a un alumno no fortalece y desarrolla su aprendizaje. Los juegos lúdicos motivan a los estudiantes a integrarse en actividades como: el dibujo, las coplas, las danzas, los dramatizados y los concursos; para que ellos sean los protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. (Ledezma, 2014)

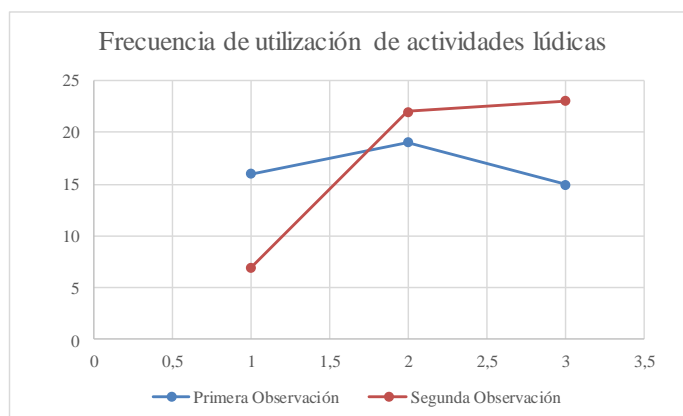


Fig. 4. Frecuencia de utilización de actividades lúdicas

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición, trabajo en grupo y obtención de buenos resultados en situaciones difíciles.

4. Discusión

Según (Echeverri, 2012) la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del

aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio la letra con sangre entra.

No obstante, durante la investigación del total de estudiantes observados, para la mayoría las actividades lúdicas que utilizan las maestras pocas veces fortalecen el interés por el aprendizaje de los niños. Todos los maestros deben conocer que la carencia de actividad lúdica no podrá ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades y destrezas ya que se presenta un sinnúmero de características negativas lo cual afecta al desarrollo social e integral de cada niño.

En un trabajo desarrollado por un equipo de docentes en la universidad los libertadores, asumen que mediante la lúdica el niño aprende, a identificarse como ser social permitiendo así que interactúe directa e indirectamente con la naturaleza (De Almeida, 2014).

El juego como parte recreativa siempre ha sido una necesidad del hombre y un hecho social fundamental para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, debido a que es una actividad natural del hombre en la que participa instintiva e instantáneamente; además consideran que los docentes intervienen en el aprendizaje eficaz teniendo esta herramienta como recurso pedagógico, es también el medio más efectivo por el cual descubrimos el mundo y el medio en el cual vivimos, (De Almeida, 2014); permite también desarrollar facultades físicas psíquicas; es por eso que los psicólogos, pedagogos, sociólogos y antropólogos pueden determinar que la utilización del juego como estrategia aplicada en la educación para desarrollar el trabajo en equipo, es eficiente debido a que el concepto es asociado al termino de juego tomando en cuenta el ingrediente pedagógico.

Muchos estudiantes no participan frecuentemente no participar en actividades lúdicas les permite a los niños mejorar su coordinación y habilidades, en donde las maestras ameritan innovar sus métodos y técnicas de enseñanza apropiadas para motivar a sus niños y niñas a mejorar sus habilidades y su coordinación.

En su análisis relacionado con la lúdica, asumen que hay ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, (Gitart, 2012). Los juegos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos andragógicos y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes.

Reconocen que la actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque pueden presentar y lograr el objetivo docente a través de un juego para el alumno, de esta forma se adquiere un carácter específico por las condiciones en que se desarrolla, la actividad docente se asimila mucho mejor (Jukovskaia, 2016). Hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

5. Conclusiones

- El desconocimiento de técnicas lúdicas por parte de los docentes afecta al proceso de enseñanza de los estudiantes, lo que incita desatención y apatía en los mismos.
- Existe apatía que presentan los estudiantes a la hora de escuchar las órdenes para el juego, no prestan atención, no realizan trabajos en grupo, por estas razones no se ha logrado tener un clima asertivo en el aula afectando esto las relaciones interpersonales entre pares didácticos.
- Los docentes presentan una planificación donde incluyen juegos. Sin embargo, lo antes mencionado solo queda en letra muerta, ya que no se aplica en ningún tipo de circunstancia académica. Lo que perjudica el proceso de enseñanza afectando el desarrollo de las destrezas, actitudes y aptitudes de los estudiantes.
- Los docentes no utilizan la lúdica en el proceso de enseñanza de los estudiantes de inicial, para identificar de manera asertiva cuales son las falencias las cuales afectan directamente al proceso de enseñanza
- El docente no crea un clima asertivo y de motivación en el aula o en el patio para los estudiantes que es esencial e importante en el proceso de enseñanza poniendo énfasis en un aprendizaje significativo mediante la actividad lúdica y el trabajo en equipo.

- Al realizar la investigación de campo se pudo identificar los diferentes tipos de pensamientos que tienen los docentes sobre el juego, ya que al momento de impartir instrucciones a los estudiantes deben realizarlo de una manera asertiva ya que le facilitara el control del juego con más facilidad para los estuantes; por estas razones no se ha logrado un asertivo aprendizaje en el aula o el patio afectando esto a la enseñanza entre pares didácticos.
- Los docentes al planificar métodos tradicionalistas en donde no existen técnicas lúdicas, ni motivacionales por estas razones el proceso de enseñanza se ve afectado, al no poder valorar las destrezas, actitudes ni aptitudes de los estudiantes, si no se enseña habilidades y estrategias de enseñanza para mejorar el desarrollo de capacidades los estudiantes no podrán desenvolverse con facilidad en un entorno social y tampoco podrán comprender lo que es trabajar en equipo.

Bibliografía

1. Admin. (6 de ENERO de 2014). *Cultura de la legalidad*. Recuperado el ENERO de 2014, de <http://www.culturadelalegalidad.org.mx/foro/index.php/1/por-qu%C3%A9-importante-ense%C3%B1arle-los-ni%C3%B1os-respetar-las-reglas>
2. Andreu, Á., & García, M. (2 de Enero de 2015). *Actividades lúdicas en la enseñanza*. Obtenido de <http://cvc.cervantes.es>: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
3. Araujo, J. (2003). *Juegos de musica y expresion corporal*. Madrid España: AUDIO Y VIDEO,S.L.
4. Barrios, N. (30 de Agosto de 2005). *El aula como escenario para trabajar en equipo*. Obtenido de <http://www.gestiopolis.com>: <http://www.gestiopolis.com/aula-como-escenario-para-trabajar-en-equipo/>
5. Bermúdez, M., Teva, I., & Sánchez, A. (2003). Análisis de la relación entre inteligencia emocional, estabilidademocional y bienestar psicológico. *Universitas Psicológica*, 27-32.
6. Bisquerra, R. (2001). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona : CISS Praxis.
7. De Almeida, N. (2014). *Educación Lúdica*. Sao Paolo, Brasil: Editorial San Pablo.
8. Echeverri, J. (7 de Septiembre de 2012). *Lo ludico como componente de lo pedagogico, la cultura, el juego y la dimension humana*. Obtenido de UTP: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
9. Estupiñán, F. (7 de Junio de 2013). *Papel de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>: <http://losjuegosenlaeducacion.blogspot.com/>
10. Gitart, R. (2012). *El juego en la escuela. Aula, juego y currículo escolar. No. 5-10*. Barcelona, España: Ediciones Escolares.
11. Gómez, T. (3 de Febrero de 2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños* . Obtenido de <http://repository.ut.edu.co>: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20%C3%BAgica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
12. IIPE. (4 de Marzo de 2013). *Trabajo en equipo*. Obtenido de <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org>: <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/sites/default/files/modulo09.pdf>
13. Inea. (6 de Mayo de 2014). *La importancia del trabajo grupal*. Obtenido de <http://guanajuato.inea.gob.mx>: http://guanajuato.inea.gob.mx/soporte/tutoriales/ensayoImportancia_Trabajo_Grupal.pdf
14. Jukovskaia, R. (2016). *La educación del niño en el juego*. La Habana, Cuba: Ediciones Pueblo y Educación.
15. Ledezma, A. (7 de Junio de 2014). *Academia*. Obtenido de <http://www.academia.edu>: http://www.academia.edu/6376986/ensayo_la_desmotivacion_del_profesorado
16. Mendez, A., & Fernández, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo. *Revista digital*, <http://www.efdeportes.com/>.
17. Soria, C. (enre de 2015). los juegos tradiciona.
18. Zavaleta, M. (5 de Abril de 2012). *La importancia del trabajo grupal en el aula*. Obtenido de <http://fido.palermo.edu>:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9174&id_libro=443