



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO INFANTIL COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA
ESTIMULAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

**CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO INFANTIL COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL
PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS
DE 4 A 5 AÑOS.**

**CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**EL JUEGO INFANTIL COMO HERRAMIENTA
FUNDAMENTAL PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES
SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

**CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

**JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION INICIAL**

SARANGO SALAZAR EDGUIN GEOVANI

**MACHALA
2022**

EL JUEGO INFANTIL COMO DESARROLLO FUNDAMENTAL PARA ESTIMULAR SUS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS MACHALA 2022.

por Genesis Lizbeth Campoverde Mosquera

Fecha de entrega: 01-mar-2023 07:33p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2026569497

Nombre del archivo: CAMPOVERDE_MOSQUERA_GENESIS_LIZBETH.pdf (478.67K)

Total de palabras: 16619

Total de caracteres: 84112

EL JUEGO INFANTIL COMO DESARROLLO FUNDAMENTAL PARA ESTIMULAR SUS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS MACHALA 2022.

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

8%

★ repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH y JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado EL JUEGO INFANTIL COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH

0704580604

JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR

0707011540

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi bebe, por haber sido mi mayor impulso durante todo este proceso, también a Dios, a la Virgen del Cisne y al Divino Niño Jesús, por haberme brindado sabiduría y fuerzas para culminar esta etapa de mi vida. A mis padres, por su incondicional apoyo. A mi esposo, por haberme motivado a seguir adelante, dándome palabras de aliento en todo momento. A mis abuelos, por sus consejos que me sirvieron para no darme por vencida.

JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR

Le dedico el resultado de este trabajo a Dios por ser mi fortaleza y porque gracias a Él pude culminar la carrera. A mis padres, Grace y Jimmy, por ser mis guías y apoyo durante mi proceso de formación. A mis hermanas, Sarita y Sofia, por acompañarme y brindarme palabras de apoyo. A mí por siempre esforzarme y nunca rendirme a pesar de haber atravesado por diversas dificultades.

CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos mis docentes por sus conocimientos brindados, a nuestro tutor, por haber sido un gran guía a lo largo de este proceso. A mi amiga y compañera del trabajo de titulación Génesis, por su comprensión, empatía y apoyo para culminar con el proyecto de investigación.

También quiero agradecer a la Universidad Técnica de Machala por haberme permitido ser parte de esta prestigiosa institución y haber sido cómplice de mi formación académica.

JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR

Quiero agradecer a Dios por darme fuerza para seguir y no rendirme, a mis docentes por haber compartido sus conocimientos. A nuestro tutor, el Dr. Edguin Sarango, por orientarnos durante la elaboración de nuestro trabajo.

A mi familia por haberme acompañado en este largo camino. A mi querida amiga y compañera de carrera Angie Jiménez, muchas gracias por motivarme, ayudarme y acompañarme durante todo este tiempo de estudio. Agradezco a mi amiga Nathaly, con quien he pasado increíbles momentos y ha estado ahí para brindarme su apoyo en mi proceso de formación profesional.

Doy gracias a mi universidad por haberme permitido formar parte de esta prestigiosa institución.

CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH

RESUMEN

En esta investigación que se realizó sobre el juego infantil como herramienta fundamental para estimular las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años que tuvo como objetivo el establecer la relación que existe entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. La metodología que se utilizó en el presente proyecto es de nivel descriptiva y correlacional, donde la población escogida fue del Centro de Educación Inicial “Amada Agurto de Galarza”, la cual cuenta con cinco docentes de subnivel inicial 2 y un total de 121 estudiantes en el grupo de edad de 4 a 5 años, en donde se recurrió a la toma de una muestra del 30% que dio como resultado 35 estudiantes, es decir 7 estudiantes por aula que fueron escogidos aleatoriamente. Así mismo se hizo la aplicación de tres instrumentos: entrevista estructurada para docentes de subnivel inicial 2 y una guía de observación no participativa para estudiantes y otra destinada para docentes de subnivel inicial 2. En base a la aplicación de los instrumentos se obtuvo como resultado que las docentes suelen proponer juegos infantiles, pero se presentan diferentes conflictos entre compañeros, para ello se elaboró una guía didáctica con actividades que permiten un estímulo en el área social de los infantes. Se llegó a la conclusión de que existe una relación entre los juegos infantiles y el desarrollo de las habilidades sociales en el subnivel inicial 2, por que a través de las experiencias que adquieren los niños a través del juego ellos podrán aplicarlos a lo largo de su vida y crear buenas relaciones con su entorno y sus pares.

PALABRAS CLAVE: Juego infantil, desarrollo de habilidades sociales, juegos colaborativos, cooperación.

ABSTRACT

In this research that was carried out on children's play as a fundamental tool to stimulate social skills in children from 4 to 5 years of age, the objective was to establish the relationship that exists between children's play in the development of children's social skills. The methodology obtained in this project is of a descriptive and correlational level, where the population is from the "Amada Agurto de Galarza" Initial Education Center, which has five initial sublevel 2 teachers and a total of 121 students in the age group from 4 to 5 years, where a 30% sample was taken, which resulted in 35 students, that is, 7 students per classroom who were randomly chosen. Likewise, the application of three instruments was made: a structured interview for teachers of initial sublevel 2 and a non-participatory observation guide for students and another intended for teachers of initial sublevel 2. Based on the application of the instruments, the result was that Teachers usually propose children's games, but there are different conflicts between classmates, for which a didactic guide was prepared with activities that allow stimulation in the social area of infants. It was concluded that there is a relationship between children's games and the development of social skills in the initial sublevel 2, because through the experiences that children acquire through play they will be able to apply them throughout their lives. and create good relationships with their environment and their peers.

KEY WORDS: Children's game, development of social skills, collaborative games, cooperation.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: PROBLEMA.....	13
1.1. Contexto del objeto de estudio.....	13
1.2. Delimitación del problema.....	14
1.2.1. <i>Formulación del problema</i>	14
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	14
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. <i>General</i>	15
1.3.2. <i>Específicos</i>	15
1.4. Justificación.....	15
CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	18
2.1. Enfoques diagnósticos.....	18
2.1.1. <i>Antecedentes de la investigación</i>	18
2.2. Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variable.	21
2.2.1. Matriz de consistencia.....	21
2.2.2. Matriz de operacionalización de variables.....	23
2.3. Bases teóricas.....	26
2.3.1. Juego infantil.....	26
2.3.1.1 Teorías del juego.....	27
2.3.1.1.1 Teoría de María Montessori.....	27
2.3.1.1.2. Teoría del juego de Jean Piaget.....	28
2.3.1.1.3. Teoría del juego de Lev Vygotsky.....	29
2.3.1.1.4. Teoría del juego de Karl Groos.....	30
2.3.1.2. Tipos de juego.....	30
2.3.1.2.1. Juego simbólico.....	31
2.3.1.2.2. Juego asociativo.....	31
2.3.1.2.3. Juego de reglas.....	32
2.3.1.2.4. Juego suplementario, cooperativo u organizado.....	32
2.3.2. Habilidades sociales.....	33
2.3.2.1. Aprendizaje de las habilidades sociales.....	34
2.3.2.1.1. Aprendizaje por experiencia propia.....	35
2.3.2.1.2. Aprendizaje por observación.....	36
2.3.2.1.3. Aprendizaje verbal o instruccional.....	36

2.3.2.1.4. Aprendizaje por retroalimentación interpersonal.....	37
2.3.2.2. Habilidades sociales básicas de los niños.....	38
2.3.2.2.1. Apego o afectividad.....	38
2.3.2.2.2. Empatía.....	38
2.3.2.2.3. Asertividad	39
2.3.2.2.4. Cooperación.....	40
2.3.2.2.5. Autocontrol.....	40
2.4. Descripción del proceso diagnóstico.....	41
2.4.1. Nivel de investigación.....	41
2.4.2. Diseño de investigación.....	42
2.4.3. Población y muestra	42
2.4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
CAPÍTULO III. Propuesta integradora.....	44
3.1. Introducción	44
3.2. Procesamiento y análisis de datos.....	45
3.2.1. Análisis de la guía de observación no participativa aplicada a los niños y niñas de Inicial 2:.....	45
3.2.2. Análisis de la guía de observación no participativa aplicada a las docentes de Inicial 2:.....	50
3.2.2. Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de Educación Inicial, Subnivel 2.....	55
3.3. Descripción de la propuesta.....	58
3.4. Objetivo de la propuesta.	59
3.4.1. Objetivo general.....	59
3.4.2. Objetivos específicos.....	59
3.5. Fundamentación teórica.....	59
3.6. Fases de implementación.....	60
3.6.1. Fase de construcción.....	60
3.6.1.1. Fase 1. Planificación	60
3.6.1.2. Fase 2. Ejecución	61
3.6.1.3. Fase 3. Valoración	61
3.6.2. Fase de socialización.....	61
3.7. Recursos logísticos.	61
CAPÍTULO IV. Valoración.....	63
4.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	63
4.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	63

4.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.	63
4.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	64
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	68
ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Matriz de consistencia.....	21
Tabla 2.	Matriz de operacionalización de variables.....	23
Tabla 3.	Juego Infantil.....	45
Tabla 4.	Habilidades sociales	48
Tabla 5.	Juego Infantil.....	50
Tabla 6.	Habilidades sociales	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juego Infantil.....	46
Gráfico 2. Habilidades sociales.	48
Gráfico 3. Juego Infantil.....	51
Gráfico 4. Habilidades sociales	54

INTRODUCCIÓN

Se puede definir al juego infantil como una actividad que beneficia a los niños ya que a través de ella se puede estimular la imaginación, creatividad y en el desarrollo de habilidades sociales. Además, la interacción que tiene con el entorno a través de las actividades lúdicas el infante puede adquirir experiencias y generar conocimientos nuevos. Para contribuir a esta teoría se realizó una investigación en el Centro de Educación Inicial “Amada Agurto de Galarza”, cuya población constaba de cinco docentes y 35 estudiantes del Subnivel Inicial 2.

En cuanto a las habilidades sociales, estas son importantes porque se las utiliza a diario para poder relacionarnos con las personas que convivimos y así expresar nuestros deseos, pensamientos y sentimientos. Por ende, el desarrollar esta destreza permitirá que pueda interactuar con sus compañeros en el aula de clases y además que la docente pueda conocer las necesidades y gustos que tiene cada uno de los estudiantes.

En cuanto a las prácticas preprofesionales, se pudo evidenciar que, a pesar de la utilización de los juegos infantiles para desarrollar destrezas en los estudiantes, aún se pueden detectar conflictos entre compañeros, por lo cual en la presente investigación se resalta la importancia que tiene el uso de los juegos infantiles para el desarrollo de habilidades sociales. La cual tiene como objetivo general el establecer la relación que existe entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años; y sus objetivos específicos son los siguientes:

- Fundamentar teóricamente sobre el juego infantil con respecto al desarrollo de habilidades sociales durante la edad de 4 a 5 años.
- Mencionar las habilidades sociales que se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años.
- Elaborar una propuesta de guía didáctica para docentes sobre la aplicación de juegos que permitan desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años.

En cuanto a la estructura del proyecto de investigación, está dividida en cuatro capítulos:

Dentro del capítulo I se describe el problema y el contexto del objeto de estudio, seguido se encuentra la delimitación del problema en donde se formula el problema general y específicos. Continuando se encuentran los objetivos de la investigación: uno general y tres específicos; y por último la justificación en donde se relata el aporte que brindará dicha investigación.

En el capítulo II, titulado diagnóstico del objeto de estudio, se puede encontrar los antecedentes nacionales e internacionales que fueron encontrados en diferentes repositorios las cuales aportaron como un referente de guía para la elaboración de la investigación. Así mismo para el análisis del problema se recurre a la elaboración de la matriz de consistencia y la matriz de operacionalización de variables. También se encuentran las bases teóricas en las que se describen cada una de las variables y finalmente se encuentra descrito el nivel, diseño, población y muestra de la investigación.

Dentro del capítulo III se explica la propuesta integradora, la cual se fundamenta de diversos autores y así mismo se encuentra la guía didáctica destinada para el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años. Además, se encuentra el análisis de los instrumentos aplicados, el objetivo general y específicos del proyecto integrador. Por otro lado, en el capítulo IV se expone la valoración de la propuesta integradora en donde se describe el análisis en cuanto a la dimensión técnica, económica, social y ambiental. A continuación, encontramos las conclusiones y recomendaciones, seguido de referencias bibliográficas y en orden portadas de artículos científicos.

CAPÍTULO I: PROBLEMA

1.1. Contexto del objeto de estudio.

Durante las prácticas profesionales, se pudo observar que hay niños a los cuales se les dificulta llevar una buena relación con sus compañeros, ya que en ciertos momentos comienzan a molestar, golpear, empujar, hasta incluso hacen uso de un vocabulario no adecuado y esto afecta mucho a que no se genere un buen desarrollo de la actividad propuesta por la docente, por ende se hace recomendable que a través de los diferentes juegos infantiles los maestros estimulan el desarrollo de habilidades sociales en los pequeños con el fin de que se maneje un ambiente agradable tanto dentro como fuera del aula.

Un docente parvulario debe conocer muy bien que por medio del juego se puede lograr desarrollar varias habilidades en diferentes áreas. Por consiguiente, el desarrollo de habilidades sociales en los niños es importante ya que de este manera ellos podrán tener un mejor comportamiento, una mejor socialización con sus compañeros y adultos, lo cual los llevará a desenvolverse espontáneamente en diferentes ambientes, y para trabajar en ello, se lo debería hacer a través del juego infantil, ya que aquí los niños van a practicar lo que es cumplir normas, seguir instrucciones, respetar turnos, y también les ayudará mucho a interactuar de manera cooperativa con los que están a su alrededor.

Para la realización de esta investigación se tomó en cuenta la escuela “Amada Agurto de Galarza” perteneciente al cantón Machala, que funciona en la ciudadela Las Brisas atendiendo un significativo número de niños y niñas, que provienen de la comunidad y sectores aledaños ofertando a la comunidad servicios de educación de calidad y calidez, la misma que fue declarada Centro de Educación Modelo en la ciudad en el año 2014. Por lo que nos enfocamos al subnivel 2, la cual consta de 5 paralelos: Inicial 2 “A”, Inicial 2 “B”, Inicial 2 “C”, Inicial 2 “D” e Inicial 2 “E”, en cuanto a la selección de los alumnos se lo realizará al azar con todos los grados antes mencionados, con el fin de poder realizar un estudio de cuáles son las habilidades sociales que poseen los niños. Reconociendo que el desarrollo de estas habilidades permite a las personas relacionarse con su entorno a través de conductas o emociones, y si no se llegase a desarrollar podría provocar un

desinterés en ir a la escuela, parque o algún lugar público tendiendo a aislarse de sus compañeros y limitándose a expresar sus emociones o pensamientos.

Se ha considerado el presente estudio, debido a las observaciones de las prácticas preprofesionales, en donde se evidencio la falta de habilidades sociales en los niños, lo cual impide que se genere un clima agradable en las aulas, por esta razón al observar este problema en la escuela “Amada Agurto de Galarza”, surgió la idea de investigar sobre qué tan importante es el desarrollo de estas habilidades y que juegos pueden aportar al desarrollo de las mismas, con el propósito de que la institución tenga una mejor educación, propiciando una formación integral de los alumnos.

1.2. Delimitación del problema

En el transcurso de las prácticas pre-profesionales desarrolladas de forma presencial en la escuela con nivel de educación inicial, se presencié que hay niños con cierto grado de dificultad en la práctica de habilidades sociales en el momento que se realiza algún juego infantil ya sea dentro o fuera del aula, por ejemplo en la escuela “Amada Agurto de Galarza”, al momento en que la maestra estaba realizando el juego “simón dice”, ciertos niños no seguían las instrucciones, sino más bien comenzaban a correr por el aula y molestaban a sus otros compañeros que sí estaban concentrados en la actividad, lo cual causó un poco de conflicto con los niños y es ahí donde detecté la ausencia de habilidades sociales en los infantes al participar de un juego, todo ello impide que el niño tenga un buen desarrollo en el área social, ya que no se relaciona o interacciona de una manera adecuada y cortés tanto con sus compañeros como con la docente. Tras esta observación surge la iniciativa de investigar de qué manera se relaciona el juego infantil con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

1.2.1. *Formulación del problema*

¿De qué manera se relaciona el juego infantil con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años?

1.2.2. *Problemas específicos*

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del juego con respecto al desarrollo de habilidades sociales durante la edad de 4 a 5 años?

- ¿Qué habilidades sociales se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años?
- ¿Cómo elaborar una propuesta de una guía didáctica para docentes sobre la aplicación de juegos que permitan desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. General

Establecer la relación que existe entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

1.3.2. Específicos

- Fundamentar teóricamente sobre el juego infantil con respecto al desarrollo de habilidades sociales durante la edad de 4 a 5 años.
- Mencionar las habilidades sociales que se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años.
- Elaborar una propuesta de guía didáctica para docentes sobre la aplicación de juegos que permitan desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años.

1.4. Justificación

En base a las observaciones en las distintas instituciones educativas durante las prácticas preprofesionales, se evidenció la ausencia de desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, debido a la poca implementación de juegos dentro de las actividades escolares. Por ende, es importante que los docentes dentro de sus planificaciones involucren a los juegos como una herramienta necesaria porque en las edades tempranas los niños desarrollan estas habilidades que le permiten formarse como un ser social.

Actualmente los centros educativos se han visto en la necesidad de estimular el área social de los niños ya que en los meses de pandemia se vieron limitados al contacto con la sociedad, es por ello que el ejecutar nuevas estrategias didácticas como en este caso es el juego quien permitirá al infante aprender a través de la interacción con su entorno. Además, le ayuda a pasar la etapa egocéntrica que se da hasta los 4 años. Por consiguiente, los docentes al hacer uso de esta herramienta podrán formar un ser creativo, colaborador, capaz de expresar sus pensamientos o emociones, de tal manera el niño podrá desarrollar sus habilidades sociales y desenvolverse espontáneamente dentro de su entorno educativo y familiar.

Para la realización de la presente investigación se recurrió a la observación de las prácticas preprofesionales en el Centro de Educación Inicial con niños de 3 a 5 años, además se trabajó en la búsqueda de información en las diferentes bases de datos, trabajos de titulación, maestrías, doctorados, ya sean nacionales o internacionales, los mismos que están publicados dentro de los últimos cinco años, también se consideró la disponibilidad de recursos humanos y económicos.

Dentro del ámbito educativo, el análisis del desarrollo de habilidades sociales entre estudiantes - docentes, y el trabajo de las educadores con la implementación de juegos que realizan los alumnos en sus jornadas educativas del Centro de Educación Inicial “Amada Agurto de Galarza”, nos permitió indagar sobre qué tan importante es el desarrollo de estas habilidades a través del juego, con la finalidad de que la institución mejore su educación, así también que los docentes puedan conocer la relevancia que tienen los juegos en el aprendizaje de los infantes y puedan aplicarlos en sus clases, dando así como resultado alumnos sociables y que los padres de familia sean testigos de este cambio.

El trabajo realizado consta de una utilidad metodológica, debido a que en un futuro podría efectuarse investigaciones con cierto grado de similitud, de tal forma que resultará útil para una comparación o análisis, de todo lo que se ha ejecutado durante el proceso investigativo, lo cual permitirá reforzar o mejorar la información acerca del tema. La metodología a utilizar para resolver el problema de investigación será: la encuesta, entrevista, es de carácter cuantitativo.

La presente investigación aportará con conocimientos fundamentales en nuestra formación profesional, debido a que profundizaremos en la parte teórica enriqueciendo nuestros conocimientos, así también mejorará la práctica educativa, innovando en estrategias lúdicas que permitan un cambio en la educación. Por otro lado, en el aspecto disciplinario, la información obtenida contribuirá a nuestra provincia, específicamente a la ciudad de Machala, destacando a la metodología juego-trabajo como la principal herramienta que debería ser utilizada en el nivel de educación inicial y así procurar que a través del juego se desarrollen las habilidades sociales en cada niño.

CAPÍTULO II. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1. Enfoques diagnósticos

2.1.1. Antecedentes de la investigación

Las bases del presente proyecto se encuentran fundamentadas mediante la revisión de distintas tesis encontradas en los diferentes repositorios tanto a nivel nacional e internacional, considerando su información como un referente de guía para el tema de investigación a tratar apoyándose de argumentos coherentes:

Para los antecedentes nacionales recurrimos al trabajo de Andrade (2019) con el tema “Habilidades sociales básicas y la convivencia en niños de 4-5 años de una institución privada y pública del sector norte de Quito” cuyo objetivo es el determinar de qué manera el desarrollo de habilidades sociales básicas constituye una alternativa para el mejoramiento de la convivencia en niños de 4-5 años de dos instituciones de la ciudad de Quito. Para dicha investigación se utilizó la metodología de enfoque cualitativo de nivel descriptivo, cuyas herramientas fueron las entrevistas para docentes y escalas de estimación a los niños y niñas. La población constaba de 20 niños, 9 docentes y 2 autoridades de dos centros educativos dando un total de 31 personas. En donde se dio como resultado de la investigación que en el centro privado se trabajaba el ámbito de convivencia en el aula a través de estrategias y juegos, mientras que en los centros públicos no se desarrollaba el ámbito de convivencia dando como resultado contradicciones.

Siguiendo con la revisión bibliográfica se consideró como referente al estudio realizado por Berzosa (2021) en una institución educativa de Cuenca con el siguiente tema: “Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación Preescolar”, siendo el objetivo de la autora analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de preescolar, para ello el enfoque del estudio es cualitativo de tipo descriptivo, mediante el análisis de información documental, con el fin de establecer tendencias teóricas y categorías sobre la relación del juego y habilidades sociales, de modo que los resultados coinciden en que los juegos tradicionales cumplen funciones en el desarrollo de habilidades necesarias para la convivencia de los niños.

Por otra parte Viana (2021) en su investigación titulada: “ Juego y socialización de los niños del nivel inicial II”, teniendo como propósito dar respuestas a la interrogante ¿Cuál es la relación entre juego y procesos de socialización en los niños del subnivel II de educación inicial, para ello se empleó la metodología cualitativa, también se basó en el apoyo de técnicas tales como la búsqueda bibliográfica y la observación participante y por supuesto se usaron instrumentos tales como el cuestionario, diario de campo y entrevistas, el método etnográfico permitió la descripción y aproximación al centro infantil donde se realizó la observación de los niños de 3 y 4 años del subnivel II, en el cual se observó cómo la docente utiliza al juego para el desarrollo social de los pequeños, obteniendo como resultados la necesidad de implementar el juego en la educación infantil para que se promueva la socialización y se fomente las habilidades sociales de los niños.

Así mismo se recurrió a los antecedentes internacionales, donde se revisó el trabajo de Quiroz (2018) cuyo tema de investigación es “Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años”, donde el objetivo se basa en determinar la relación del aprendizaje cooperativo y habilidades de interacción social en niños de 5 años. La metodología utilizada en la tesis fue el método hipotético deductivo, con diseño no experimental transversal, correlacional causal y además las herramientas utilizadas fueron la encuesta y el cuestionario. El universo escogido está conformado por niños y niñas de 5 años, para lo cual se utilizó el muestreo no probabilístico. Dando como resultado que existe una moderada relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de 5 años.

También se revisó el trabajo de Corrales y Schroeder (2018) titulado “Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal”, que presentaba el objetivo de indagar acerca de la relación entre las habilidades sociales y la concurrencia a jardín maternal en niños y niñas de 4 años. Donde la metodología utilizada fue de corte cuantitativa, de tipo descriptiva y correlacional, cuya herramienta utilizada fue la escala de observación. En cuanto a la población trabajada fueron 66 individuos, entre niños y niñas que había y no asistido a un jardín maternal. El resultado obtenido fue que existe una diferencia significativa en el desempeño de los niños en cuanto a la impaciencia, donde no hay diferencias significativas entre los grupos.

Otro trabajo utilizado fue de Guerra (2018) con el tema “Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años”, cuyo objetivo es determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años. Para lo cual se utilizó la metodología de diseño experimental, para lo cual las herramientas utilizadas fue la ficha de observación y donde la población inmersa en la investigación constaba de 27 niños de 4 años. En donde se vio como resultado que los juegos si influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años.

2.2. Análisis del problema, matrices de consistencia y de operacionalización de variable.

2.2.1. Matriz de consistencia

Tabla 1. Matriz de consistencia

El juego infantil como desarrollo fundamental para estimular sus habilidades sociales en niños de 4 a 5 años Machala 2022.			
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable independiente
¿De qué manera se relaciona el juego infantil con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años?	Establecer la relación que existe entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.	Existe relación entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.	<p><i>Juego infantil</i></p> <p>Teorías del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Teoría de María Montessori ● Teoría de Jean Piaget ● Teoría de Lev Vygotsky ● Teoría de Karl Gross <p>Tipos de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juego simbólico ● Juego asociativo ● Juego de reglas ● Juego suplementario, cooperativo u organizado.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis Específicas	Variable dependiente
1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del juego infantil con	1. Fundamentar teóricamente sobre el juego infantil con respecto al desarrollo de	1. Existe una fundamentación teórica sobre el juego infantil con respecto al desarrollo de habilidades	<p><i>Habilidades sociales</i></p> <p>Aprendizaje de habilidades sociales</p>

<p>respecto al desarrollo de habilidades sociales durante la edad de 4 a 5 años?</p> <p>2. ¿Qué habilidades sociales se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años?</p> <p>3. ¿Cómo elaborar una propuesta de una guía didáctica para docentes sobre la aplicación de juegos que permitan desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años?</p>	<p>habilidades sociales durante la edad de 4 a 5 años.</p> <p>2. Mencionar las habilidades sociales que se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años.</p> <p>3. Elaborar una propuesta de instrucción a los docentes sobre la aplicación de juegos infantiles para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años.</p>	<p>sociales durante la edad de 4 a 5 años.</p> <p>2. Existen diferentes habilidades sociales que se desarrollan a través de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años.</p> <p>3. La propuesta de una guía didáctica para docentes sobre la aplicación de juegos permite desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje por experiencia propia • Aprendizaje por observación • Aprendizaje verbal o instruccional • Aprendizaje por retroalimentación interpersonal. <p>Habilidades sociales básicas de los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apego o afectividad • Empatía • Asertividad • Cooperación • Autocontrol
--	--	--	---

Autoras: Genesis Campoverde y Angie Jiménez

2.2.2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 2. Matriz de operacionalización de variables

Título: El juego infantil como desarrollo fundamental para estimular sus habilidades sociales en niños de 4 a 5 años Machala 2022.					
OBJETIVO GENERAL	VARIABLES	DESCRIPCIÓN	DIMENSIONES	CATEGORÍAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Establecer la relación que existe entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.	Juego infantil	Cabe mencionar que el juego es una manera de entretenerse, pero también de aprender recreativamente. Por ello el juego es una actividad mediante la cual los niños aprenden lúdicamente, es así que a través de aquello experimenta su entorno, conoce más de sí mismo y se relaciona con las personas de su alrededor, por ende descubre	Teorías del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría de María Montessori • Teoría de Jean Piaget • Teoría de Lev Vygotsky • Teoría de Karl Gross 	Técnicas <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista Instrumentos <ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación no participativa • Cuestionario de preguntas semiabiertas.
			Tipos de juego	<ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico • Juego asociativo • Juego de reglas • Juego suplementario, cooperativo u organizado 	

cosas nuevas que le ayudaran a formar su propio aprendizaje (Gallardo y Gallardo, 2018, p.42) . De tal manera, la participación de los infantes dentro del aula de clase será más constante y aprenderá a dar soluciones a problemas comunes.

Habilidades sociales	Las habilidades sociales ayudan a relacionarse con las demás personas permitiendo un desarrollo óptimo de la sociedad y se van desarrollando	Aprendizaje de habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje por experiencia propia • Aprendizaje por observación • Aprendizaje verbal o instruccional • Aprendizaje por retroalimentación interpersonal.
-----------------------------	--	--	---

de acuerdo al estímulo que reciba el infante durante su etapa de crecimiento (Dávila, 2018).

Habilidades sociales básicas de los niños.

- Apego o afectividad
- Empatía
- Asertividad
- Cooperación.

Autoras: Genesis Campoverde y Angie Jiménez

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Juego infantil

El juego durante los primeros años de vida permite un desarrollo progresivo en la vida futura de los niños. De esta manera, se hace fundamental mencionar al juego como una actividad lúdica que beneficia a los individuos, ya que el niño al ser estimulado desde temprana edad a través del juego, se propicia el desarrollo de su imaginación, se convierten en seres creativos, adquieren un vocabulario más amplio y también involucra mucho la práctica de valores, que luego serán útil para su desenvolvimiento dentro de la sociedad (Andrade, 2020). Por consiguiente, el juego infantil tiene mucho que ver en el desarrollo de los niños, debido a su importancia en la estimulación de habilidades sociales.

Cabe destacar que el juego infantil, es un elemento clave en la educación, porque por medio de esta actividad lúdica los niños logran desarrollar algunas áreas, como por ejemplo la del lenguaje, cognitiva, y por supuesto la social, por ende, es primordial que los docentes en educación inicial se centren en utilizar al juego como aquella metodología que les facilite a los alumnos adquirir habilidades sociales, por lo cual asentarán sus primeras bases para una mejor interacción con su medio social.

Desde otra perspectiva el juego favorece en el aprendizaje de los niños. De tal modo, tiene una relación directa con la educación porque desarrolla las habilidades motoras, sociales, afectivas y emocionales de los individuos, por otro lado, hace que el niño sea más observador, despierta su interés por saber otros temas que le llaman mucho la atención y empiezan a tener un conocimiento más claro de si, de los demás y de todo lo que está en su entorno (Mieles et al., 2020). En consecuencia, el juego permite que los niños se desenvuelven de manera libre y que establezcan una buena interacción con las personas de su alrededor.

Por otro lado, el juego en equipo o grupo fortalece la relación entre estudiantes, docentes y demás personas. De modo que se hace fundamental que los docentes parvularios fomenten actividades colaborativas, donde se les dé la oportunidad a cada alumno de participar e intercambiar ideas, también reconocer sentimientos, emociones que poseen

otras personas (Menacho, 2019). Por ello, todo esto ayuda al niño a desenvolverse con autonomía, a su vez, aprende a trabajar en grupo, respetando opiniones y acciones diferentes a las que el realiza.

De esta manera, se puede deducir que el juego es un factor importante en el desarrollo social, físico, cognitivo e intelectual del niño, puesto que al utilizarlo se puede llegar a desarrollar hasta dos o más áreas de las mencionadas, lo cual permite que los infantes conozcan el entorno que les rodea en base a su propia experiencia, también la convivencia con otras personas refuerza la interacción y participación dentro de una sociedad.

2.3.1.1 Teorías del juego

En cuanto a las teorías del juego, podemos encontrar varias pero las que han sido consideradas para la presente investigación, son de los siguientes autores: María Montessori, Jean Piaget, Lev Vygotsky y Karl Gross, cada uno de ellos fundamentan la importancia del juego en edades tempranas, y como este se involucra en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños entre edades de 4 a 5 años, a continuación se hará una breve síntesis de lo que los autores mencionan con respecto al juego infantil.

2.3.1.1.1 Teoría de María Montessori

En cuanto a una de las teorías relevantes que habla sobre la enseñanza de los niños a través del juego está la de María Montessori, en ella se explica cómo los infantes pueden llegar a un conocimiento duradero mediante actividades lúdicas que les permita estimular diferentes áreas, tales como; social, lingüística, cognitiva y física. Por ende, aquella teoría señala la relevancia de usar el juego en el proceso educativo para desarrollar en los pequeños autonomía, la libre expresión, el respeto de sí mismo y de las personas de su entorno (Espinoza, 2022). Así mismo, se convierte en una de las temáticas más importante que le ayuda al niño tanto al desenvolvimiento social y físico.

Cabe mencionar que la pedagoga María Montessori con su teoría, es una de las más destacadas al tratar de la enseñanza de un niño por medio del juego, debido a que se centra en dar a conocer algunas de las maneras adecuadas de hacer que el infante experimenta su entorno adquiriendo en base a su propia experiencia un nuevo conocimiento que le

servirá a lo largo de su vida, y es de esta manera tenga la oportunidad de desarrollarse socialmente e ir teniendo una formación integral.

Se hace valioso recalcar que el juego tiene conexión con el trabajo y la manera en que este repercute en la estimulación del área social de los niños. En la teoría de María Montessori, nos menciona que los niños aprenden por medio del juego y trabajo, no solo se beneficia su área social con la apropiación de habilidades sociales, sino que también lo induce a ser una persona autónoma, es decir, va a participar seguido de las actividades que se den dentro y fuera del aula ambiente (Figuroa y Figuroa, 2019). Por consiguiente, esto aportará a que el niño trabaje tanto de manera individual y colaborativa.

Por otro lado el juego-trabajo se ha convertido en una fuente crucial de aprendizaje en los niños, ya que interviene en el desarrollo de algunas áreas tales como: lingüística, cognitiva, afectiva y social, esta última mencionada nos habla acerca de cómo es el comportamiento del niño con sus pares o personas adultas, por ende al aplicar el juego y vincularlo con el trabajo que realizan los niños aportó a que sea un ser sociable y que su participación en su círculo social sea de agrado para los demás.

2.3.1.1.2. Teoría del juego de Jean Piaget

El juego se convierte en un medio donde los infantes van acentuando su forma de actuar o de relacionarse con sus pares o mayores. De acuerdo a la teoría de Piaget menciona que los niños a través del juego se relacionan con sus pares, tiene un mejor desenvolvimiento con su medio natural, y asegura que los valores que adquiere cada individuo nacen desde su interior vinculándose con la interrelación del ambiente (Figuroa y Figuroa, 2019). Así mismo, los niños no solo obtienen valores personales si no también sociales que les facilitara su intervención dentro de la sociedad.

Para que un niño adquiera valores y los ponga en práctica, va depender del ambiente en el que se desenvuelve, ya que es de conocimiento, los infantes suelen aprender mucho de lo que observan, entonces por ello se vuelve conveniente que tanto la familia como la escuela, practiquen buenos valores, actitudes y de esta manera generan un ambiente agradable que favorezca un buen desarrollo de las habilidades sociales de los pequeños y por qué no hacerlo a través de juego, en donde impliquen la práctica de los mismos.

Con respecto a lo mencionado en los párrafos anteriores se puede deducir que para la enseñanza de las habilidades sociales es muy importante el desenvolvimiento del niño con su entorno familiar, ya que influye directamente en el aprendizaje de los infantes, debido a que aprende acorde a los estímulos y experiencias que va teniendo durante su crecimiento, por ende es preciso alegar que si se pone en práctica las habilidades sociales se lo haga a través del juego infantil porque a esta edad se le hace más fácil al niño captar ideas o conocimientos mediante la ejecución de un juego.

2.3.1.1.3. Teoría del juego de Lev Vygotsky

El juego tiene mucha relación con el desarrollo social en los niños. Por tal razón se hace importante destacar la aportación de la teoría que planteo Lev Vygotsky donde indica que el juego no solo estimula el área social en los niños, sino que también el lado afectivo e intelectual, que les permitirá desenvolverse de mejor manera, favoreciendo la estimulación de su lenguaje, de la manera de pensar, trabaja la memoria, son más receptivos, atentos e inteligentes (Sánchez, Castillo y Hernández, 2020). Todo aquello ayuda a que el niño se convierta en un ser social, es decir, que participe activamente de las actividades, dando su propio punto de vista y llevando una relación armónica con los demás.

La enseñanza que se les ofrece a los niños a través del juego se enfoca en permitirles adquirir conocimientos propios. Así mismo, Vygotsky menciona que mediante el juego el niño demuestra ciertas conductas y se plantea situaciones de manera imaginativa, hasta lograr encontrar soluciones en base a un conocimiento ya conocido para llegar a uno nuevo por medio de su experimentación (García, Izquierdo, Aquino y Silva ,2019). De esta manera, el niño aprende a desenvolverse con mayor facilidad en cualquier ambiente.

En términos generales, la teoría de Lev Vygotsky posibilita entender de qué manera se puede trabajar con los niños haciendo uso del juego en las actividades que se plantean los docentes con el objetivo de enseñar a cada uno de los pequeños, y que este aprendizaje perdure a lo largo de su vida, ayudándolo no solo a que se desenvuelva autónomamente, sino que al mismo tiempo se relacione con otros individuos y fortalezca su área social.

2.3.1.1.4. Teoría del juego de Karl Groos

En la teoría del pre ejercicio de Karl Groos nos habla acerca de la importancia del juego para la vida adulta. Por ende, hace referencia que el juego es un elemento clave durante la vida del niño, debido a que en un futuro se verá reflejado su incidencia en el desarrollo de algunas habilidades como por ejemplo las sociales, donde le permitirá al individuo ser autónomo y tener una mejor relación con las personas de su entorno (Caballero, 2021). Por consiguiente, esta es una teoría más para conocer de qué manera el niño desde sus primeros años de vida puede asentar sus bases para el desarrollo de las habilidades sociales.

Es necesario, señalar sobre la teoría de Karl Groos donde habla acerca de cómo el niño se prepara para la vida adulta mediante el juego. En este sentido se comprende que el juego motiva a los infantes a desarrollar capacidades y habilidades que en la vida futura les permitiera tener un desempeño autónomo (Morales, 2022). De modo que el individuo va desenvolverse por sí solo encontrando soluciones a problemas del diario vivir, a su vez estimula el desarrollo de habilidades básicas que jugarán un papel importante en su crecimiento y formación educativa.

Además, aquel autor menciona que cada una de las destrezas que el individuo adquiere a través de actividades que involucren jugar, les permite estimular su manera de pensar, aprenden en base a su propia experiencia, lo cual los va formando de manera integral. Así mismo, fortalece su área social debido a que hay mayor relación e interacción con su entorno y es ahí donde se le presenta la oportunidad de participar en diferentes contextos.

2.3.1.2. Tipos de juego

Considerando algunas teorías mencionadas anteriormente, se hace esencial conocer algunos tipos de juego que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en edades tempranas, tomando en cuenta que cada juego tiene su propósito, por ello entre los que más se involucra el área social, están los siguientes: el juego funcional, simbólico y el de reglas, siendo así que un docente de educación inicial debe considerar que el juego conduce a que el niño desarrolló su lado social.

2.3.1.2.1. Juego simbólico

Los niños por naturaleza aprenden imitando a los demás, es decir, observan las acciones de las personas de su entorno y las realizan. El juego simbólico es una actividad mediante la cual el niño tiende a utilizar objetos que están a su alrededor, para representar alguna acción, que fue vista previamente, en otras palabras, le da vida a ese objeto donde por lo general lo que hace es imitar ciertas acciones que observó (Cáceres, Granada y Pomés, 2018). Por consiguiente, a través de este tipo de juego el niño estimula mucho su área social.

El juego simbólico representa una de las actividades lúdicas que facilita la exploración del entorno en que se desenvuelve un sujeto. En consecuencia, es uno de los juegos que aporta en el desarrollo social de los niños; de hecho, es aquí en donde interactúan creando sus historias, usando mucho lo que es su imaginación, reconocen sentimientos y emociones, crean personajes por los cuales se sienten identificados o tratan de aparecerse a ellos (Villamizar, 2021). Sin embargo, todo aquello ayuda al niño a comunicarse y relacionarse con las personas de su alrededor.

Pues bien, después de lo mencionado anteriormente se puede deducir que el juego simbólico contribuye a la estimulación del área social de los infantes; puesto que, se observara un incremento en relación a la manera en cómo el niño se comunica mediante gestos o movimientos. Por eso, se hace primordial utilizar este tipo de juego en educación inicial para mejorar el desenvolvimiento social de los niños, donde ellos a través de su imaginación y observando la realidad recrean sus propios relatos y los representan con una dramatización.

2.3.1.2.2. Juego asociativo

Se hace primordial aludir sobre la importancia del juego asociativo durante los primeros años de vida de los pequeños. El juego asociativo hace referencia a que el niño ya es un ser social porque juega con los demás, comparte juguetes o también suele invitar a otros niños a participar de la actividad, donde aquí cada infante se enfocara en jugar a su manera y según sus intereses, pero siempre y cuando llevando una buena comunicación e interacción con todo el grupo (Cáceres, Granada y Pomés, 2018). Por ello, este tipo de juego les permite a los niños tener una mejor forma de convivir con los demás.

En definitiva, el juego asociativo contribuye al progreso del área social de los niños; mejor dicho, aquí los infantes comparten materiales a pesar de tener diferentes ideas, su relación al momento de jugar es favorable, porque aprenden a distribuir juguetes sin la necesidad de estárselos quedando con ellos por mucho tiempo; más bien, se trata de llevar una interrelación agradable con todo el grupo.

2.3.1.2.3. Juego de reglas

Con respecto al juego de reglas durante los primeros años de vida se convierte en una base fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales. Es preciso reconocer que este tipo de juego es observado más en niños mayores a 5 años, sin embargo, entre la edad de 0 a 5 años a los infantes les gusta crear sus propias reglas de manera espontánea al momento de jugar (Andrade, 2020). Por tal razón esto será lo que hará al niño relacionarse mejor con sus pares al considerar las reglas que se determinen dentro del juego que han escogido realizar.

En cuanto, al empleo del juego de reglas en las aulas de inicial contribuyen de manera favorable al desarrollo de los niños. De esta forma se hace recomendable la utilización de aquel juego con la finalidad de que los infantes resuelvan ciertas situaciones o problemas de su entorno (Liberio, 2019). Por consiguiente, el niño va a seguir directrices que están determinadas dentro de la actividad que se vaya a realizar, para ello es esencial darles a conocer de manera clara las reglas del juego.

Entonces, la aplicación del juego mencionado en los párrafos anteriores posibilita que los niños aprendan a captar reglas que suelen determinarse para la realización de actividades, con el propósito de que logren desenvolverse e interaccionar con otras personas mediante el respeto, en orden y siguiendo las normas establecidas para adquirir un nuevo conocimiento a través del trabajo autónomo y en equipo, lo cual en su vida futura será elemental porque les proporciona seguridad y confianza de sí mismo para desplegar ante cualquier contexto.

2.3.1.2.4. Juego suplementario, cooperativo u organizado.

En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales a través del juego suplementario cooperativo y organizado los niños aprenden a desenvolverse mejor en su medio. El juego

antes nombrado se centra en que las actividades desarrolladas van a estar dirigidas por uno o dos infantes, es decir, van hacer ellos quienes dirijan la participación de los demás, tendrán que organizar los turnos, dar a conocer las reglas del juego, determinar el rol que cada participante deberá realizar y que todo lo mencionado sea respetado por los jugadores (Cáceres, Granada y Pomés, 2018). En ese mismo sentido este tipo de juego favorece al estímulo de las habilidades sociales de los niños durante su niñez.

Al hablar del juego cooperativo hace referencia a la manera en el que un sujeto interviene o trabaja grupalmente. De modo que, el juego es un elemento principal en educación inicial; por tal motivo su uso debe ser constante en las aulas de clase para desarrollar en los niños habilidades que promuevan en ellos una participación activa, también que logren comunicarse con fluidez (Betancourt, Guzmán y Cruz, 2021). En consecuencia, todo aquello permite que el infante busque soluciones a problemas que suelen presentarse en la vida cotidiana.

En síntesis, el juego cooperativo ayuda a que el niño aprende cosas nuevas de las personas que están a su alrededor, convirtiéndose en un aprendizaje significativo que perdurara a lo largo de su vida y que le ayudara mucho a desenvolverse en los siguientes años. Por ende, se convierte en uno de las recreaciones que dan paso a que un sujeto se conozca y respete la manera de pensar o actuar de los individuos de su entorno.

2.3.2. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son capacidades que utilizan las personas al momento de relacionarse con la sociedad, permitiéndoles la expresión de pensamientos, emociones u opiniones. Estas habilidades nos ayudan a relacionarnos con los demás permitiendo un desarrollo óptimo de la sociedad y se van desarrollando de acuerdo al estímulo que reciba el infante durante su etapa de crecimiento (Dávila, 2018). Es por ello que la niñez es un momento adecuado de incentivo para cuando tenga que convivir con la sociedad.

A medida que el niño va creciendo experimenta cambios ya que, empieza a percibir el mundo de diferentes maneras, expresa sus sentimientos, emociones o pensamientos, hasta llega a lograr la empatía. Es por ello que, el estimular sus habilidades sociales puede ayudar al infante generar buenas relaciones interpersonales, aceptar diferencias sin generar conflictos y formando un ambiente adecuado en el aula y con sus pares. Hay que

resaltar que estas habilidades sociales se las aprende mas no es algo innato, y se la concibe a través del contacto social, es decir, por medio de adquisición de experiencias.

Por otro lado, el relacionarse con la sociedad es una necesidad que tienen los seres humanos ya que es una fuente de satisfacción que permitirá que se sientan aceptados, queridos y valorados dentro de la sociedad. Por lo cual es importante tener en cuenta que las habilidades sociales se las utiliza en el diario vivir con la intención de realizar diversas actividades por nosotros mismos, expresarnos libremente y también el brindar la oportunidad de pensar por nosotros mismos. Es por ello que en la infancia es importante que los padres ayuden a los niños a tener la seguridad para poder interactuar con el medio y conozca como hacer uso de las habilidades de la manera correcta.

Además, los padres cumplen un papel importante ya que un factor para el desarrollo de las habilidades sociales es el fortalecimiento de la autoestima ya que si el niño se siente cómodo consigo mismo podrá estar preparado para lograr relacionarse con los demás. El hecho de conocernos y aceptarnos como somos, resulta ser un componente emocional importante ya que estas calificaciones positivas o negativas que se da a uno mismo, también se ven influenciadas hacia otras, por eso es que la autoestima interviene en el desarrollo de habilidades sociales (González et al, 2020). El aceptarnos como somos, nos permitirá aceptar a los demás con sus cualidades, creando así un ambiente agradable.

2.3.2.1. Aprendizaje de las habilidades sociales

Los infantes desde que nacen se ven rodeados de personas que les permitirán desarrollar estas habilidades sociales y a partir de las experiencias que ellos adquieran van a ir incorporándolas a su personalidad, es decir a su forma de pensar o de actuar. Es aquí donde se ve reflejado la observación y la imitación con la que aprende el niño, ya que reproduce estas conductas que ve en las personas cercanas. Por lo tanto, el adquirir formas de socialización se las realiza de diferentes maneras, dando a conocer que estas no son innatas, sino que son aprendidas.

El aprendizaje de las habilidades sociales es importante en la formación de los niños para un futuro, ya que a través de ella podrán conocer cómo deben relacionarse con las demás personas. También permite tener seguridad al momento de entablar una conversación con otros individuos y además puedan aprender a escuchar los pensamientos de estas personas

y comprenderlos, generando así la habilidad de la empatía. Por lo que, el desarrollar las habilidades sociales es una tarea importante durante el proceso de enseñanza – aprendizaje porque permitirá que los niños estén preparados para enfrentar a la sociedad y puedan sentirse parte de ella.

2.3.2.1.1. Aprendizaje por experiencia propia

Una primera manera de aprendizaje es a través de la adquisición de experiencias las cuales se ven influenciadas por el entorno en el que el individuo interacciona, dando así a resaltar la relación que tiene la persona con el entorno social. Donde se hace referencia al espacio en que el infante interactúa el cual debe ser un lugar vital y agradable. Por lo tanto, el crear un ambiente adecuado dentro del aula es algo que debe tomar en cuenta el maestro, cumpliendo así un papel importante dentro del aprendizaje. En el entorno social existen factores sociales, culturales, morales, entre otros, para lo cual el docente deberá utilizar estrategias para que haya un ambiente agradable donde los alumnos puedan sentir confianza y puedan relacionarse con sus pares (Millán, 2021). Además de la importancia de lo material dentro del aula, algo que resaltar es el cómo se encuentre emocionalmente el docente ya que esto también influye en el ambiente que se cree dentro de área de estudio.

Así también el aprendizaje experiencial permite que en el diario vivir la persona pueda tener vivencias que le dejará construir conocimientos y pueda desarrollar capacidades a través de la interacción que tiene con el entorno. Es por ello que, a los infantes se le debe promover herramientas y situaciones para que pueda interesarse por el estudio y por ende ir aprendiendo. El niño no solo conocerá nuevos temas sino también facilitara la reflexión de lo que se haya vivido y además mejorara la interacción que tiene con la docente y sus compañeros.

El aprendizaje experiencial se caracteriza por permitir que el conocimiento ya adquirido se pueda transformar a través de experiencias que tenga el individuo, las cuales pueden ser formativas. Además, el implementar diferentes estrategias con la finalidad de que los niños puedan adquirir experiencias pueden provocar entusiasmo y motivación para ser partícipes del aprendizaje logrando así que puedan practicar con sus conocimientos (Gleason y Rubio, 2020). Este mecanismo de aprendizaje permitirá que el infante que a medida que vive experiencias, podrá ir desarrollando habilidades sociales variadas.

2.3.2.1.2. Aprendizaje por observación

Un siguiente aprendizaje es por medio de la observación, la cual es muy común durante la infancia y es aquí donde los adultos, ya sean familiares o personas cercanas, se convierten en modelos a seguir para los niños. Otros medios que permiten este aprendizaje son los diferentes medios tecnológicos, como lo son la televisión o el teléfono. Bandura, quien es un reconocido psicólogo, menciona que las personas a través de lo que observan lo imitan, o también pueden escoger entre que imitar y que no aplicar en la manera de comportarse.

Así mismo Bandura resalto que el aprendizaje observacional es de suma importancia en los niños, ya que a través de un experimento pudo comprobar como los infantes imitaban conductas violentas o pacíficas hacia un muñeco, a través de la observación que tuvieron anteriormente en un adulto (Tortosa, 2018). Es conveniente mencionar que el actuar de los adultos es de suma importancia ya que se convierte en un modelo a seguir para los niños, que influirá en la formación de los infantes y lo cual se podría ver reflejado en el actuar dentro de la escuela o en la sociedad, es por ello importante que el niño se forme en un ambiente agradable y formador para que no se vea reflejado en ellos una mala conducta y dando, así como resultado poca interacción con el resto y que se vea apartado de la sociedad.

2.3.2.1.3. Aprendizaje verbal o instruccional

En cambio, en este aprendizaje el niño adquiere conocimientos a través de preguntas, recomendaciones o instrucciones que se las comenta un adulto, es decir aprende a través de lo que se dice. Conviene subrayar que aquí el papel que tome el adulto es también importante porque será el quien aconseje al infante en el cómo debe actuar o tratar a los demás, sin dejar de lado también al docente ya que es quien otro intermediario en la formación de habilidades sociales.

Además, el aprendizaje verbal se caracteriza porque se adquiere conocimientos, habilidades y actitudes a través de los sentidos, como son el oído y la vista. Según (Prieto, 2021) expresa que el estilo verbal se inclina más por las explicaciones que pueden transmitirse a través de palabras, pero toman más tiempo poder retener dicha información. Es por ello que en las escuelas se tomen en cuenta la narración de cuentos porque se

incentiva a la lectura y además se toma en cuenta esta forma de aprender ya que cada persona tiene una forma de adquirir y comprender determinados temas. Por ende, la docente debe conocer sobre cómo utilizar este recurso y saberlo aprovechar en los primeros años de estudio.

2.3.2.1.4. Aprendizaje por retroalimentación interpersonal

Con respecto al aprendizaje por retroalimentación interpersonal es que consiste en adquirir conocimientos a través de la interacción que se tiene con otra persona, la cual realizara un comentario o reacción a alguna conducta que se presente. Es necesario recalcar que esa persona que hace un criterio ya sea positivo o negativo, permitirá que el otro individuo pueda tomar en cuenta en actuar y mejorar o evitar repetir dicha acción que no fue de agrado para los otros. Con el fin de que pueda llegar a tener una cálida interacción con la sociedad y pueda ser aceptado y querido.

En el ámbito educativo, la retroalimentación permite que el estudiante pueda evaluarse y conocer sus aciertos o fallas y estos se pueden detectar con ayuda de los docentes a cargo. La autoevaluación que se realiza a los alumnos permitirá que se sientan motivados para seguir intentado y esforzándose en caso de cometer algún error, así mismo se refuerza las diferentes habilidades y destrezas de los estudiantes (Campuzano-López, et al., 2021). Por lo tanto, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje la maestra es quien sabe cómo va progresando el educando y es el encargado de incentivar a los infantes a nunca rendirse y felicitar en caso de haber obtenido un logro.

Siendo así la retroalimentación un mecanismo que permitirá a los educandos sentirse motivados durante su proceso de aprendizaje, por ello la docente cumple un papel importante en esta parte porque es quien dará a conocer a los infantes sus aciertos, tal como resaltar aspectos positivos de sus dibujos o acciones. Así mismo puede fomentar a la reflexión de sus trabajos realizados y mencionar algunas mejoras, logrando así que el niño no tenga miedo de cometer errores, sino que siga esforzando para mejorar.

2.3.2.2. Habilidades sociales básicas de los niños

A partir de la interacción que tiene el niño con su entorno, desarrolla habilidades sociales las cuales son fundamentales en la infancia porque a partir de esas experiencias las irán incorporando en su personalidad. Es importante que los infantes la adquieran diferentes capacidades sociales ya que les permitirá que puedan expresar sus deseos u opiniones, podrán relacionarse libremente con otras personas, podrá adaptarse a diferentes entornos y sentirse acompañado.

2.3.2.2.1. Apego o afectividad

Las relaciones afectivas que se establecen entre personas se ven evidenciado desde la niñez, como lo es con el complejo de Edipo y Electra. Estos lazos que se crean son los que permitirán que el niño pueda tener una convivencia agradable entre sus pares, maestros y con la sociedad. El apego está presente en la vida de las personas desde que nacen donde se experimentan sentimientos tanto positivos como negativos, lo cual son el resultado de las relaciones que se obtienen del medio ambiente y de las figuras cercanas, llegando así a influir significativamente en su vida (Benlloch, 2020).

Durante la infancia el niño tiene la necesidad de tener seguridad y de protección por lo tanto crea vínculos afectivos con su cuidador. Si el infante se encuentra en un ambiente que le proporcione seguridad podrá sentirse libre para explorar el entorno y por lo tanto adquirirá conocimientos a través de las experiencias que vaya adquiriendo. Por lo tanto, el apego además de brindar seguridad también permitirá que el niño se sienta confiado para poder relacionarse con otras personas como por ejemplo en la escuela pueda crear lazos afectivos con sus compañeros y maestros.

2.3.2.2.2. Empatía

Cuando una persona logra comprender lo que otro siente, se trata de la empatía. La cual se desarrolla a través de las relaciones afectivas que se experimenta en los primeros años de vida y que se aprende por imitación, en este caso puede ser desde el hogar o en el entorno que el infante está conviviendo. Estas relaciones que se vivencia permiten que se comprenda las relaciones humanas y convivencias que motivar al respeto por la diversidad.

La familia es el primer lugar donde el niño aprende y forma su personalidad, vínculos de apego y capacidades empáticas, las cuales va adquiriendo a partir de la observación e imitación de las acciones que observa de parte de los miembros de la familia. Sin embargo, otro lugar donde el niño desarrolla empatía es la escuela porque es donde el infante pasa la mayoría del día. La institución es un espacio donde se fortalece la empatía ya adquirida, la cual se va fortaleciendo gracias a la interacción que tiene con sus compañeros y maestros (Núñez, Porras, y Cárdenas, 2021).

Es importante resaltar que el desarrollar la empatía en los niños permitirá que puedan comprender y ponerse en el lugar del otro para poder entenderlo en todos sus aspectos. Cuando los infantes se sienten comprendidos al momento de pasar por desafíos es probable que desarrolle esa motivación para que puedan expresar lo que sienten sin temor a ser juzgados. Además, es una herramienta que permitirá a la docente conocer más a fondo el comportamiento de sus estudiantes y así poder crear una relación entre docente y alumno.

2.3.2.2.3. Asertividad

Las personas se caracterizan por ser seres sociales y por ende es fundamental que a los niños desde edades tempranas se estimule estas habilidades sociales, como por ejemplo el ser asertivo. El tener esta característica facilitará al infante poder comunicarse de forma acertada sin generar conflictos o malentendidos, y también puede crear emociones positivas con los compañeros que interactúa y consigo mismo. Es importante resaltar que el promoverla permitirá que el educando pueda ser seguro y valorarse a si mismo.

La asertividad es importante aprenderla porque permite el expresar y comprender de manera adecuada los sentimientos, emociones y opiniones propias o de los demás. Además de facilitar el poder establecer relaciones interpersonales positivas porque permite expresar y escuchar comentarios o ideas de manera honesta y respetuosa al momento de interactuar con los demás (Cacho, Silva y Ruíz, 2019). Es importante resaltar que el ser asertivo permitirá que el individuo con el que se relacione pueda sentirse cómodo y seguro de expresarse sin el temor de sentirse juzgado o atacado, por lo tanto, en los niños se debe desarrollar la asertividad porque así podrán sentirse escuchados y aceptados.

2.3.2.2.4. Cooperación

La cooperación dentro de la escuela debe ser estimulado de manera adecuada por el docente porque es el facilitador y guía dentro del proceso de aprendizaje. El desarrollar la cooperación en los niños permite que el alumno pueda ser activo dentro del aula llegando así a fortalecerse sus habilidades sociales y respetar las ideas u opiniones que sus compañeros propiciando el trabajo en equipo (Sánchez, 2019). Cabe destacar que además de los educadores, la familia también interviene en el desarrollo del lado cooperativo que tienen las personas. Es por ello que dentro del hogar el niño pueda cooperar ya sea ordenando juguetes o arreglar su cama, porque de esta manera ayuda a que su casa se mantenga limpia y ordenada.

A través de las experiencias que proponga la docente para desarrollar en los niños el deseo de brindar ayuda a sus compañeros, se estará promoviendo un aprendizaje cooperativo el cual es una herramienta eficaz para crear una buena relación entre docentes y los estudiantes, además de que se fomenta un ambiente motivador durante el proceso de aprendizaje. A través de juegos infantiles también se puede incentivar a la cooperación porque existen actividades en donde se requiere el trabajo en equipo para poder conseguir un objetivo.

2.3.2.2.5. Autocontrol

El autocontrol permite que los individuos puedan controlar sus sentimientos tanto positivos como negativos y que al momento de experimentarlos puedan manifestarlo de manera adecuada. Además, posibilita que las personas puedan controlar deseos que pueden llegar a impedir cumplir algún objetivo, como por ejemplo si se desea atender en clases requiere que se ignore algún medio de distracción, demostrando así el autocontrol (Chaverri y León, 2022). El hecho que los niños desarrollen esta habilidad porque permitirá que ellos puedan dominar la concentración y atención al momento que la docente imparta clases.

Dentro del proceso educativo el autocontrol es indispensable porque además de promover la concentración, permitirá que la docente pueda cumplir con los objetivos que se hayan planteado. Es importante resaltar que las relaciones entre compañeros mejorarán, ya que si los estudiantes aprenden a controlar sus emociones se podrá evitar conflictos entre

compañeros y también podrán mantener lazos afectivos entre compañeros y se lograra el trabajo en equipo para poder cumplir sus finalidades (Chaverri y León, 2022). Asimismo, los infantes podrán conocer sus emociones y poder tomar control de ellas.

Hay que mencionar que el autocontrol es una destreza que permite a los infantes poder controlar sus sentimientos y emociones para que puedan ser aceptados socialmente. Sin dejar de lado que también permitirá que durante el proceso de enseñanza – aprendizaje puedan mantenerse atentos y logren comprender las clases y se creen aprendizajes significativos en ellos. Es por ello que la docente debe demostrar a través de acciones como autocontrolarse, como ya se conoce los niños aprenden a través de la observación y de la imitación.

2.4. Descripción del proceso diagnóstico

2.4.1. Nivel de investigación

El trabajo de investigación “El juego infantil como herramienta fundamental para estimular las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años” emplea un tipo de investigación cuantitativa. Según Cárdenas (2018) menciona que se centra en el analizar diversos procedimientos extraídos desde la medición, posibilitando un alto control y de tal modo que se puede deducir ciertas explicaciones partiendo de una hipótesis, y los resultados obtenidos serán estadísticos. Además, este tipo de investigación nos favorecerá a que se pueda hacer una relación entre las variables y examinar las hipótesis planteadas en el estudio.

También, entre las metodologías que se va a aplicar en la presente investigación es de nivel descriptiva. En este nivel se describen todos los elementos esenciales del objeto de estudio, se explica frecuencias y promedios, considerando ciertos parámetros con intervalos de fiar (Monjaras et al., 2019). De este modo, se refiere a que en una investigación descriptiva se detallan algunas características de cada situación o parte que se va presentando de acuerdo a la relación que posee con lo que está siendo investigado.

De igual forma, otro nivel de investigación que se va a presentar en este trabajo es correlacional. En este tipo de nivel el investigador tiende a realizar una medición de las dos variables, en la cual las comprende y las evalúa de manera estadística, sin considerar

alguna variable que no esté dentro de la investigación. En otras palabras, aquí se va poder entender mejor de como una variable influye sobre la otra, es decir, si la una sufre algún cambio, la otra también lo tendrá, para ser exactos se centra en lo que se conoce como causa-efecto.

2.4.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación que se va realizar es no experimental de corte transversal, es decir, que se va llevar a cabo en un solo momento, y los datos que obtengamos pueden ser discretos o también datos continuos, que servirán de mucha ayuda para la comprobación de hipótesis que fueron abordadas dentro de la presente investigación. El diseño no experimental de tipo transversal se caracteriza por la obtención de información que permitirá el análisis de las hipótesis y las características de cada una de las variables (Alvarez, 2020).

2.4.3. Población y muestra

Se hace importante determinar cuál será la población que estará formando parte de esta investigación. Antes de nada, la población se refiere a aquel estudio de una agrupación ya sea de casos, definido, limitado o accesible, conformando como un referente que nos permitirá seleccionar cuál será nuestra muestra (Arias et al., 2016). En cuanto a la población que formará parte del trabajo de investigación estará conformada por 121 alumnos de aproximadamente 4 a 5 años de edad donde se ha podido detectar en algunos infantes las dificultades para relacionarse con individuos que se encuentran en la institución y 5 docentes de educación inicial subnivel 2, en la ciudad de Machala.

La muestra permite escoger una parte de la población que se utilizará durante la investigación ya que puede presentar grupos extensos, además el muestreo es considerado como una herramienta de investigación que nos ayudará seleccionar el subgrupo (Hernández y Carpio, 2019). Es por ello que para seleccionar la muestra de la población escogida se obtendrá el 30%, lo que equivale a 35 niños, es decir que serán escogidos aleatoriamente 7 estudiantes por cada aula del centro de educación inicial del subnivel inicial 2.

2.4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En cuanto a las técnicas a utilizarse en la presente investigación que nos servirá para la recolección de datos tenemos la entrevista estructurada. Esta técnica usualmente se la usa en investigaciones de nivel descriptivo y además contará como instrumento un cuestionario de doce preguntas semiabiertas previamente realizado, las cuales estarán dirigidas hacia las docentes del subnivel inicial 2, quienes participaran en la investigación, con el fin de obtener datos concretos que pasaron por un análisis estadístico.

Así mismo se emplea como técnica de observación, donde el instrumento que se utilizará es la guía de observación no participativa la cual es una herramienta de investigación que permitirá verificar diversas actividades que están numeradas con el fin de comprobar el cumplimiento de las tareas que se realizan o que se deberían hacer (Salamanca, 2019). Dicha guía permitirá conocer sobre las acciones que se observen durante las prácticas preprofesionales, dando paso a un aporte al trabajo de investigación dando así una valoración a cada una de las variables. Para ello se elaborará dos guías de observación no participativas destinadas a docentes y estudiantes del subnivel inicial 2 y también se plantearán 10 ítems, donde 5 de ellas tienen relación con la primera variable que es los juegos infantiles y las 5 siguientes se asocian a las habilidades sociales.

CAPÍTULO III. Propuesta integradora

3.1. Introducción

En cuanto a la elaboración de propuesta dará solución al problema planteado y para ello se recurrió a la creación de actividades que ayuden al desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos infantiles que faciliten estimular el área social de los niños, porque se ha podido evidenciar que los infantes no participan e interactúan con buenos modales con las personas de su entorno, por lo tanto esto impide que se desenvuelven en un ambiente armónico y estimulante para el desarrollo de buenas actitudes que generen una sana convivencia.

Por tal razón, se hace importante elaborar la presente propuesta, debido a que les permitirá a los niños enriquecerse de valores, actitudes y comportamientos positivos que den paso a una interrelación estable, reforzando el desarrollo de su área socio - afectiva, por medio de juegos infantiles, consolidando en ellos la práctica de buenas conductas, dado que se favorece a un desenvolvimiento fructífero en relación a su intervención dentro de una sociedad.

Por ende, se ha procedido a la elaboración de una guía didáctica, en la cual se desplegarán una serie de juegos infantiles sobre cómo estimular el desarrollo de habilidades sociales en los niños, usando la creatividad o materiales concretos o elaborados por parte del docente, como se va a realizar el juego, el tiempo estimado que durará aquella actividad, con la finalidad de que los niños logren desarrollar su área social adquiriendo habilidades sociales a través de juegos que les permitan experimentar comportamientos positivos.

Así mismo, la propuesta de investigación va a contener las siguientes partes: tema de la propuesta, objetivo general, objetivos específicos. También tendrá que cumplir con ciertas fases que permitirán que se lleve a cabo, siendo estas: la fase de implementación, dentro de ella se encuentra la fase de construcción y la fase de socialización, dado que todo ello le dará un realce a la investigación que se está realizando.

3.2. Procesamiento y análisis de datos.

3.2.1. Análisis de la guía de observación no participativa aplicada a los niños y niñas de Inicial 2:

Para poder obtener información se aplicó una guía de observación en que se intentaba conocer sobre el actuar de los niños y niñas cuando son partícipes de los juegos, datos que se muestran a continuación en el siguiente cuadro:

Tabla 3. Juego Infantil

Orden	JUEGO INFANTIL	LOGRA		EN PROCESO		NO LOGRA		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Participa en juegos cooperativos u organizados.	12	34,29	17	48,57	6	17,14	35	100
2	Respetar las reglas del juego.	9	25,71	12	34,29	14	40,00	35	100
3	Comparte materiales al ejecutar un juego.	11	31,43	9	25,71	15	42,86	35	100
4	Interactúa en diálogos durante el juego.	10	28,57	11	31,43	14	40,00	35	100
5	Se acerca a otros niños para iniciar o participar en el juego.	13	37,14	7	20,00	15	42,86	35	100
TOTAL		55	31,43	56	32,00	64	36,57	175	100

Fuente: Niños y niñas de educación inicial.

Gráfico 1. Juego Infantil



Fuente: Niños y niñas de educación inicial.

Análisis de la información:

En cuanto al análisis general de la variable "juego infantil" y su uso en el subnivel 2 indican los siguientes resultados, el 36.57% corresponde a "no logra", el 32.00% "en proceso" y el 31.43% "logra", en donde se puede evidenciar que la mayor cantidad de niños y niñas a pesar de tener su participación dentro de los juegos no es suficiente, debido a que no se da un buen manejo de los mismos, evitando que los infantes desarrollen su creatividad, también se ve afectada su área social ya que será complicado para ellos relacionarse armónicamente con los demás.

Se realizó la observación a 35 niños de 4 a 5 años, referente al juego infantil los resultados que se visualizan en la Tabla 1, podemos observar lo siguiente:

- Participa en juegos cooperativos u organizados, en gran parte de los resultados finales indican que están en proceso un 48.57% y si logran se encuentra en un 34,29%. Así mismo, podemos notar que, en menor parte, es decir, el 17.41% no logran participar en juegos cooperativos. De tal manera se puede evidenciar que si se hace uso de los juegos cooperativos tanto dentro como fuera del aula, a pesar de que algunos niños no participan en aquellos.
- Respeto las reglas del juego; en su mayoría se demuestra que no logran lo cual corresponde al 40% y en proceso a un 34.29% en cuanto, por otro lado, la minoría indica que si logran. Gonzáles (2022) manifiesta que a través de un juego el niño al desempeñar roles sociales, puede desarrollar habilidades de forma individual y

colectiva, también está dispuesto a seguir reglas, por ende, esto ayuda en su formación de la personalidad, a tener una mejor relación con las personas de su entorno y a llevar un ambiente armónico.

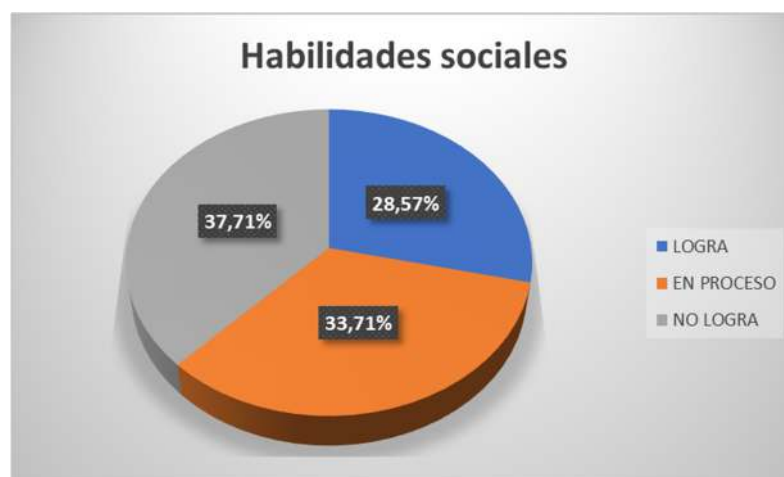
- Comparte materiales al ejecutar un juego; respecto a este indicador se refleja que un 42.86% no logran y un 31.43% si logran; al mismo tiempo, un 25.71% son los que se encuentran en proceso de compartir materiales al realizar un juego. Por ello, es importante que los docentes parvularios trabajen con los niños juegos que les permitan compartir los recursos que tienen a disposición, con la finalidad de que los alumnos compartan los materiales con los demás compañeros.
- Interactúa en diálogos durante el juego; en relación a este indicador la mayoría demuestra que no logran, por tanto, esto corresponde a un 40% y 31.43 se encuentra en proceso, por otra parte, se evidencia que un 28.57% si logra interactuar en diálogos durante la realización de un juego.
- Se acerca a otros niños para iniciar o participar en el juego; de acuerdo a los resultados demuestran que gran parte de la población, lo cual corresponde al 42.86% no logran y el 37.14 si logran; al mismo tiempo, en un menor porcentaje siendo el 20% evidencia que están en proceso de tener la iniciativa de acercarse a otros niños para iniciar o participar en un juego. Por consiguiente, se hace relevante que las docentes antes de realizar un juego motiven a los alumnos a ser partícipes de aquellos, con el propósito de que el niño o niña en una próxima ocasión tenga predisposición de jugar y disfrutar del mismo.

Tabla 4. Habilidades sociales

ORDEN	HABILIDADES SOCIALES	LOGRA		EN PROCESO		NO LOGRA		TOTAL	
		F	%	f	%	f	%	f	%
6	Respetar la participación de otros niños durante el juego.	8	22,86	13	37,14	14	40,00	35	100
7	Participa de manera colaborativa al jugar con otros niños.	10	28,57	15	42,86	10	28,57	35	100
8	Establece niveles de empatía con sus compañeros.	8	22,86	10	28,57	17	48,57	35	100
9	Crea un ambiente armónico con otros niños al participar en juegos.	10	28,57	11	31,43	14	40,00	35	100
10	Se expresa libremente a través del juego.	14	40,00	10	28,57	11	31,43	35	100
TOTAL		50	28,57	59	33,71	66	37,72	175	100

Fuente: Docentes de educación inicial.

Gráfico 2. Habilidades sociales.



Elaborador por: Genesis Campoverde y Angie Jiménez (2022)

Análisis de la información:

En cuanto al análisis general de los resultados obtenidos en cuanto a la variable de "habilidades sociales" y su uso en el subnivel 2 indican los siguientes resultados, el 38% corresponde a "no logra", el 34% "en proceso" y el 28% "logra", en donde se puede

evidenciar que la mayor cantidad de niños y niñas presentan dificultades al momento de relacionarse con sus compañeros.

Con respecto al análisis individual de los indicadores de la guía de observación la cual fue aplicada a 35 niños de 4 a 5 años, se puede evidenciar lo siguiente:

- Respetar la participación de otros niños durante el juego, en donde se puede notar que al momento de que los estudiantes interactúan con otros existen conflictos y no se puede ejecutar de la mejor manera el juego propuesto por la docente. Aunque existe un pequeño grupo el cual puede establecer buenas relaciones entre compañeros, mientras que la otra parte intenta ser amable durante las actividades recreativas.
- Participa de manera colaborativa al jugar con otros niños; un porcentaje considerable de niños se encuentran en proceso al momento de intervenir en el juego junto a sus compañeros. Por otro lado, existen estudiantes que pueden concursar en la actividad lúdica trabajando y ayudando a sus demás compañeros mientras juegan, mientras que a otro grupo no les agrada el hecho de tener que trabajar en equipo y tener que compartir juguetes o materiales.
- Establece niveles de empatía con sus compañeros; en su mayoría no logra comprender lo que pueden generar ciertas acciones hacia otros niños. Otro grupo se puede evidenciar que intenta ser comprensivo con sus compañeros al momento que estos presenten problemas, mientras que una pequeña cantidad puede reconocer cómo se podría sentir su compañero e intenta establecer buenas relaciones.
- Crea un ambiente armónico con otros niños al participar en juegos; en donde la mayoría de niños no pueden interactuar con sus compañeros de la manera adecuada si no que se observan discusiones al momento que están jugando. Por otro lado, existe un grupo en el cual logran participar de una forma tranquila sin presentarse conflicto y se visualiza compañerismo y respeto entre ellos, a pesar de contar con alumnos que por momentos su accionar puede ser erróneo, pero con guía del docente se puede dar solución y se puede seguir con la actividad.

- Se expresa libremente a través del juego; a través de la observación se pudo reconocer que existen niños que pueden expresar sus emociones al momento de jugar y también comentan sobre cómo jugar, sin embargo, existe un número de estudiantes que se encuentran en proceso y no logra expresarse libremente provocando que se limite a contar lo que siente o lo que piensa.

3.2.2. Análisis de la guía de observación no participativa aplicada a las docentes de Inicial 2:

Para poder obtener información se aplicó una guía de observación en que se intentaba conocer sobre el actuar de los docentes de cuando hacen uso de los juegos, datos que se muestran a continuación en el siguiente cuadro:

Tabla 5. Juego Infantil

Orden	JUEGO INFANTIL	SI		NO		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%
1	Realiza juegos cooperativos u organizados que le permite a los niños disfrutar de ser partícipes de los mismos.	2	40,00	3	60,00	5	100
2	Motiva a los niños a respetar las reglas del juego.	1	20,00	4	80,00	5	100
3	Crea situaciones donde los niños tendrán que compartir materiales al ejecutar un juego.	2	40,00	3	60,00	5	100
4	Utiliza el juego para que los niños interactúen a través del diálogo.	3	60,00	2	40,00	5	100

5	Propone juegos que incentiven a los niños a iniciar o participar de aquellos.	1	20,00	4	80,00	5	100
TOTAL		9	36,00	16	64,00	25	100

Fuente: Docentes de educación inicial.

Gráfico 3. Juego Infantil



Fuente: Docentes de educación inicial.

Análisis de la información:

En cuanto al análisis general de la variable "juego infantil" y su uso en el subnivel 2 por parte de las docentes indican los siguientes resultados, el 64% corresponde a "no", es decir que no utiliza al juego como una de las estrategias primordiales para el desarrollo de habilidades sociales en los niños, en cambio, un 36 % "si", en donde se evidencia que la mayor cantidad de docentes no hacen uso del juego infantil.

Se realizó la observación a 5 docentes de aulas de inicial 2, referente al juego infantil los resultados que se visualizan en la Tabla 3, podemos observar lo siguiente:

- En relación a un 60 % de docentes demuestra que no realiza juegos cooperativos u organizados que le permite a los niños disfrutar de ser partícipes de los mismos, y un 40% si lo hace. De este modo se puede deducir que los docentes tienen que usar juegos cooperativos, los cuales le permiten a los niños interactuar de manera más espontánea en un ambiente afectivo, estimulando sus habilidades sociales.

- Motiva a los niños a respetar las reglas del juego, de acuerdo a este indicador un 80% de los docentes no motiva a los niños, sin embargo, un 20% si lo hace. De esta manera se hace evidente que la motivación es fundamental para estimular la participación activa de los niños, por ello, es recomendable que las maestras motiven a los niños con el fin de que su intervención les ayude a desarrollar habilidades sociales básicas, también les permita ser reflexivos y empáticos con sus compañeros.
- Con respecto a sí las profesoras crean situaciones donde los niños tendrán que compartir materiales al ejecutar un juego, los resultados indican que un 60% no lo hace y otro 40% si lo hace. Por ello, es primordial que las maestras desarrollen juegos en grupos para que los niños tengan la oportunidad de aprender a trabajar en equipo, de modo que, va resultar favorable en ellos, debido a que tendrán que intercambiar ideas y materiales para poder lograr realizar un buen trabajo.
- Utiliza el juego para que los niños interactúen a través del diálogo, en relación a este indicador se demuestra a través de los resultados que un 60% de los docentes si lo hace y un 40% no lo hace. De modo que se hace fundamental que los profesores dentro de los juegos que realicen con los niños les permitan comunicarse o iniciar un diálogo entre ellos. Así mismo, aquello favorece al desarrollo de su lenguaje, a ser más participativos y comunicativos a través del juego.
- Un 80% de docentes no proponen juegos que incentiven a los niños a iniciar o participar de aquellos, por otra parte, un 20% demuestra que si lo hace. Cabe mencionar que los juegos deben estar planificados acorde a los intereses de los niños. De modo que, el niño o niña se sentirá con ánimos de jugar y al mismo tiempo aprenderá significativamente, considerando que su conocimiento fue adquirido en base a su propia experiencia.

Tabla 6. Habilidades sociales

ORDEN	HABILIDADES SOCIALES	SI		NO		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%
6	Incentiva a los niños a respetar la participación de sus compañeros durante el juego.	2	40,00	3	60,00	5	100
7	Permite que los niños a través del juego participen de manera colaborativa con sus compañeros.	2	40,00	3	60,00	5	100
8	Fomenta la empatía en los niños a través del juego.	2	40,00	3	60,00	5	100
9	Establece un ambiente seguro en el aula.	3	60,00	2	40,00	5	100
10	Anima a los niños a expresarse libremente a través del juego.	1	20,00	4	80,00	5	100
TOTAL		10	40,00	15	60,00	25	100

Fuente: Docentes de educación inicial.

Gráfico 4. Habilidades sociales



Fuente: Docentes de educación inicial.

Análisis de la información:

En cuanto al análisis general de la variable "habilidades sociales" y su uso en el subnivel 2 indican los siguientes resultados, el 60% corresponde a "no", demostrando que la docente no fortalece las habilidades sociales de los niños y niñas, mientras que un 40% de las docentes incentiva y promueve el uso de habilidades sociales.

Se realizó la observación a 5 docentes de educación inicial, referente a las habilidades sociales donde se evidenciaron los siguientes resultados:

- Con respecto al incentivo que reciben los niños y niñas de parte de las docentes en relación al respeto de la participación de sus compañeros durante el juego, se evidencio que el 60% demuestra que no lo promueven.
- De acuerdo al séptimo indicador se puede evidenciar que el 60% de los docentes limitan a los niños de participar en los juegos de manera colaborativa con sus compañeros.
- Dentro del octavo indicador el 60% de los docentes no fomentan la empatía a través del juego, sino que lo promueven a través de historias o explicaciones. Mientras que un 40% si incentivan la empatía en los niños a través de actividades lúdicas.

- Referente al indicador sobre establecer un ambiente seguro en el aula, el 60% de los profesores pueden crear un aula donde el estudiante se siente seguro y puede participar en aulas. Por otro lado, el 40% no se encuentra del todo agradable porque constantemente se pudo observar que los castigaba o gritaba.
- Acerca del último indicador donde se cita la parte motivadora de parte de los docentes para que los niños puedan expresarse a través del juego, se pudo constatar que el 80% de los profesores a pesar de hacerlos jugar estas actividades no tienen un determinado objetivo y por lo tanto no puede lograr que los niños puedan dar a conocer sus emociones o pensamientos.

3.2.2. Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de Educación Inicial, Subnivel 2.

- En relación a la pregunta; ¿Usted estimula el área afectiva en los niños utilizando el juego?, las respuestas obtenidas por parte de las docentes son las siguientes a través del juego estimulan el área afectiva de los niños debido a que se les permite la libre expresión, considerando su sentimientos, intereses y aficiones, por otra parte mencionan que se van relacionando e interactúan más con sus compañeros y poco a poco se va enseñando normas de comportamiento, también aprenden con mayor facilidad, y una de las cinco docentes entrevistadas hace mención que no solo mediante el juego se puede estimular la área afectiva sino por medio de abrazos o diálogos , que demuestren amor y apoyo para ellos.
- De acuerdo a la pregunta ¿Usted da libertad a los niños en los juegos?, las cinco respuestas de las docentes coinciden en que si dan libertad a los niños en los juegos que realizan porque esto les permite el desarrollo de sus habilidades cognitivas y motrices, se convierten en seres comunicativos y sociales, se relacionan mejor con las personas de su entorno, también tienen la oportunidad de elegir lo que desean jugar junto con sus compañeros y se desenvuelven de manera libre dentro de la sociedad respetando a los demás.
- Con respecto a la pregunta ¿Emplea algún tipo de juego acorde a las necesidades de los alumnos para que se favorezca el desarrollo de su creatividad?, las cinco respuestas fueron positivas, donde las maestras indican que para desarrollar la creatividad se debe motivar a los niños, suelen intervenir constantemente en los

juegos favoreciendo que se relacionen con otros y aprendan mejor, también mencionan la importancia de trabajar considerando los intereses del niño debido a que desarrolla más abiertamente su creatividad, estimulando su imaginación y de esta forma aprenden a convivir sanamente con sus pares y adultos.

- En relación a la pregunta ¿Qué tipo de juego infantil utiliza para desarrollar la empatía en los niños?, dos docentes mencionan el uso del juego cooperativo, donde indican que a través de él los niños se ponen en el lugar de otros niños, desarrollando así su empatía, por otra parte dos maestras coinciden en que el juego de reglas les permite a los niños tener una mejor convivencia y a ser empáticos con sus compañeros, por último una docente alude que el juego asociativo permite que los niños aprendan a llevarse bien con sus amigos y al mismo tiempo ponen en práctica la empatía.
- Con respecto a la pregunta ¿Usted explica con claridad las reglas a los niños para llevar a cabo un juego?, las docentes concuerdan en que sí explican con claridad las reglas de un juego debido a que aprenden a realizarlo bien y acatan las órdenes establecidas, saben a qué atenerse, también se va tener orden durante el juego y esto les permite que entiendan la forma correcta en que se va a ejecutar el juego, de modo que ayuda a una mejor interacción entre todos los participantes.
- De acuerdo a la pregunta ¿Usted cree que la práctica de valores solo se puede realizar a través de un juego infantil?, de las cinco respuesta por parte de las docentes, tres de ellas indican que la práctica de valores no solo se puede dar a través de un juego debido a que las fábulas o historias también ayudan a inculcarles valores, o en diferentes actividades o situaciones que suelen darse en el aula, por otro lado, dos maestras mencionan que si porque por medio del juego se les inculca valores, como por ejemplo el respeto, la empatía, la solidaridad, entre otros, los cuales favorecen a una sana convivencia dentro del aula.
- Con respecto a la pregunta: ¿Considera usted que las habilidades sociales adquiridas por los niños dependen de la escuela? Se obtuvo como resultado que las docentes mencionan que el desarrollo de habilidades sociales también depende del entorno en el que ellos crecen, es decir, desde sus hogares pero que en la institución se pueden fortalecer estas destrezas. Así mismo una docente resaltó que también es un trabajo de colaboración con los padres o del familiar que esté a su cargo.

- En cuanto a la siguiente pregunta: ¿Utiliza el juego como un medio para desarrollar habilidades sociales en los niños? donde dos de las entrevistadas mencionan que los niños se relacionan mejor a través del juego. Por el contrario, una docente menciona que el utilizar juegos lúdicos permite que los niños puedan distraerse y a su vez aprenderán a ser sociables con los demás niños. Mientras que otra docente menciona que el medio más apropiado para desarrollar habilidades sociales son los juegos y otra maestra en cambio da a conocer que a través de juegos infantiles los niños fortalecen sus lazos afectivos e intereses a sus sentimientos emocionales les ayudará a motivarlos en sí mismo su creatividad en cada uno de los niños.
- Con relación a la siguiente pregunta: ¿Qué habilidades sociales básicas cree usted que desarrolla el niño mediante el juego? Se obtuvo como resultado que dos docentes reconocen que solo se desarrolla el apego y la cooperación. Mientras que una docente resalta que el niño desarrolla la habilidad de cooperación porque ayuda establecer una comunicación, dialogar, estimular los movimientos de su cuerpo, a comprender su entorno, fortalecer sus lazos afectivos e interiorizar el sentido de reglas y además reconoce al juego como un medio social, cooperativo y de reconstrucción. Por otro lado, una maestra menciona que el apego, la empatía, asertividad y cooperación se relacionan a través del juego. No obstante, una profesora da a conocer que solo se desarrolla la afectividad.
- Acerca de la pregunta: ¿Usted considera que el juego ayuda en la formación integral del niño? En el cual las docentes citan que el juego si ayuda en la formación integral porque de esta manera adquieren conocimientos y desarrollan sus habilidades, valores y su personalidad. Cabe resaltar que dos docentes dan a conocer que la formación integral es fundamental para el desarrollo aprendizaje de los niños y niñas porque les permite potenciar su imaginación, exploración, expresión y creatividad a través del lenguaje oral y corporal.
- En la siguiente pregunta: ¿De qué manera cree usted que los niños y niñas aprenden las habilidades sociales? En la que tres docentes mencionan que los niños pueden aprender a través de la interacción que tienen con el entorno. Mientras que una docente menciona que se conoce sobre esta destreza a través de la interacción y la explicación. Por otro lado, una docente menciona que es a través de la interacción y de la observación porque los niños suelen imitar lo que miran a diario.

- Acerca de la última pregunta: ¿La institución cuenta con espacios lúdicos donde los niños puedan ser partícipes de juegos? Donde las docentes citan que el Centro de Educación Inicial cuenta con espacios lúdicos. En el cual dos docentes consideran que estos lugares permiten que los infantes puedan favorecer la autoconfianza y la autonomía en la formación de su personalidad. Por otro lado, dos docentes comentan que estos sitios permitirán que los niños desarrollen sus conocimientos y se potencie su imaginación. Mientras que una docente reconoce a estas áreas necesarias para crear un ambiente seguro y motivador.

3.3. Descripción de la propuesta.

Con respecto al análisis realizado de los instrumentos aplicados a docentes y alumnos del centro de educación inicial para la investigación sobre el desarrollo de habilidades sociales a través del juego infantil, donde se pudo observar que durante las actividades lúdicas no se suelen respetar las reglas del mismo, dando como resultado conflictos entre compañeros. Es por ello que se plantea una propuesta la cual pueda contribuir a la problemática encontrada, en la cual se propondrá diferentes actividades lúdicas para que los docentes puedan hacer uso de ellas y puedan brindar una experiencia agradable tanto para el docente como a los estudiantes.

Por lo tanto se hace preciso la elaboración de la propuesta de una guía didáctica titulada *Guía didáctica con juegos infantiles para docentes del CDI “Amada Agurto de Galarza” con el fin de desarrollar habilidades sociales en niños de 4 a 5 años*, que fue elaborada con el propósito de posibilitar a las docentes la estimulación de las habilidades sociales en los niños mediante los juegos infantiles facilitando el desarrollo de buenas conductas, reforzando su área socio - afectiva para que tengan conocimiento de cómo relacionarse o interactuar de forma apropiada con las personas de su entorno.

3.4. Objetivo de la propuesta.

3.4.1 Objetivo general

Elaborar una guía didáctica con juegos infantiles para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

3.4.2. Objetivos específicos.

- Delimitar la utilización de la guía didáctica con juegos infantiles por medio de fundamentos teóricos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.
- Conocer la importancia de los juegos infantiles por medio de la fundamentación teórica para conseguir el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.
- Describir los juegos infantiles que pueden ser realizados tanto dentro del aula o en un espacio de recreación a través de una guía didáctica con la finalidad de que los docentes la usen en sus clases con los niños de 4 a 5 años.

3.5. Fundamentación teórica

A continuación, se redactará en qué teorías está sustentada la presente propuesta:

Siqueira, Benevida, y Pinto (2022) mencionan lo importante que es fortalecer las habilidades sociales de los niños y niñas porque esto permitirá que en un futuro pueda tener mejores interacciones sociales y sentirse parte de la sociedad. Además, el potenciar las competencias sociales en la escuela permitirá que los conocimientos aprendidos en su entorno o en el hogar puedan ser reforzados y que en un futuro las apliquen para diferentes situaciones.

Por consiguiente, se hace relevante mencionar la importancia de que los niños desde el hogar practiquen valores. De acuerdo con Almaraz, Coeto y Camacho (2019) indican que los padres deben de trabajar con sus niños en su hogar sobre buenos comportamientos cuando estén en contacto con personas de su entorno, es decir, se debe empezar con el ejemplo desde casa, donde observen buenas acciones. Por ende, esto va ayudar en que la

maestra estimule y fortalezca aquellas observaciones que hace el niño, para desarrollar en ellos habilidades sociales a través de la utilización de juegos infantiles.

3.6. Fases de implementación

Para poder responder a la problemática detectada durante las prácticas pre profesionales, la cual se basa en el desarrollo de habilidades sociales, se ha recurrido a la elaboración de una guía didáctica para docentes que tiene como fin brindar una variedad de juegos infantiles que ayudará a estimular las competencias sociales de los niños y niñas porque es un medio que permitirá crear un ambiente agradable tanto para el docente y los estudiantes. A continuación, se detalla cada una de las fases para poder elaborar la propuesta.

3.6.1. Fase de construcción.

3.6.1.1. Fase 1. Planificación

Para la elaboración de la propuesta se realizó la búsqueda de diferentes fuentes teóricas que podrían aportar a la elaboración de la guía didáctica, en donde se tomó en cuenta a las autoras Marisangela Siqueira, Adriana Benevida y Clarissa Pinto donde mencionaron la importancia de estimular las habilidades sociales en los niños. Y otros autores fueron Almaraz, Coeto y Camacho los cuales resaltan el valor que tiene la práctica de valores. Por ende, se lo lleva a cabo de la siguiente manera:

Paso 1. Indagar el concepto de juego infantil y habilidades sociales.

Paso 2. Indagar teorías sobre el desarrollo de habilidades sociales a través del juego infantil.

Paso 3. Indagar sobre los recursos que pueden ser utilizados en las actividades.

Paso 4. Investigar actividades que permitan desarrollar habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

3.6.1.2. Fase 2. Ejecución

Para la elaboración de la guía didáctica se recurrió a la búsqueda de actividades que podrían utilizarse para fortalecer las habilidades sociales.

Paso 1. Preparar la estructura de la guía didáctica.

Paso 2. Buscar destrezas para desarrollar las habilidades sociales en el currículo de educación inicial.

Paso 3. Plantear objetivos para desarrollar las habilidades sociales a través del juego.

Paso 4. Plantear actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años.

3.6.1.3. Fase 3. Valoración

La guía didáctica con juegos infantiles será de gran ayuda para las docentes de educación inicial, específicamente para las que se encuentran trabajando con niños de 4 a 5 años correspondiente al subnivel 2, la misma que consta con 16 actividades, de las cuales unas podrán ser realizadas tanto dentro como fuera del aula con el uso de recursos didácticos o materiales que estén disponibles en el salón de clase. Asimismo, se hace importante recalcar la elaboración de esta guía didáctica que permitirá desarrollar en los niños habilidades sociales a través de juegos infantiles.

3.6.2. Fase de socialización.

Con respecto a esta fase de socialización, se hace pertinente citar a una reunión al director de la escuela y docentes del subnivel 2, el cual corresponde a niños de 4 a 5 años, con la finalidad de presentarles la guía didáctica que se ha elaborado, dándoles a conocer mediante una explicación minuciosa el tema, objetivos y todo lo que se encuentra dentro de la misma, una vez ya culminada la socialización se les presentara la guía didáctica.

3.7. Recursos logísticos.

Analizada las fases para ejecutar la presentación de nuestra guía didáctica a fin de desarrollar habilidades sociales en niños de 4 a 5 años a través de la realización de juegos

infantiles, es oportuno mencionar cada uno de los recursos que nos contribuirán a la descripción de la guía didáctica.

- Recursos humanos:
- Docentes del subnivel inicial 2 grupo de niños de 4 a 5 años.
- Estudiantes de la UTMACH (Autoras del proyecto de investigación)
- Recursos materiales:
- Computadora
- Internet
- Programa de Word
- Guía didáctica

CAPÍTULO IV. Valoración

Finalizando con el desarrollo de las fases, es oportuno dar paso a la valoración de la propuesta integradora que se ha planteado para los docentes del subnivel 2 de Educación Inicial, con el propósito de dar solución al problema observado, de modo que se encuentra vinculada a lo administrativo, financiero de los recursos y materiales que serán útil para realizar con eficacia cada uno de los objetivos propuesto en la investigación. Por consiguiente, en el presente capítulo se procederá a hacer un análisis técnico, económico, social y ambiental, dado que de esta manera se estaría llevando a cabo la validación de la propuesta integradora.

4.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.

Para corroborar con la propuesta se optó por la aplicación de tres instrumentos de investigación, siendo el primero una guía de observación para los docentes del subnivel 2 de Educación Inicial, la misma que estuvo enfocada en conocer el desenvolvimiento de los profesores en relación a los juegos que realizan para el desarrollo de las habilidades sociales de sus alumnos, segundo fue otra guía de observación para niños de 4 a 5 años, la cual se centra en observar y analizar la manera de desenvolverse en las actividades programadas por la docente, y por último se elaboró un cuestionario ejecutando la técnica de la entrevista con la finalidad de saber el nivel de conocimiento que tiene acerca de los juegos infantiles y de qué manera estos favorecen al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

4.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.

Para la socialización de la guía didáctica se la realizará de manera presencial en las instalaciones de la institución educativa y esto tendrá gastos en cuanto al alquiler de un proyector para la presentación de la propuesta, la cual tiene como valor de \$30. Por otro lado, el gasto del transporte de las investigadoras será de \$12. Sin embargo, el uso de las computadoras será proporcionada por las investigadoras.

4.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.

En cuanto a la propuesta integradora de la guía didáctica para desarrollar habilidades sociales a través de la utilización de juegos infantiles, favorecerá a cada uno de los profesores que ejercen su trabajo con niños de 4 a 5 años, dado que dentro de esta guía se encontrarán actividades que se podrían realizar tanto dentro como fuera del aula, usando materiales del entorno, concretos o elaborados, debido a que en ciertos juegos se hace pertinente el manejo de materiales para alcanzar el objetivo de aquel juego, a su vez esto permitirá a los niños a tener una mejor relación con las personas de su alrededor, es decir, mediante aquello el niño estaría poniendo en práctica todo lo relacionado al desarrollo de habilidades sociales.

4.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.

La propuesta de la guía didáctica está destinada para que las docentes puedan aplicarla durante el proceso de aprendizaje con el fin de desarrollar las habilidades sociales a través de diferentes juegos infantiles en los niños y niñas de 4 a 5 años. Además, el estimular estas capacidades permitirán que el ambiente del aula sea agradable y que motive al infante a aprender, es por ello que se plantean actividades lúdicas para lograr este objetivo. Cabe recalcar que las actividades mencionadas requieren de materiales que se pueden encontrar en un aula de clase y también se puede hacer uso de materiales reciclados, lo cual beneficiará en el cuidado del medio ambiente.

CONCLUSIONES

Al finalizar con el presente proyecto de investigación se ha llegado a determinar la relación que hay entre los juegos infantiles y el desarrollo de las habilidades sociales en el subnivel 2, el cual corresponde a niños de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial “Amada Agurto de Galarza”, al considerar el impacto y relevancia de la implementación de juegos, se deduce que aquellos permiten el desarrollo óptimo de habilidades sociales, proporcionándoles la práctica de buenas conductas que les favorece a tener una mejor relación con sus pares y adultos.

Debido a los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados, se ha identificado la relación que existe entre el juego infantil en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, de modo que son considerados como estrategias lúdicas que les permite a los niños tener una mejor comunicación e interacción con las personas de su medio, donde ellos en base a las buenas conductas y práctica de valores que intervienen en cada uno de los juegos propuestos los llevará a desarrollar su área social.

Se ha logrado identificar la relación que hay entre el juego infantil y las habilidades sociales, mediante una revisión bibliográfica en bases de datos, tales como; Redalyc, Scielo y Dialnet, acerca de teóricos que plasman sus estudios en los tipos de juegos que ayuda al desarrollo de habilidades sociales, también la elaboración y aplicación de instrumentos de investigación, con todo ello, se deduce la importancia de que las docentes de educación inicial utilicen actividades lúdicas como por ejemplo los juegos infantiles ya que estos les permitirá a los infantes estimular y desarrollar factiblemente su área social, donde se fomente una sana convivencia y de esta manera ellos puedan desenvolverse libremente de forma adecuada en diferentes ambientes.

A través de la búsqueda en las diferentes bases de datos se pudo evidenciar la importancia que tiene el uso de los juegos infantiles en niños de 4 a 5 años para el desarrollo de las habilidades sociales los cuales le permitirá al infante poder socializar con su entorno y crear lazos afectivos con sus pares. Entre las habilidades que desarrolla el niño a esta edad es la cooperación, empatía, asertividad y apego, lo cual permitirá crear un ambiente agradable con sus compañeros y así pueda sentirse incluido dentro del aula y también en la sociedad.

Para la elaboración de la propuesta se tomó en cuenta la problemática detectada durante las prácticas preprofesionales y para contribuir con una solución a la misma, se elaboró una guía didáctica con diferentes actividades para poder desarrollar las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años. Dichas actividades contribuyen para el logro de las destrezas planteadas en el currículo de educación inicial y además se mencionan materiales que se pueden encontrar en clases y así también materiales reciclados; aportando a la formación de seres sociales y que puedan sentirse parte de la sociedad.

RECOMENDACIONES

Considerando la relación de los juegos infantiles y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años es importante que los docentes puedan conocer el impacto que tiene el utilizar las actividades lúdicas como un medio para estimular las capacidades sociales para que puedan relacionarse con su entorno, por ello es recomendable que las maestras conozcan más sobre el tema y puedan aplicarlo constantemente en clases.

El desarrollo de habilidades sociales en los niños de inicial 2, se puede lograr a través de la implementación de juegos durante las clases. Entre las características que pueden desarrollar los niños es el ser empáticos, cooperativos, asertivos y puedan crear buenas relaciones con sus compañeros y sean aceptados e incluidos durante las horas de juego, por lo tanto, es importante que las docentes puedan estimular estas destrezas a través de los juegos planteados en la guía didáctica, como respuesta al problema detectado.

Los juegos descritos en la guía didáctica sean utilizados por los docentes para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años, porque permitirá que los infantes puedan mejorar su comunicación y por ende su interacción que tenga con su entorno y puedan expresarse libremente ya sea dentro del aula o en el hogar. Además de que puedan crear lazos con sus compañeros de clase y docentes, así también formar un niño más seguro de sí mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Almaraz, D., Coeto, G. y Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10 (19), 191-206.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>
- Álvarez-Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Universidad de Lima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Andrade, G. (2019). Habilidades sociales básicas y la convivencia en niños de 4-5 años de una institución privada y pública del sector norte de Quito. [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas].
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2786361>
- Arias, J. Villasís, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Benlloch, S. (2020). Teoría del Apego en la Práctica Clínica. *Revista de psicoterapia*, 31(116), 169-189. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7484095>
- Berzosa, L. (2021). Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar. [Trabajos de titulación, Universidad Católica de Cuenca]. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/9761>

- Betancourt, C., Guzman, D. y Cruz, L. (2021). Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego con estrategias didácticas. *Rev. Investig. Desarro. Innov.*, 11 (2), 361-372. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-83062021000100361
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6 (4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12 (1), 181-199. <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Cacho, Z., Silva, M., y Ruíz, C. (2019). El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia. *Transformación*, 15(2), 186-205. <http://scielo.sld.cu/pdf/trf/v15n2/2077-2955-trf-15-02-186.pdf>
- Campuzano-López, J., Mero-Ponce, J., Zambrano-Zambrano, J., y Quiroz-Parrales, L. (2021). La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 57-69. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8229768.pdf>
- Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa*. Repositorio de la Universidad libre de Berlín. <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407>
- Chaverri, P., y León, S. (2022). Promoviendo la capacidad de autocontrol en niñas y niños: conceptos y estrategias en contexto. *Revista Innovaciones Educativas*, 24(37), 119-132.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-41322022000200119&lang=es

Corrales, P., Schroeder, M. (2018). Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/557>

Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista USS Hacedor*, 2(1), 77-87. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>

Espinoza, E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Revista Conrado*, 18 (85), 191-197. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200191

Figuroa, Y. y Figuroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *Revista de investigación y cultura*, 8 (3), 17-27. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>

Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24 (6), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

García, V., Izquierdo, J., Aquino, P. y Silva, M. (2019). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en la clase mágica. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 25 (1), 251-270. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/download/8683/20271/>

- Gleason, M., y Rubio, J. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 1-19. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184033>
- González, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamérica de Estudios Educativos (México)*, 52 (1), 299-320. <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693011/html/>
- González, C., Guevara, Y., Vargas, N., Valencia, A., y García, R. (2020). Habilidades Sociales y Autoestima en Niños Escolarizados Mexicanos. *European Scientific Journal*, 16(34), 144-165. <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/13794>
- Guerra, M. (2018). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra_RM_S.pdf?sequence=1#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%BAdicas%20favorece n%20el,de%20las%20actividades%20recreativas%20y
- Hernández, C., y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista ALERTA*, 2(1), 76-79. <https://camjol.info/index.php/alerta/article/view/7535/7746>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Conrado*, 15 (70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000500392

- Menacho, L. (2019). Estrategias colaborativas: aprendizaje compartido para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria. *Praxis educativa*, 25 (3), 1-16. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0328-97022021000300243&script=sci_abstract&tlng=en
- Mieles, M., Cerchiaco, E. y Rosero, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16 (2), 25-258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071023>
- Millán, M. (2021). El conocimiento del entorno en Educación Infantil Teoría y práctica desde las Ciencias Sociales y su didáctica. *Revista Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, (40), 3-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986132>
- Monjarás, A., Bazán, A., Pacheco, Z., Rivera, J., Zamarripa, J., & Cuevas, C. (2019). Diseño de investigación. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, 8(15), 119-122. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/4908/6895>
- Morales, E. (2022). “Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla – Colombia. *Revista científica Uisrael*, 9 (3), 29-46. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/632>
- Núñez, F., Porras, L., y Cárdenas, R. (2021). Empatía y educación en la infancia: un estado actual de la cuestión. *Revista Pensamiento y Acción*, 31, 74-90. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/12569/10458

- Prieto, G. (2021). Identificación de estilos de aprendizaje según el cuestionario ILS en una muestra de estudiantes de Psicología de la Facultad de Psicología de la Universidad de la República. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación REXE*, 20(44), 89-106. <https://www.scielo.cl/pdf/rexe/v20n44/0718-5162-rexe-20-44-89.pdf>
- Quiroz, E. (2018). Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 2096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01 – Villa El Salvador. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/23385>
- Sanchez, J., Castillo, S. y Hernandez, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44 (2), 1-16. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442020000200331&script=sci_abstract&tlng=es
- Sánchez, T. (2019). La influencia de la motivación y la cooperación del alumnado de primaria con robótica educativa. *Panorama*, 13(25), 117-150. <https://www.redalyc.org/journal/3439/343963314011/343963314011.pdf>
- Siqueira, M., Benevides, A., y Pinto, C. (2022). Social Emotional Learning (SEL) Program Among Fifth graders, Three and Six Months Later. *Revista Colombiana Psicología*, 31(1), 35-38. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-54692022000100035&lang=es

Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 4(4), 158-165. <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/html/>

Viana, P. (2021). Juego y socialización en los niños del nivel inicial II. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20735>

Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista educación*, 45 (2), 1-9. <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>

ANEXOS

ANEXO A.

Artículos Científicos



Red de Investigadores Educativos Chihuahua A.C.
Chihuahua, México
www.rediech.org



ISSN: 2007-4336
ISSN-e: 2448-8550
http://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/index

Daniela Almaraz Feroso

Gabriela Coeto Cruzes

Esteban Jaime Camacho Ruiz

2019

HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE PRIMARIA

IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 10(19), pp. 191-206.

DOI: http://dx.doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706

estima; se genera un ambiente con más confianza, siendo así que llegaban momentos

199

VOLUMEN 10 NÚMERO 19 OCTUBRE 2019 - MARZO 2020

VOLUMEN 10 NÚMERO 19 OCTUBRE 2019 - MARZO 2020

en los que entre ellos mismos trataban de animarse. Un buen cumplido y una sonrisa definitivamente ayudaron a que los niños se sintieran menos estresados si es que no lograban terminar alguna actividad a la par con su compañero, por lo que se dio como resultado que luego ellos eran lo que nos decían alguna frase positiva.

Constantemente nos sentimos con la necesidad de recibir y dar afecto, por lo que es importante que los niños, desde casa, reciban muestras de amor, porque así ellos lo imitan en la escuela y con los amigos. Es más sano que un niño vea a su familia feliz a que tenga que presenciar escenas de violencia. Por eso, el modelado se practica desde el hogar. Los padres también deberían estar involucrados y saber que en el sistema de la observación no solo implica la acción, sino que más allá de eso existe la imitación, y al no haber un refuerzo ejemplar el niño acudirá a un error, sin poder encontrar una respuesta a sus conductas agresivas.

Como resultados de su estudio, Sánchez *et al.* (2017) obtuvieron que los niños que juegan aventuras mejoraron significativamente su conducta, en comparación con los niños que no participan del juego en la alfabetización social, la ansiedad social, victimización-intimidación y la satisfacción social. En comparación, existe una diferencia entre la utilización de un juego digital y el juego colaborativo. En este caso, el juego entre ellos mismos fue de gran influencia para la convivencia, ya que el contacto persona a persona ayuda a obtener un beneficio para aprender

**EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL**
*PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF
CHILDREN IN EARLY EDUCATION*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

AUTORA: Ana Andrade Carrión^{1*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

RESUMEN.

Los juegos son de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. La mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas diversas. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente

aprendizaje aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica. El docente con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo del aprendizaje. Los juegos complicados le restan intereses a su realización, en la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad este por delante, los juegos por imitación, cacería, y persecución deben predominar en esta etapa y en la segunda deben incluirse las competencias, los deportes. **El juego es una necesidad, vital contribuye al equilibrio humano, es a la vez actividad, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitida, el juego es un proceso de**

^{1*} Magister en Educación Infantil, Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Ethel Kawin dice “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Juegos de construcción. - En este grupo cabe los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, caminar da siempre a múltiples juegos funcionales como por ejemplo jugar a las escondidas

Juegos de reglas. - Este juego es más propio de los niños mayores. Sin embargo, en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas para su ejecución

Juegos tradicionales.

Guevara (2009) “Al hablar de juego muchos recuerdan su infancia y esas remembranzas son todas diferentes, algunas parecidas, pero no iguales, el juego tradicional se remonta a la



Revista Alergia México
ISSN: 0002-5151
revista.alergia@gmail.com
Colegio Mexicano de Inmunología Clínica
y Alergia, A.C.
México

Arias-Gómez, Jesús; Villasís-Keever, Miguel Ángel; Miranda Novales, María Guadalupe
El protocolo de investigación III: la población de estudio
Revista Alergia México, vol. 63, núm. 2, abril-junio, 2016, pp. 201-206
Colegio Mexicano de Inmunología Clínica y Alergia, A.C.
Ciudad de México, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486750223011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios prede-

En general, para cualquier estudio de investigación se incluyen muestras o subgrupos de poblaciones y, en pocas ocasiones, la población total o universo



Cómo citar este artículo: Marlés-Betancourt, C., Hermosa-Guzmán, D., & Correa-Cruz, I. (2021). Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica. *Rev. Investig. Desarro. Innov.*, 11 (2), 361-372.
doi: 10.19053/20278306v11.n2.2021.12655

Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica

Promoting water awareness in university students through a game as a teaching strategy

Claritza Marlés-Betancourt¹
Dennyse Hermosa-Guzmán²
Lucelly Correa-Cruz³

Recibido: julio 06 de 2020
Aceptado: octubre 27 de 2020

Resumen

El artículo propone una estrategia didáctica mediante el juego cooperativo para favorecer la conciencia hídrica de la población estudiantil de Administración de Empresas, de la Universidad de la Amazonia, en el piedemonte amazónico colombiano. Es una investigación aplicada al ámbito educativo con enfoque descriptivo de corte transversal, que involucra las fases de diagnóstico, aplicación y evaluación de la intervención didáctica. Los resultados arrojan limitaciones de conocimiento ambiental hídrico en los futuros profesionales de la región, que constituyen in-

involucrando diferentes experiencias emocionales (Lozada & Betancur, 2016).

La gamificación utiliza premios y reconocimientos por medio de insignias, puntos extras que promueven la participación en la construcción colectiva de conocimiento, despertando un carácter más divertido de experiencias en el aula (Gil & Prieto, 2019), al crear nuevos niveles para el procesamiento de información y su contextualización (Vélez & Yaguana, 2019). Por ende, gamificar en el ámbito de la educación superior, implica modificar aspectos curriculares y realizar una propuesta didáctica que utiliza la mecánica del juego, aprovecha sus ventajas como elemen-

Abstract

The article proposes a didactic strategy through cooperative games to promote the water awareness of the student population of Business Administration, of the University of the Amazon, in the Colombian Amazon foothills. It is a research applied to the educational field with a descriptive, cross-sectional approach, which involves the phases of diagnosis, application and evaluation of the didactic intervention. The results show limitations of water environmental knowledge in the future professionals of the region, which constitute inputs for the design and construction

El elemento principal del aprendizaje basado en juegos, es en esencia el juego como recurso educativo, utilizado desde la antigüedad para el desarrollo de habilidades en niños, jóvenes y adultos. Esto ya que favorece y enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje, que logra integrar elementos como: la participación, el desarrollo creativo en la solución de problemas reales en un contexto socio-ambiental.

En esta perspectiva, se retoma el juego cooperativo, con la característica que todos los participantes deben alcanzar una meta común trabajando juntos, porque en el escenario de juego todos ganan a todos siempre. Como lo



Las actividades lúdicas para el aprendizaje

Playful activities for learning

Atividades lúdicas para aprendizagem

Gladis Esther Caballero-Calderón¹

esthergcc2014@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6303-5241>

Correspondencia: esthergcc2014@gmail.com

Ciencias de la educación

Artículo de revisión

*Recibido: 26 de febrero de 2021 *Aceptado: 20 de marzo de 2021 * Publicado: 08 de abril de 2021

L. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Importancia del juego

A través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc. Logran respetar las normas y reglas morales, éticas y sociales, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos. En conclusión, el juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños.

Inclusión y Juego en la Infancia Temprana

Inclusion and Play in Early Childhood

Francisca Cáceres Zúñiga *
Maribel Granada Azcárraga
María Pomés Correa

Universidad Católica del Maule, Chile

El presente artículo propone un acercamiento teórico analítico al concepto de juego para favorecer procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico o aquellos que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidad. Se esboza un programa de acompañamiento y desarrollo del juego en edades tempranas, considerando un perfil de fortalezas y debilidades de cada niño, en una intervención multidisciplinaria que integra a la familia y considera los aspectos afectivos y socioemocionales como elementos centrales en el desarrollo de habilidades a partir del juego. Se concluye que la participación en sesiones sistemáticas, con una intensidad ajustada a los requerimientos de cada niño permitiría desarrollar funciones cognitivas, comunicativas y sociales, transitando hacia el logro de habilidades complejas.

Descriptores: Juego; Infancia; Derechos del niño; Educación; Chile.

This article proposes an analytical theoretical approach to the concept of play for favoring processes of early childhood inclusion in children with typical development or those with developmental delays or disabilities. It outlines a program of support and development of play at early ages, considering a profile of strengths and

Juego funcional	Ganando placer de usar objetos en la forma en que se supone que se utilizará, como hacer un perro de la corteza juguete, fingiendo beber de una taza.
Juego simbólico	Mediante la sustitución de los objetos, atribuyéndole propiedades falsas a un objeto; imaginando un objeto; o, de manera consciente actuando interacciones sociales de una secuencia de acciones que por una simple historia basada en hecho cotidiano.
Temática de fantasía	Pretensión altamente imaginativo y creativo dentro de una narrativa dinámica.

Fuente: Recuperado de Sherratt y Peter (2002).

Actividad paralela	El niño juega independientemente, pero con juguetes que lo llevarán a acercarse a otros niños; el niño juega a lado, pero no con otros niños.
Juego asociativo	Los niños intercambian materiales y conversación sobre una actividad común y traen a otros niños a la actividad, pero cada niño se integra (engancha) a lo que desea
Juego suplementario cooperativo u organizado	Uno o dos niños dirigen las actividades de otros y organiza al grupo para algunos propósitos, necesitando una división de la tarea y la organización de los roles. Los niños pertenecen o no al grupo.

Fuente: Elaboración propia a partir de Espinoza (1999).



La investigación es un proceso de formular preguntas y responderlas mediante la recolección de datos. Estos datos pueden ser números, palabras o imágenes. **Cuando la información son números (o bien la información recolectada es transformada en escalas numéricas) estamos ante una investigación con datos cuantitativos.** Cuando la información son palabras o imágenes (no transformadas en escalas numéricas) estamos ante una investigación con datos cualitativos. Esta es la principal diferencia entre la investigación cuantitativa y cualitativa. En la investigación cuantitativa, los datos para responder las preguntas son números. En la investigación cualitativa, los datos recolectados son palabras o imágenes que no son sintetizadas en números.

Fecha de presentación: diciembre, 2021, Fecha de Aceptación: enero, 2022, Fecha de publicación: marzo, 2022

23

EL MÉTODO MONTESSORI EN LA ENSEÑANZA BÁSICA

THE MONTESSORI METHOD IN BASIC EDUCATION

Eudaldo Enrique Espinoza Freire¹
 E-mail: eespinoza@utmachala.edu.ec
 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0537-4760>
¹ Universidad Técnica de Machala, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Espinoza Freire, E. E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Revista Conrado*, 18(85), 191-197.

RESUMEN

El presente ensayo es el resultado de un estudio referativo que tiene por objetivo analizar la importancia de la implementación del método Montessori en la enseñanza básica. Para la elaboración se siguió la metodología de Jara quien propone tres etapas (1) exploración de la temática y categorías relacionadas; 2) reconstrucción e interpretación crítica de las experiencias y hallazgos obtenidos; y 3) análisis de las categorías iniciales y emergentes, así como de sus respectivos hallazgos), además, se emplearon los métodos de análisis documental, hermenéutico e histórico lógico. Entre los principales hallazgos se tienen: la aplicación del método de Montessori, que fue diseñado originalmente para el trabajo con niños(as) discapacitados y marginales, gracias a sus resultados y potencialidades se emplea actualmente en la enseñanza básica general. Está fundamentado en los principios de libertad, autonomía y autodisciplina. Tiene por objetivos: liberar las potenciales del niño(a) en un ambiente estructurado y formar personalidades autónomas, independientes, ordenadas, empáticas, solidarias, críticas y con alta autoestima. Las ventajas de este método son: el de-

ABSTRACT

This essay is the result of a referential study that aims to analyze the importance of the implementation of the Montessori method in basic education. For the elaboration, the methodology of Jara was followed, who proposes three stages (1) exploration of the theme and related categories; 2) reconstruction and critical interpretation of the experiences and findings obtained; and 3) analysis of the initial and emerging categories, as well as their respective findings), in addition, the methods of documentary, hermeneutic and logical historical analysis were used. Among the main findings are: the application of the Montessori method, which was originally designed to work with disabled and marginal children, thanks to its results and potential, it is currently used in general basic education. It is based on the principles of freedom, autonomy and self-discipline. Its objectives are: to release the potential of the child in a structured environment and to form autonomous, independent, orderly, empathic, supportive, critical personalities with high self-esteem. The advantages of this method are: the development of the child's cognitive structures, the stimulation of autonomous learning

forma, crea un método de carácter pedagógico para contribuir a la educación de estos (Cossentino, 2017). A través de la experiencia observó que los infantes aprendían por medio de la acción y no solamente con el pensamiento, evidenció que el aprendizaje se logra mediante los sentidos; atendiendo a estas observaciones propuso la educación basada en la sensibilidad, postulando que los sentidos son la vía para desarrollar la inteligencia de los niños(as) (Silva-Cajahuaringa, 2018).

Este método dio paso a una filosofía de la educación, in-

Este método sigue siendo una vía eficaz para lograr el aprendizaje significativo de los escolares, aunque no utilizado suficientemente. Pero, ¿en qué consiste el método Montessori?. En el siguiente apartado se realizará una aproximación epistémica a la noción del método Montessori.

El método Montessori es "un método educativo, se caracteriza por la independencia, la libertad con límites y respeto por el desarrollo físico y social del niño" (Kayili &



Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años

Free play in sectors to promote autonomy in children of four years

Yrma Violeta FIGUEROA CHAMBERGO mairfch0312@gmail.com
Universidad César Vallejo, Perú

Maritza Cristina FIGUEROA CHAMBERGO fmaritza_28@hotmail.com
Universidad César Vallejo, Perú

Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años
UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, vol. 8, núm. 3, pp. 17-27, 2019
Universidad César Vallejo



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

conexiones. A esta edad el juego es espontáneo: gatean riéndose, juegan con los dedos de sus pies, juegan con las pelotitas de juguete, entre otros tantos juegos que se les observa y que son parte de la experimentación con las cosas del mundo que les rodea. Como se puede observar el aprendizaje se da como respuesta a las propias necesidades del desarrollo y en esto el juego representa un aprendizaje con una participación activa.

Montessori enfatiza que a través del trabajo el niño se convertiría en el adulto. Ella entendió que el niño se tomaba este trabajo muy en serio, por ello eligió usar la palabra "trabajo", porque mostraba un mayor respeto a la fuerza interior del niño que lo arrastraba a convertirse en el mejor adulto que podía ser. Comprendió que el juego (trabajo) - la práctica y la repetición-, era a lo que los niños se veían obligados a hacer con el fin de alcanzar este objetivo.

El juego libre en sectores favorece la construcción de aprendizajes significativos, logrando aprender e interrelacionarse con el mundo, distinguir y amenizar su mundo. Desde otra perspectiva también favorece el desarrollo de la autonomía, la formación de la personalidad y la consolidación de la autoconfianza. Todo lo

Teoría de Piaget

La teoría de Piaget (1948) nos habla sobre cómo los niños aprenden las aptitudes morales pero su teoría es distinto a otras teorías tradicionales propuestas por otros autores. Desde el punto de vista tradicional, o al menos para la gran mayoría de autores, se cree que el niño adquiere valores morales internalizándolos del ambiente, en otras palabras, desde su exterior hasta su interior. Piaget discrepa con esta posición y considera que los valores los construye desde su interior a través de la interacción con el ambiente y los manifiesta en sus actitudes con el exterior, lo que en el fondo transmite un principio de autonomía.

Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children.

José Alberto Gallardo López. *Universidad Pablo de Olavide (España).*

Pedro Gallardo Vázquez. *Universidad de Sevilla (España).*

Contacto: jagallop@upo.es

Fecha recepción: 09/02/2018 – Fecha aceptación: 12/06/2018

RESUMEN

El presente trabajo aborda el tema de la importancia del juego como herramienta educativa y sus beneficios en el desarrollo integral de la persona. El objetivo de la investigación es evidenciar los beneficios que aporta el juego como herramienta didáctica para el desarrollo social y educativo. La metodología empleada se fundamenta en el análisis de la productividad científica del fenómeno, a partir de la revisión de los principales contenidos presentes en publicaciones científicas de impacto. Los datos obtenidos permiten realizar una aproximación histórica al estado del fenómeno y su evolución. En este trabajo de investigación se define el concepto de juego, se muestra la importancia del juego en la sociedad y la cultura como herramienta educativa, y se exponen y comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts. Finalmente, se muestran las conclusiones, en las que se destaca la importancia que, según las teorías analizadas, tiene el juego en el desarrollo socioeducativo de las personas.

PALABRAS CLAVE

Juego educativo, desarrollo infantil, teorías sobre el juego, herramientas didácticas.

ABSTRACT

The present work addresses the issue of the importance of the game as an educational tool and its benefits in the integral development of the person. The objective of the research is to show the benefits of

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar; a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades

vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida.

Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008), por tanto, hablamos de una actividad esencial para el desarrollo integral de la persona (Posada, Gómez y Ramírez, 2005; Irwin, Siddiqi y Hertzman, 2007; Carranza, Garriga y Llinàs, 2011; Montero, 2017).

2. DESCRIPCIÓN TEÓRICA



REVALORACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA. EXPERIENCIA DE LOS AMIGOS EN LA CLASE MÁGICA.

Games as an educational tool: Insights from pre-service teachers during the implementation of *La Clase Mágica*.



Verónica García Martínez; Jesús Izquierdo; Silvia Patricia Aquino Zúñiga y Martha Patricia Silva Payró.
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

E-mail: veronica.garcia@ujat.mx;

jesus.izquierdo@ujat.mx; soquinozuniga@gmail.com;

patypayro@gmail.com

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0001-5299-3540>;

<https://orcid.org/0000-0002-1647-2833>;

El juego representa el andamio de las actividades de aprendizaje que se realizan en virtud del objetivo original del modelo: enseñar a niños. La idea de Vygotsky es que el niño hace una representación de comportamientos y situaciones en un escenario imaginado a través del juego, el cual posee cierto carácter anticipatorio a situaciones futuras para las cuales no se prepara el niño. En LCM, las tarjetas de tarea y el Maga son los elementos lúdicos más representativos que incentivan el aprendizaje y el uso del lenguaje como instrumento mediador. A continuación, se describen estos elementos que LCM utiliza para facilitar la práctica pedagógica.

El Laberinto constituye una herramienta para medir el avance en la madurez del participante, sus elementos están íntimamente relacionados para conducir al participante por pasajes que lo lleven al logro de objetivos, el cual tiene varios niveles de experiencia: principiante, avanzado o experto.

desarrollo integral del niño y define su capacidad para ser un ciudadano saludable a nivel mental, y responsable, que aporta a la construcción de una sociedad más fraterna. En otras palabras, el juego temático de roles sociales promueve en los niños en edad preescolar acciones de cuidado y prevención de la salud mental.

Las temáticas en el juego de roles son seleccionadas de forma cuidadosa porque su calidad estética estimula la motivación de los niños y la iniciativa para realizar nuevas acciones en la interacción dialógica y comunicativa con los demás. En cada temática, en especial en la etapa de juego de roles narrativo, surgen algunas situaciones problema que generan emociones en los niños, lo cual es necesario, según Vigotsky (1995), para experimentar la idea que se está desarrollando al considerar situaciones que hacen parte de la vida y de la fantasía. Esto ayuda al niño a comprender, interpretar y recrear el mundo que habita. Su fantasía le ayuda a ponerse en el lugar del otro, y a crear un entorno íntimo, en el que participan niños y adultos.

En el juego temático de roles sociales se proponen diversas situaciones imaginarias conjuntas entre adultos y niños, lo que contribuye con el desarrollo de la personalidad, así como lo confirman diversas investigaciones realizadas (Hakkarainen, 2006; Solovieva y Quintanar, 2012; Hakkarainen *et al.*, 2013; Hakkarainen y Bredikyte, 2014; González-Moreno, 2015, 2016, 2019, 2021). En el grupo de niños juegan juntos, asumen roles, analizan problemas de los personajes y ayudan a resolverlos. Cuando el niño imagina, expresa inquietudes propias en un mundo donde las reglas y las decisiones pertenecen a él y a los participantes del juego.

En el juego temático de roles sociales el niño desarrolla habilidades de intencionalidad colectiva e individual en la realización de acciones, el niño se sujeta a normas (el respeto de turnos). En esta actividad, el niño también empieza a hacer elecciones, lo cual se relaciona con rasgos específicos de su personalidad (el niño dice "me gustaría ser este personaje").

En conclusión, la actividad de juego de roles sociales transforma el desarrollo psicológico de los niños. Así como lo plantea Tallzina (2009, p. 8) "de la forma de organización de las actividades que se promueven en la edad preescolar depende el nivel de desarrollo que alcancen los niños".

151

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

THE USE OF GAMIFICATION TECHNIQUES IN THE CLASSROOM TO DEVELOP THE COGNITIVE SKILLS OF CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF INITIAL EDUCATION

Xiomara Paola Liberio Ambuisaca¹

E-mail: isabel.herreradv@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8579-5823>

¹ Escuela de Educación Básica Isabel Herrera de Velázquez, Milagro, Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucl.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. En este mundo globalizado mejorar la práctica docente es necesaria, por esta razón en este documento estableceremos algunas consideraciones sobre la utilización de la gamificación como estrategia didáctica que permita desarrollar las habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. El presente trabajo metodológicamente contempla una revisión teórica sobre los fundamentos que explican la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la práctica docente, concluyendo en que la utilización de videojuegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje promoviendo ambientes de aprendizajes significativos que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los estudiantes en edades de 4 a 5 años.

Palabras clave:

Gamificación, Habilidades cognitivas, técnica de aprendizaje, ludismo.

ABSTRACT

Gamification is a learning technique that uses games in the educational field with the objective of obtaining adequate results in student learning. In this globalized world, improving the teaching practice is necessary, for this reason in this document we will establish some considerations on the use of gamification as a didactic strategy that allows the development of cognitive skills in children from 4 to 5 years of Initial Education. This work methodologically contemplates a theoretical review of the fundamentals that explain the gamification and use of Information and Communication Technologies in teaching practice, concluding that the use of video games with interesting content strengthens the teaching - learning process by promoting environments of significant learnings that help enrich the brain abilities of students in ages from 4 to 5 years.

Keywords:

Gamification, Cognitive habilyties, learning technique, ludism.

nera diferente, novedosa, creativa y sobre todo lúdica la cual hace que a los estudiantes participes del desarrollo tecnológico que cada día avanza a pasos agigantados. Por otro lado, Pueyo (2006), expresa que las habilidades cognitivas son aquellas cualidades de una persona que se manifiestan al momento de efectuar una tarea mental y que corresponde al desarrollo de las capacidades potenciales del individuo, estas habilidades son procesos mentales que se desarrollan desde la niñez y nos preparan para recoger, elegir, procesar, recolectar y salvar la información que necesitamos para relacionarnos con el mundo. Existen por otra parte algunas las habilidades cognitivas que con frecuencia requieren mayor entrenamiento, entre las que contamos: (1) Funciones ejecutivas; (2) Atención; (3) Memoria.

El juego estructurado desarrolla estrategias que permiten resolver problemas y ajustarse a las posibilidades del juego. (Con reglas)

Los juegos estructurados son múltiples como los tradicionales como son: el avioncito, saltar la cuerda y escondidas, juegos de destreza mental como acertijos, sudokus y laberintos.

Videojuegos Educativos se consideran como juegos estructurados. Estos se basan en los videojuegos tradicionales, añadiéndosele componentes educativos, de tal manera que el niño, adquiera conocimientos y desarrolle habilidades. Los videojuegos ayudan a mejorar las prácticas pedagógicas, desarrollan habilidades. Para diseñar una clase con uso de juegos es necesario elegir

Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil

Considerations on the meaning of play in child development

Maria Dilia Miele-Barrera¹, Elda Cerchiaro-Ceballos², Ana Lucia Rosero-Prado³

1. Ph.D. Universidad del Magdalena, Santa Marta, Colombia. Correo electrónico: mmieles@unimagdalena.edu.co
2. Ph.D. Universidad del Magdalena, Santa Marta, Colombia. Correo electrónico: ecerchiaro@unimagdalena.edu.co
3. Ph.D. Universidad de San Buenaventura, Cali, Colombia. Correo electrónico: alrosero@usbcall.edu.co

Recibido en diciembre 5 de 2019
Aceptado en junio 19 de 2020
Publicado en línea en agosto 25 de 2020

Resumen

La creciente visibilización de la niñez ha permitido comprender mejor su complejidad y los profundos desafíos que plantea al mundo adulto. En este artículo se aborda críticamente el papel del juego como medio para promover el desarrollo y la educación en la infancia. Se discute el alcance de los Derechos del Niño, en tanto las familias, las comunidades y el Estado tienen limitaciones en la transformación de situaciones estructurales que obstaculizan su pleno ejercicio. De los Derechos del Niño se aborda uno que debería ser de elemental cumplimiento: el derecho al juego –al juego libre–. En este sentido, se revisan los beneficios que esta actividad ofrece al desarrollo infantil, al tiempo que se plantean algunas limitaciones y obstáculos para su práctica efectiva.

Palabras clave: derechos del niño; derecho a jugar; juego libre; desarrollo infantil.

Abstract

práctica de vida en un sentido ético. Es claro entonces que más allá de la promulgación del derecho de los niños al juego, para hacer efectivo su cumplimiento se requieren condiciones económicas, sociales, culturales, educativas, políticas, administrativas, logísticas, espaciotemporales, entre otras. Por tanto, tal como plantean Miele y Acosta (2012):

los adultos portadores de obligaciones requieren interpretar, comprender y analizar las particularidades que rodean la existencia de los niños y las niñas con su concurso, de manera que se puede prestar la debida atención a sus capacidades, necesidades y expectativas desde los contextos familiares e institucionales y desde las políticas públicas. (p. 215)

Este texto enfatiza, tal como se ha mencionado, en el derecho al juego –al juego libre– diferenciándolo del descanso, el esparcimiento y la recreación, y reconociéndolo como una actividad habitual en la vida diaria de los niños que debería escapar al control de los adultos. Precisamente, el manual de la Convención sobre los Derechos del Niño promulgado por las Naciones Unidas (United Nations

entender cómo mejorar el destino de las sociedades humanas en un mundo mutuamente dependiente. (p. 15)

El juego libre, por su carácter exploratorio, se constituye en un medio por excelencia para conocer el mundo y apropiárselo. Tal como sostiene Tonucci (2007):

El niño vive en el juego una experiencia inusual en la vida del adulto: la de enfrentarse por sí solo a la complejidad del mundo, él con su permanente curiosidad, con todo lo que sabe y sabe hacer, con todo lo que no sabe y desea saber, se enfrenta al mundo con todos sus estímulos, sus novedades, su fascinación [...]. (p. 42)

De este modo, **en el juego los niños establecen un repertorio de conductas flexibles que se ajustan tanto a las situaciones que son creadas por ellos como a aquellas con las que se encuentran y le ofrecen la oportunidad de dar rienda suelta a su imaginación.** El juego sigue una lógica que le es propia, en la que el movimiento y el lenguaje se dramatizan, se exageran, se hacen incompletos o se trastoca el orden. Asimismo, su narrativa se vuelve impredecible gracias a la fantasía, los comportamientos se alejan de lo convencional y



Estrategias colaborativas: aprendizaje compartido para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación primaria

Collaborative strategies: shared learning for the development of reading comprehension in primary school students

Estratégias colaborativas: aprendizagem compartilhada para o desenvolvimento da compreensão leitora nos estudantes de ensino fundamental

Leonel Alexander Menacho López

Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo (UNASAM), Huaraz, Perú
leonel20menacho@gmail.com

Resumen

Las estrategias de aprendizaje colaborativo se centran en la interactividad entre estudiantes-estudiantes y docente-estudiantes, dado que estos actores educativos comparten sus ideas, conocimientos, valores y hasta sentimientos aprendiendo de otros, de forma organizada y estructurada, por lo que las estrategias colaborativas pueden también llamarse interactivas. Las estrategias colaborativas contribuyen a comprender y respetar las visiones de los demás, fortaleciendo el comportamiento y pensamiento autónomo, haciendo que el estudiante sea más independiente y busque soluciones ya sea individual o colectivamente.

Al emplear estrategias colaborativas, se induce a que el estudiante lea el material para la clase, participe y construya conceptos y desarrolle habilidades sociales con la ayuda del docente. En este sentido, las estrategias colaborativas permiten el desarrollo de la capacidad para trabajar en equipo: los alumnos aprenden más rápido puesto se esfuerzan más que cuando están solos; además, tienden a ampliar su vocabulario (Peñalva y Leiva, 2019).

Las estrategias colaborativas tienen su propia metodología de enseñanza, por ejemplo: 1) el docente describe cada una de las actividades y acciones por desarrollar, mediante instrucciones claras, invita a los alumnos a leer los textos o simplemente a través de un video; 2) solicitar



Diseños de Investigación

Research Designs

Ana J. Monjarás-Ávila^a, Ana K. Bazán-Suárez^b, Zaida K. Pacheco-Martínez^c,
José A. Rivera-Gonzaga^d, Juan E. Zamarripa-Calderón^e, Carlos E. Cuevas-Suárez^f.

Abstract:

Research is a reflexive, systematic, controlled and critical procedure that aims to discover or interpret the facts of a phenomenon. The research design constitutes the general plan of the researcher to obtain answers to his questions or to verify the research hypothesis, in addition, it stipulates the fundamental and specific structure of the intervention.

Keywords:

Research, methodology, design, levels

Resumen:

El diseño de investigación se describe por sus características en niveles de investigación y tipos de estudio.

2.- **Descriptivo:** Se efectúa cuando se describen los componentes principales del objeto de estudio. Se

* Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID: 0000-0002-5916-6510, Email: ana_morales@uah.edu.mx

* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, Email: karenbazann@gmail.com

* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, Email: karen_tuzos@hotmail.com

* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID: 0000-0001-6496-4659, Email: jose_rivera10098@uah.edu.mx

* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID: 0000-0001-5830-5550, Email: eliezerz@uah.edu.mx

* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Instituto de Ciencias de la Salud, ORCID: 0000-0002-2759-8984, Email: cecuevas@uah.edu.mx



Publicación semestral, Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Vol. 8, No. 15 (2019) 119-122

describen frecuencias y promedios, y se estiman parámetros con intervalos de confianza. Ej. Prevalencia de la enfermedad periodontal.

• En base a su dimensión temporal:

3.- **Relacional:** Es aquel que persigue medir el grado de relación entre dos o más variables. La

a) **Transversales:** comparación de determinadas características o situaciones en diferentes sujetos en un momento concreto, compartiendo la misma

Uisrael
REVISTA CIENTÍFICA



Periodo agosto-diciembre 2022
Vol. 9, No. 3
rcientifica@uisrael.edu.ec
e-ISSN: 2631 - 2786

<https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632>

“Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia

“Ludoactivo”: didactic resources of innovation for the optimization of the pedagogical processes of the center educational Yonoly in Barranquilla - Colombia

Fecha de recepción: 2022-06-14 • Fecha de aceptación: 2022-07-19 • Fecha de publicación: 2022-09-10

Edwin José Morales Acosta

Universidad Nacional Experimental “Rafael María Baralt”, Venezuela

Edwinmoralesacosta6@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8007-9190>

Groos (1902) explica que en la etapa de la niñez el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Bajo esa premisa, se destaca la relevancia que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida. El juego como pre ejercicio contribuye al desarrollo de las funciones, cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en un ensayo de preparación y desarrollo de habilidades necesarias para la vida adulta.

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marinel
El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural
Revista Educación, vol. 44, núm. 2, 2020
Universidad de Costa Rica, Costa Rica
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.

A modo de introducir rápidamente en los principios teóricos que Vigotsky estableció dentro de su teoría, se puede referir sintéticamente al menos tres puntos de partida; primero, que la psicología humana y por lo tanto la infantil tiene un origen social y una estructura mediatizada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos (Solovieva, 2014). En el marco de estas consideraciones Shuare y Montealegre (1997) refieren que Vigotsky será aún más radical al proponer dentro de su teoría al juego como la *actividad rectora* mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos. **Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.**



PDF generado a partir de XML-JATS4R por Redalyc
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar

Villamizar Cañas, María de los Ángeles
Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar
Revista Educación, vol. 45, núm. 2, 2021
Universidad de Costa Rica, Costa Rica
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44066178020>
DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i2.42961>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.

de cada actividad; pues muy difícil, casi imposible, expresar con palabras que demuestren hechos reales de momentos de alegría y espontaneidad que salen de la ternura, el amor y la curiosidad de los niños y niñas. De ahí la importancia de incorporar a la didáctica las estrategias que permitan enriquecer el quehacer docente, los encuentros cargados de conocimientos, el juego simbólico, el aprendizaje significativo, las metodologías activas, el aprendizaje cooperativo y colaborativo, el interés, la curiosidad, el aprendizaje basado en proyectos, y la resolución de problemas, donde todas estas son pues metodologías activas que se verán representadas en el desarrollo del contenido del presente artículo. Es momento de recordar el periodo que para muchos pudo ser único e irrepetible, como para otras personas no tanto, pero que servirá de mucha ayuda para mirar el proceso de escolaridad inicial como algo fantástico y alucinante.

La curiosidad y el instinto de exploración están acompañadas de actividades o momentos de aprendizaje, donde el juego es tomado desde tres aspectos: **el juego libre, el juego simbólico y el juego de roles, los cuales realizan un papel muy importante, ya que en cada uno de estos el principal protagonista es la niña y el niño, quienes exploran con libertad, mientras involucran sentimientos y emociones; hacen uso del lenguaje propio para la edad (gesticulaciones, sonidos, movimientos corporales) que están relacionados con la fantasía y con la realidad; de esta manera crean un mundo fantástico. Además, utilizar juguetes con los cuales se identifiquen (por ejemplo: carros, muñecas, balones, cocinas, arma todos, entre otros) les ayuda a acompañar historias recreadas, donde cada quien desempeña un personaje.**

En los grados de preescolar (prejardín, jardín y transición) de un colegio campestre, privado de la ciudad,

TEORÍA DEL APEGO EN LA PRÁCTICA CLÍNICA: REVISIÓN TEÓRICA Y RECOMENDACIONES

ATTACHMENT THEORY IN CLINICAL PRACTICE: THEORETICAL REVIEW AND RECOMMENDATIONS

Sara Benlloch Bueno

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológicos,
Facultad de Psicología, UNED, España
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2122-9248>

Cómo referenciar este artículo/How to reference this article:

Benlloch Bueno, S. (2020). Teoría del Apego en la Práctica Clínica: Revisión teórica y Recomendaciones. *Revista de Psicoterapia*, 31(116), 169-189. <https://doi.org/10.33898/rdp.v31i116.348>

Resumen

El presente artículo pretende revisar cuáles han sido los últimos avances en la práctica psicoterapéutica desde la perspectiva de la teoría del apego y qué recomendaciones clínicas sugieren. El objetivo es, por un lado, actualizar los conocimientos bibliográficos en relación con las posibles interacciones entre los diferentes estilos de apego adulto y la práctica psicoterapéutica, teniendo en cuenta la importancia de la relación terapéutica. Por otro lado, trata de ofrecer

Abstract

This article tries to review the latest advances in psychotherapeutic practice from the perspective of attachment theory and which clinical recommendations they suggest. The objective is, on the one hand, to update bibliographic knowledge regarding possible interactions between different styles of adult attachment and psychotherapeutic practice, taking into account the importance of the therapeutic relationship. On the other hand, it tries to offer recommendations for clinical

de terapias con técnicas e intervenciones específicas directamente vinculadas o prescritas por dicha teoría y Galán (2019), destaca un fuerte desequilibrio entre los logros científicos y su desarrollo clínico.

Los cimientos básicos de la relación entre apego y psicoterapia residen, por un lado, en el establecimiento del profesional como una base segura desde la cual su paciente explora su mundo interior y a la cual regresa en busca de refugio y consuelo (Bowlby, 1988/1995). Por otro lado, una buena alianza terapéutica ofrece la oportunidad al paciente de experimentar una nueva forma de relación correctiva y de explorar su pasado en un contexto seguro y vinculado a su terapeuta, en quien confía, para que le ofrezca apoyo, seguridad y consuelo en los momentos de malestar (Holmes, 2009). **Por tanto, la teoría del apego se traslada de la relación inicialmente definida entre una madre y su bebé, a la relación terapéutica entre terapeuta y paciente y en la que se favorece una forma de afrontar la vulnerabilidad** (Bowlby, 1969/1989).

En definitiva, resulta de vital importancia conocer y organizar la investigación existente referente a cómo establecer una relación terapéutica que cumpla con las principales características de una relación de apego, y sea funcional para superar las dificultades y vulnerabilidades a las que se enfrentan las personas que acuden a buscar la ayuda de los profesionales de la psicología y la psicoterapia. De la misma forma, como profesionales, podremos orientar mejor el trabajo en la relación terapéutica para adaptarnos a cada individuo, calmando así su sufrimiento y ofreciéndole nuevas experiencias relacionales que generen un cambio positivo y

Transformación, ISSN: 2077-2955, RNPS: 2098, mayo-agosto 2019, 15 (2),

Artículo

El desarrollo de habilidades sociales como vía de prevención y reducción de conductas de riesgo en la adolescencia

Developing social skills as a way of preventing and reducing risk behaviors in adolescents

Zaida Violeta Cacho Becerra^{1*}

Mariana Geraldine Silva Balarezo²

Carlos Yengle Ruíz²

¹Institución Educativa "Marías Goretti", Pacasmayo, Perú

²Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú

si se ven de manera negativa, su autoestima será baja.

Según Branden (2003) todos los seres humanos pueden desarrollar la autoestima positiva, para ello debe considerarse los siguientes pilares: Auto reconocimiento, auto aceptación, auto valoración, auto respeto y auto superación.

Dimensión 4: La asertividad

La asertividad es una actuación de protección de los derechos y opiniones personales y respeto a los derechos de los demás, este concepto se relaciona estrechamente con la autoestima. El ejercicio de la habilidad de asertividad puede propiciar la aceptación adecuada y la oposición adecuada. La primera, tiene que ver con la destreza que tiene una persona para transmitir calidez, amabilidad, expresar cumplidos a los demás ante una conducta positiva de éstos. Los componentes de este tipo de habilidad, son el afecto, expresiones de elogio o aprecio, la expresión de sentimientos personales y la conducta positiva recíproca. La oposición asertiva difiere de las formas de competencia social por cuanto sirve para impedir la pérdida de reforzamiento, es decir, el individuo se opone o refuta hábilmente comportamiento impropio del antagonista, persistiendo en conseguir un comportamiento adecuado en el futuro. (Kelly, 1992)

El taller tutorial de habilidades sociales

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 57-69



La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2081>

Ciencias de la educación
Artículo de investigación

La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes

Feedback as a strategy to improve the teaching-learning process in students

La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes

José Gregorio Campuzano-López ^I
jcampuzano6405@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8367-1162>

Jhon Reddy Zambrano-Zambrano ^{III}
zambrano-jhon6262@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4827-7207>

Johanna Karina Mero-Ponce ^{II}
mero-johanna5187@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5944-6291>

Lidice Azucena Quiroz-Parrales ^{IV}
quiroz-lirice4711@unesum.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5225-2355>

Correspondencia: jcampuzano6405@pucesm.edu.ec

La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes

las tareas sin tener ninguna dificultad, esta retroalimentación no solo persigue que se ejecute dentro del aula en una asignatura en particular sino en todo el proceso formativo.

El docente observará en cada momento, cuando el estudiante muestre debilidad a raíz de la evaluación del proceso, además, generar cambios radicales en sus actitudes, en cuanto a la manera de observar la evaluación; ya que, **la retroalimentación permite fortalecer los conocimientos que se debe adquirir; el propósito es que el estudiante sea crítico, autónomo en su propio trabajo tanto en actividades como en la evaluación. El docente debe aplicar la motivación al momento de impartir sus clases, para lograr los objetivos planteados y que la intervención sea significativa para los estudiantes, por otro lado, el docente al aplicar la retroalimentación permite tener una visión clara sobre que está fallando y como mejorar la práctica educativa.**

Debido a la ausencia de la retroalimentación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, es importante conocer este estudio para descubrir pruebas netamente reales de la aplicación de estrategias pedagógicas de los docentes y su entrega total a las actividades de retroalimentación, por ende, el tipo de evaluación que se emplea. Por ello, esta investigación se centra en la retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes.

Promoviendo la capacidad de autocontrol en niñas y niños: conceptos y estrategias en contexto

Promoting the capacity for self-control in children: concepts and strategies
in context

Promovendo a capacidade de autocontrole em crianças: conceitos,
e estratégias no contexto

Pablo Chaverri Chaves
Universidad Nacional
Heredia, Costa Rica

pablo.chaverri.chaves@una.ac.cr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2639-4242>

Sara Paola León González
Universidad Nacional
Heredia, Costa Rica

sara.leon.gonzalez@una.ac.cr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2417-6783>

Recibido – Received – Recebido: 09/03/2022 Corregido – Revised – Revisado: 30/05/2022 Aceptado – Accepted – Aprovado: 16/06/2022

DOI: <https://doi.org/10.22458/iev24i37.4068>

URL: <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/4068>

Resumen: El presente ensayo tiene el objetivo de mostrar y discutir aspectos clave del autocontrol infantil con base en investigación reciente, así como plantear factores y estrategias para promover el desarrollo de esta importante capacidad. Para ello inicia definiendo el autocontrol, luego identifica algunos de sus beneficios, seguidamente describe el test de la golosina y su análisis en contexto. Luego relaciona el autocontrol con la toma de decisiones, analiza el papel de la confianza, el rol de las personas adultas en su fomento en niñas y niños, y finalmente plantea algunas estrategias para apoyarlo.

DESARROLLO

¿Qué es el autocontrol?

El autocontrol es una capacidad cognitiva, emocional y conductual que permite a la persona inhibir deseos inmediatos y respuestas impulsivas, y regular su comportamiento (Arrieta y Chaverri, 2019). Este proceso no ocurre en un vacío, sino que tiene relación con aspectos sociales, vinculados con cómo se desenvuelven las relaciones interpersonales a través de la vida del individuo, pero también con los sistemas sociales, económicos, políticos y culturales de los que la persona forma parte directa e indirectamente (Bronfenbrenner, 2005). **El autocontrol es una habilidad esencial en la vida, ya que es necesario para alcanzar cualquier meta a mediano o largo plazo e implica inhibir otros estímulos y deseos más inmediatos que puedan sacar de la ruta hacia este objetivo mayor. Por ejemplo, poner atención en clases para aprender algo requiere inhibir los distractores inmediatos para poder sostener el foco de concentración.** Alimentarse bien requiere inhibir el impulso a comer golosinas. Ahorrar dinero requiere inhibir el impulso a gastar ante lo primero que guste. En general, el comportamiento planificado requiere autocontrol para no perderse del camino hacia el objetivo perseguido. Mantener el foco de atención en un determinado objetivo importante requiere inhibir el deseo a prestar atención a otros estímulos pasajeros, de modo que el autocontrol y la concentración se pueden ver como complementarios.

El autocontrol es la capacidad de gestionar las emociones y conductas e inhibir o postergar deseos o recompensas inmediatas, lo que permite un comportamiento más regulado en función del alcance de metas posteriores de mayor valor (Mischel, Shoda & Rodríguez, 1989). Por ejemplo, cuando una persona decide no comer un postre para mantener una buena salud o mantener su peso corporal estable. En

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES

PROGRAM OF LEISURE ACTIVITIES TO DEVELOP SOCIAL SKILLS

Rosamaria Dávila Salazar¹

Fecha de recepción: 18 de abril del 2018
Fecha de aceptación: 03 de junio del 2018



Resumen

La presente investigación, aborda el problema del desarrollo de habilidades sociales en la I.E. N° 81905 “César Acuña Peralta” de la provincia de Chepén, región La Libertad; donde se observó que niños y niñas presentan excesiva timidez, miedo durante la participación en clase, llegando a gritar, llorar, al momento que se les asigna trabajos en grupo se rehúsan a hacerlo. Ante esta problemática, el objetivo planteado es diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 1° grado de educación primaria en la I.E. N° 81905 “César Acuña Peralta”. La metodología utilizada en este estudio corresponde

con ello adquieren la capacidad de ver el mundo de manera diferente, diferenciar lo bueno de lo malo, es decir las conductas que acepta la sociedad, lograr la empatía, expresar sentimientos, aprender a ser asertivo. Como lo mencionamos, **podemos deducir que en esta etapa es importante el desarrollo de las habilidades sociales con el fin de promover buenas relaciones interpersonales.**

En nuestro país y región han elaborado tesis descriptivas sobre la mejora de las habilidades sociales y otros aspectos relacionados, uno de los representantes tenemos a Camacho (2012), quien en su tesis sostiene que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes, promoviendo un clima adecuado en el aula.



Revista Educación
ISSN: 0379-7082
ISSN: 2215-2644
revedu@gmail.com
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente

Gleason Rodríguez, Miriam A; Rubio, Julio E
Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente
Revista Educación, vol. 44, núm. 2, 2020
Universidad de Costa Rica, Costa Rica
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184033>
DOI: <https://doi.org/10.15517/rvedu.v44i2.40197>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.

A pesar de que el fundamento teórico del aprendizaje experiencial data del siglo pasado, es hasta el siglo XXI que surge como una tendencia de innovación educativa en la práctica universitaria. El reconocimiento del aprendizaje experiencial como metodología esencial en la educación por parte de las instituciones educativas ha conducido a que varias universidades en diferentes partes del mundo lo incluyan en su modelo educativo. Las universidades están implementando diversas estrategias de aprendizaje experiencial en varias de sus áreas disciplinares en beneficio del aprendizaje estudiantil, al involucrarlos en actividades que buscan dar solución a problemáticas del mundo real y relacionarlos con la comunidad.

La estrategia de aprendizaje experiencial desarrolla en el alumnado tanto competencias disciplinares, como competencias socioemocionales, éticas y para la vida como colaboración, comunicación, creatividad, pensamiento crítico, empatía, ciudadanía, entre otras. El aprendizaje experiencial también incrementa el entusiasmo y la motivación para aprender, contribuyendo a una mayor comprensión del conocimiento. Por lo tanto, el aprendizaje experiencial responde a las demandas sociales y laborales del siglo XXI.

La educación universitaria requiere cambiar no solo sus componentes y estructuras sino toda su cultura de aprendizaje mediante innovaciones como las que están desarrollando. En este nuevo modelo educativo, el rol de los actores educativos también se transforma.

El profesorado además de ser experto en la disciplina debe dar acompañamiento y asesoría en los proyectos vivenciales, desempeñando diferentes roles como por ejemplo de facilitador, administrador, gestor, evaluador, etc. La participación docente es clave para el éxito de los proyectos de aprendizaje experiencial



ESJ Social Sciences

**Claudia Margarita González
Fragoso**

Doctora, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

Yolanda Guevara-Benítez

Doctora, Universidad Nacional Autónoma de México, México

Nadia Vargas Figueroa

Licenciada, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

**Andrómeda Ivette Valencia
Ortiz**

Doctora, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

Rubén García Cruz

Doctor, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

Habilidades Sociales y Autoestima en Niños Escolarizados Mexicanos. Su Relación con Prácticas Parentales

Resumen

La familia es un factor importante para el desarrollo socioemocional de un individuo durante la niñez. Particularmente los padres, a través de las prácticas educativas y los patrones de interacción con sus hijos, pueden influir en el grado de desarrollo de sus habilidades sociales, su regulación emocional y su autoestima. El objetivo de la presente investigación fue conocer el grado de desarrollo de las habilidades sociales y la autoestima en una muestra de 381 niños de una escuela primaria pública del Municipio de Pachuca, Hidalgo, México (con un rango de edad entre 8 y 13 años), así como conocer la relación de dichas variables con el tipo de prácticas parentales que los niños perciben. Los instrumentos que se utilizaron fueron: Escala de Prácticas Parentales de Andrade y Betancourt, Escala de Conducta Asertiva para Niños (CABS) de

dificultad para expresar ideas y sentimientos, y 3) conducta agresiva, que se caracteriza por la expresión de emociones y sentimientos de modo inadecuado, violentando los derechos de los otros.

Moreno, Ángel, Castañeda, Castelblanco, López y Medina (2011) explican que, durante la niñez temprana, el individuo desarrolla un concepto sobre sí mismo y sobre los demás, y que dicho concepto, conforme avanza en edad y experiencia, va acompañándose de un juicio valorativo de su propia persona, que deriva en una autoestima alta, media o baja. Pero, aun cuando la autoestima corresponde a una variable de tipo cognitivo al ser la forma de percibirse a sí mismo, conlleva un componente emocional, porque el autojuicio deriva en sentimientos positivos o negativos hacia su propia persona y

Metodología de la investigación

Introducción a los tipos de muestreo

Introduction to sampling types

Hernández Ávila, Carlos E.; Carpio, Natalia

ALERTA
Revista Científica del Instituto Nacional de Salud

Carlos E. Hernández Ávila
drcavila@gmail.com
Instituto Nacional de Salud, El Salvador

Natalia Carpio
Ministerio de Salud, El Salvador

Alerta
Ministerio de Salud, El Salvador
ISSN-e: 2617-5274
Periodicidad: Semestral
vol. 2, núm. 1, 2019
ralerta@salud.gob.sv

de una gran inversión de recursos, generalmente limitados en el área de la investigación. La necesidad de delimitar los grupos de estudio a través de la selección de una **muestra**, conocida como el subconjunto del universo o una parte representativa de la población, conformada a su vez por **unidades muestrales** que son los elementos objetos de estudio, se apoya del **muestreo** como herramienta de la investigación científica que tiene como principal propósito determinar la parte de la población que se debe estudiar.

Se debe realizar la selección de la muestra cuando la población es infinita; la población es finita, pero de gran tamaño. Existe la posibilidad de destrucción de las unidades muestrales al no contar con tiempo o recursos suficientes. Una minuciosa selección permite poder generalizar los resultados con validez. Para esto debe cumplir requisitos esenciales en cuanto a reproducir de la mejor manera las características de la población en número y calidad, que son importantes para la investigación.

Para la representatividad cualitativa se deben establecer y tener en cuenta **criterios de inclusión**, es decir, tener bien definidas las características que deben cumplir los elementos en estudio, así como **criterios de exclusión**, cuya existencia obligan a no incluir a un caso y criterios de eliminación como rasgos que una vez incluidos los sujetos en la muestra deben motivar la salida del estudio.



Modelo de publicación sin fines de lucro para conservar la naturaleza académica y abierta de la comunicación científica



PDF generado a partir de XML-JATS4R

76

Inicio > Núm. 40 (2021) > Millán Escriche

DOI: <https://doi.org/10.7203/dces.40.16962>

El conocimiento del entorno en Educación Infantil. Teoría y práctica desde las Ciencias Sociales y su didáctica

Mercedes Millán Escriche

RESUMEN

La posibilidad de incluir, en Educación Infantil, conocimientos relacionados con Ciencias Sociales, como el espacio y el tiempo, ha venido encontrando opiniones diversas, incluso para el segundo ciclo. Sin embargo, actualmente se acepta que no solo es pertinente, sino inexcusable para iniciar una progresión satisfactoria que mejore resultados en las etapas posteriores y que el verdadero reto para los docentes es aplicar los métodos y las estrategias apropiados. Así se viene considerando en la formación de futuros docentes con la asignatura Ciencias Sociales y su Didáctica en Educación Infantil impartida en la Universidad de Murcia. De ello trata este trabajo, cuyo objetivo principal es poner de manifiesto la diversidad de actividades y recursos didácticos que el alumnado de dicha asignatura ha sido capaz de elaborar con el fin de ser utilizados en los centros educativos, destacando, en consonancia con la normativa vigente, los relativos al área de Conocimiento del Entorno.

PALABRAS CLAVE

currículo, Educación Infantil, conocimiento del entorno, didáctica de las Ciencias Sociales, teoría y práctica

por algunas de las principales manifestaciones culturales y artísticas de la Región de Murcia, constituyen objetivos a alcanzar en esta etapa. Asimismo, que las orientaciones metodológicas, presentes en dicha normativa, han constituido un elemento primordial para desarrollar la parte práctica de la asignatura, pero sin obviar que, en los futuros docentes, no debe faltar la formación teórica en las ciencias que se tratan en ella.

Con el Área Conocimiento del Entorno, las más próxima a las enseñanzas de las Ciencias Sociales, siempre considerando que sus contenidos adquieren sentido desde la complementariedad con el resto, se pretende favorecer en niños y niñas, de manera reflexiva y participativa, el proceso de descubrimiento y representación de los diferentes contextos que componen el entorno infantil, así como facilitar su inserción en ellos.

Referirse al entorno, desde esa perspectiva amplia, ya aludida, responde a un conjunto de circunstancias o factores sociales, culturales, morales, económicos, ambientales, que rodean a una persona o a una sociedad y que incide en su estado o desarrollo. Por ello es importante la relación con el tiempo y, en este sentido, las competencias 3 y 4 obligan a conocer nuestro pasado, el qué y el cómo ha sido el devenir de quienes nos han precedido, cuál ha sido el patrimonio que nos han legado sobre sus costumbres, creencias, modelos de organización, tipologías de asentamiento,..., así como estar al tanto de los momentos más relevantes de la ciencia y la tecnología y su repercusión para el ser humano, aspectos estos últimos que deben conseguirse como competencia 5.

El espacio se refiere aquí al entorno en su conjunto, ya sea natural o sociocultural, y debe constituir un elemento clave en la formación del alumnado de esta asignatura, tal y como se pretende alcanzando las competencias 6 y 7, puesto que, mediante las estrategias didácticas adecuadas, les capacitará para que, en su futuro como docentes, contribuyan al desarrollo de los



Empatía y educación en la infancia: un estado actual de la cuestión

Fausto-Andrés Núñez¹

Leidy-Tatiana Porras-Cruz²

Ruth-Nayibe Cárdenas-Soler³

Fecha de recepción: 16 de marzo de 2021

Fecha de aprobación: 09 de abril de 2021

Resumen

El creciente interés por la educación emocional en la infancia motivó este trabajo, que busca examinar los aportes de diversas investigaciones, a partir de una revisión sistemática de documentos indexados en Google Académico, Web of Science, Science Direct, Scielo y Dialnet. Se consideró un total de 204 documentos, los cuales se referencian en la construcción narrativa de este texto; sin embargo, con

la familia. A partir de la relación con sus padres o cuidadores establece vínculos de apego y habilidades emocionales, adecuadas o no. En estos espacios y tiempos, se va desarrollando la capacidad empática, con la edad, por lo cual, su desarrollo en la infancia resulta imperativo, por su impacto posterior en las dimensiones personal, social y escolar.

Las habilidades empáticas se pueden fortalecer en el contexto escolar, gracias a las relaciones que permite la escuela, con los iguales y los maestros, que se gestan en el contexto escolar el desarrollo de varios estudios interesados en indagar por las causas o explicaciones de las situaciones intra e interpersonales visibles en el aula.

Con estas investigaciones se han consolidado múltiples programas de formación emocional e intervención psicopedagógica, porque la escuela se constituye en un lugar donde se puede analizar la comunicación, experiencia y preparación de los estudiantes para la vida, no solo en los aspectos académicos sino también en su desarrollo emocional, frente a sí mismo y a los 'otros'.

En este sentido, se hace necesario que en la escuela se establezcan contextos

Revista de Estudios y Experiencias en Educación

REXE

journal homepage: <http://revistas.ucsc.cl/index.php/rexe>

Identificación de estilos de aprendizaje según el cuestionario ILS en una muestra de estudiantes de Psicología de la Facultad de Psicología de la Universidad de la República (Uruguay)

Gabriela Prieto
Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.

Recibido: 09 de marzo 2020 - Revisado: 29 de mayo 2020 - Aceptado: 19 de enero 2021

G. Prieto

REXE 20(44) (2021), 89-106

• **Los estilos activo y reflexivo:** refieren a la forma con la que procesan la información los estudiantes. El Estilo reflexivo manifiesta las habilidades para adquirir conocimientos con el uso de la escucha y el pensamiento singular sobre los conceptos y los contenidos.

• **Los estilos visual y verbal:** hacen referencia a la forma que procesan las representaciones los diferentes estudiantes. El estilo visual se inclina a preferir materiales figurativos como diagramas, películas entre otros. El estilo verbal indica preferencia por explicaciones orales o escritas.

• **Los estilos secuencial y global:** demuestran la aparición de procesos lineales y junto con la posibilidad de presentar un pensamiento integrador con los contenidos.

Esta clasificación y la consideración de estos estilos de aprendizaje son importantes en la medida que permiten una valoración holística de la forma de aprender del estudiante, valorando como recibe y como procesa la información.

Las escalas integradas a este instrumento se valoran con 44 ítems dicotómicos, 11 para cada dimensión de tipo reactivo. La elección de preguntas está basada en opuestos: sensorial o intuitivo (percepción), secuencial o global (comprensión), procesamiento, visual o verbal (representación y, activo o reflexivo). Los puntajes directos obtenidos de la escala se elaboran

LA INFLUENCIA DE LA MOTIVACIÓN Y LA COOPERACIÓN DEL ALUMNADO DE PRIMARIA CON ROBÓTICA EDUCATIVA: UN ESTUDIO DE CASO

Sánchez Sánchez, Tania

LA INFLUENCIA DE LA MOTIVACIÓN Y LA COOPERACIÓN DEL ALUMNADO DE PRIMARIA CON ROBÓTICA EDUCATIVA: UN ESTUDIO DE CASO

PANORAMA, vol. 13, núm. 25, 2019

Politécnico Granacolombiano, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=343963314011>

DOI: <https://doi.org/10.15765/pnm.v13i25.1132>

Los autores/as que publiquen en esta revista aceptan las siguientes condiciones: Los autores/as conservan

norma permanente, propiciada en el quehacer de los proyectos como una interdependencia positiva, que cambia la competitividad por la construcción de buenas relaciones entre los diferentes miembros del equipo”, favoreciendo al desarrollo cognitivo individual y grupal.

Podemos incidir pues, que nos encontramos frente a otro beneficio que aporta el trabajo cooperativo al alumnado. La competitividad está más que probada que aporta valores individuales y egoístas a la persona que la aplica, en cambio, la cooperación aporta unos beneficios y unos valores que enseña al alumnado, así como a las personas que la desarrolla, a convivir en una sociedad más positiva, donde la ayuda es una fuente de información y conocimiento y con la que podemos llegar a soluciones de más calidad. Es por ello que guiar a la sociedad para que modifique la competitividad que tan arraigada está y vaya hacia la cooperación como filosofía de vida puede aportar muchos beneficios sociales.

Para trabajar a partir de una metodología de cooperación, el docente juega un papel muy importante que, según Johnson, Johnson y Holubec (1998) citado en Fernández (2006), definen el papel de este en cuatro fases:

doi: <https://doi.org/10.15446/rcp.v31n1.83042>

Social Emotional Learning (SEL) Program Among Fifth graders, Three and Six Months Later

MARISANGELA SIQUEIRA DE SOUZA

Doutoranda em Psicologia Social Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

ADRIANA BENEVIDES SOARES

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ),
Universidade Salgado de Oliveira (UNIVERSO), Niterói, Rio de Janeiro, Brasil

CLARISSA PINTO PIZARRO DE FREITAS

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Rio de Janeiro, Brasil

La COMPETENCIA SOCIAL en la infancia ha sido destacada como un factor importante para una trayectoria de desarrollo satisfactoria, ya que aumenta la capacidad del niño para enfrentar situaciones adversas y estresantes ([Gresham, 2004](#)). Los entornos familiar y escolar son donde se dan la mayoría de las interacciones en esta etapa, así como donde se presentan con mayor frecuencia las situaciones de conflicto ([Del Prette, A., & Del Prette, 2017](#)). Los autores destacan que la enseñanza de habilidades sociales puede favorecer el proceso de adaptabilidad del niño al contexto escolar y mencionan habilidades que todo niño debe adquirir, como: supervivencia en el aula (escuchar, pedir ayuda, dar gracias, seguir instrucciones, terminar tareas , haciendo preguntas); lidiar con el estrés y los propios sentimientos (lidiar con la molestia, hacer y responder quejas, expresar autocontrol, lidiar con la vergüenza y el fracaso, saber decir y aceptar "no"); y hacer amigos (unirse a un grupo, presentarse, mostrar empatía, cooperar, demostrar deportividad). Las intervenciones en este campo han mostrado resultados positivos en la formación de individuos socialmente más competentes. En un estudio bibliográfico de los programas SEL, [Abreu et al., 2016](#)). La interacción positiva con los compañeros desde la infancia puede afectar las interacciones futuras de los niños, haciéndolos más seguros y hábiles en la resolución de conflictos, y también puede actuar de manera preventiva al inhibir el comportamiento agresivo ([Marturano et al., 2014](#)).



Reflexión

El aprendizaje de habilidades sociales en el aula

Alba Tortosa Jiménez alba@hotmail.es
Universidad de Jaén, España

El aprendizaje de habilidades sociales en el aula
Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad, vol. 4, núm. 4, pp. 158-165, 2018
Universidad de Jaén

Los nombres y las direcciones de correo electrónico introducidos en esta revista se usarán exclusivamente para los fines establecidos en ella y no se proporcionarán a terceros o para su uso con otros fines.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Recepción: 30 Julio 2018
Aprobación: 30 Septiembre 2018

2.1.2.-Teoría del aprendizaje social de Bandura.

La teoría del aprendizaje social de Bandura se la conoce también como aprendizaje por observación o modelado.

Albert Bandura, se alejó del reduccionismo conductista que concebía el aprendizaje como un simple envío de paquetes e información entre un emisor activo y un receptor pasivo. Para centrarse en la idea de que los niños asumían determinados aprendizajes de forma rápida sin pasar por la clásica etapa de ensayo-error.

A lo largo de 1961 y 1963 Bandura y su equipo llevaron a cabo un experimento llamado "El muñeco Bodo" para tratar de demostrar la importancia del aprendizaje observacional en los niños. En dicho experimento los niños imitaban conductas violentas hacia un muñeco cuando anteriormente visionaban a un adulto realizando dichas conductas.

Con todo ello se demostró que la imitación de un modelo -un adulto-, tiene en los pequeños mucha más relevancia que el simple hecho de ofrecer o quitar un refuerzo para asentar una conducta, un aprendizaje.

2.2. Modelos interactivos

ANEXO B.

Instrumentos de investigación

B1. Guía de observación no participativa para niños y niñas de subnivel inicial 2.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Machala - El Oro - Ecuador

Guía de observación no participativa para niños y niñas del subnivel inicial 2

Tema: El juego infantil como desarrollo fundamental para estimular habilidades sociales en niños de 4 a 5 años Machala 2022.

Objetivo: Registrar las habilidades sociales presentes en los niños de 4 a 5 años durante el juego a través del uso de la guía de observación.

Fecha: _____

	ACCIONES A OBSERVAR	LOGRA	EN PROCESO	NO LOGRA
JUEGO INFANTIL				
1	Participa en juegos cooperativos u organizados.			
2	Respeto las reglas del juego.			
3	Comparte materiales al ejecutar un juego.			
4	Interactúa en diálogos durante el juego.			
5	Se acerca a otros niños para iniciar o participar en el juego.			
HABILIDADES SOCIALES				
6	Respeto la participación de otros niños durante el juego.			
7	Participa de manera colaborativa al jugar con otros niños.			
8	Establece niveles de empatía con sus compañeros.			
9	Crea un ambiente armónico con otros niños al participar en juegos.			
10	Se expresa libremente a través del juego.			

B2. Guía de observación no participativa para docentes del subnivel inicial 2.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Machala - El Oro - Ecuador

Guía de observación no participativa para docentes del subnivel inicial 2

Tema: El juego infantil como desarrollo fundamental para estimular habilidades sociales en niños de 4 a 5 años Machala.

Objetivo: Registrar el trabajo de las docentes en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años durante el juego a través del uso de la guía de observación.

Fecha: _____

	ACCIONES A OBSERVAR	SI	NO
JUEGO INFANTIL			
1	Realiza juegos cooperativos u organizados que le permite a los niños disfrutar de ser partícipes de los mismos.		
2	Motiva a los niños a respetar las reglas del juego.		
3	Crea situaciones donde los niños tendrán que compartir materiales al ejecutar un juego.		
4	Utiliza el juego para que los niños interactúen a través del diálogo.		
5	Propone juegos que incentiven a los niños a iniciar o participar de aquellos.		
HABILIDADES SOCIALES			
6	Incentiva a los niños a respetar la participación de sus compañeros durante el juego.		
7	Permite que los niños a través del juego participen de manera colaborativa con sus compañeros.		
8	Fomenta la empatía en los niños a través del juego.		
9	Establece un ambiente seguro en el aula.		
10	Anima a los niños a expresarse libremente a través del juego.		

B3. Cuestionario de entrevista estructurada para docentes del subnivel inicial 2.



Universidad Técnica de Machala

Facultad de Ciencias Sociales

Carrera De Educación Inicial

Machala - El Oro - Ecuador

Cuestionario de entrevista estructurada para docentes del subnivel inicial 2.

Tema: El juego infantil como desarrollo fundamental para estimular sus habilidades sociales en niños de 4 a 5 años Machala 2022.

Objetivo: Determinar los conocimientos que tienen los docentes sobre el desarrollo de habilidades sociales a través del juego en niños de 4 a 5 años, mediante la aplicación de esta encuesta.

Fecha: _____

Título del docente entrevistado: _____

1. ¿Usted estimula el área afectiva en los niños utilizando el juego?

Si ()

No ()

¿Por qué?

2. ¿Usted da libertad a los niños en los juegos?

Si ()

No ()

¿Por qué?

3. ¿Emplea algún tipo de juego acorde a las necesidades de los alumnos para que se favorezca el desarrollo de su creatividad?

Si. ()

No ()

¿Por qué?

4. ¿Qué tipo de juego infantil utiliza para desarrollar la empatía en los niños?

- Juego simbólico ()
Juego asociativo ()
Juego de reglas ()
Juego cooperativo ()
Otros ()

5. ¿Usted explica con claridad las reglas a los niños para llevar a cabo un juego?

- Si ()
No ()
¿Por qué?

6. ¿Usted cree que la práctica de valores solo se puede realizar a través de un juego infantil?

- Si () No ()
¿Por qué?

7. ¿Considera usted que las habilidades sociales adquiridas por los niños dependen de la escuela?

- Si () No ()
¿Por qué?

8. ¿Utiliza el juego como un medio para desarrollar habilidades sociales en los niños?

- Si () No ()

¿Por qué?

9. ¿Qué habilidades sociales básicas cree usted que desarrolla el niño mediante el juego?

- Apego o afectividad ()
- Empatía ()
- Asertividad ()
- Cooperación ()
- Otras ()

10. ¿Usted considera que el juego ayuda en la formación integral del niño?

- Si ()
 - No ()
- ¿Por qué?

11. ¿De qué manera cree usted que los niños y niñas aprenden las habilidades sociales?

- Aprendizaje por experiencia propia ()
- Aprendizaje por observación ()
- Aprendizaje verbal o instruccional ()
- Aprendizaje a través de la interacción ()

12. ¿La institución cuenta con espacios lúdicos donde los niños puedan ser partícipes de juegos?

- Si ()
 - No ()
- ¿Por qué?

ANEXO C.

Evidencia de los instrumentos aplicados

C1. Oficio para la aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. NO. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
Calidad, Pertinencia y Calidez
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES

SECCIÓN/CARRERA: Machala, 13 de enero del 2023

Licenciada
Paola Ximena Vivanco Castro
DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “AMADA AGURTO DE GALARZA”
Presente
De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones diarias, los estudiantes de séptimo y octavo semestre de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, en el proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar un ensayo.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso a las estudiantes **CAMPOVERDE MOSQUERA GENESIS LIZBETH Y JIMENEZ CRIOLLO ANGIE ISMAR**, para consultar a los docentes datos sobre la cantidad de niños, padres de familia información que será ubicada en los instrumentos de investigación, y posteriormente aplicarlo de virtual o presencial en la escuela que usted acertadamente dirige, datos que les servirá para su trabajo de titulación titulado **“EL JUEGO INFANTIL COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA ESTIMULAR SUS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOSP”**.

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.
Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,


Dra. Consuelo Reyes Cedeño, Mgs.
COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA



Dirección: Patacancha km. 5 1/2 Vía Machala-Pastaza Telf: 2983362 - 2983365 - 2983363 - 2983364

www.utmachala.edu.ec

C2. Entrevista estructurada aplicada a las docentes de subnivel inicial 2.



Entrevista a docente de subnivel inicial 2.



Entrevista a docente de subnivel inicial 2.

C3. Guía de observación no participativa aplicada a las docentes de subnivel inicial 2.



Aplicación de guía de observación a docentes de subnivel inicial 2.

C4. Guía de observación no participativa aplicada a niños y niñas de subnivel inicial 2.



Aplicación de guía de observación a niños y niñas de subnivel inicial 2.

ANEXO D.
Propuesta
Guía didáctica con juegos infantiles para desarrollar habilidades sociales en niños
del subnivel 2 de 4 a 5 años del CDI “Amada Agurto de Galarza”.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

GUÍA DIDÁCTICA CON JUEGOS INFANTILES PARA DOCENTES DEL CDI
“AMADA AGURTO DE GALARZA” CON EL FIN DE DESARROLLAR
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

AUTORAS:


GENESIS LIZBETH CAMPOVERDE MOSQUERA

ANGIE ISMAR JIMENEZ CRIOLLO


INTRODUCCIÓN

Presentamos una guía de actividades que fortalecerán el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Amada Agurto de Galarza”, para que las docentes de la institución puedan utilizarla durante las clases. Para ello describimos 16 actividades en donde se mencionan algunas destrezas del Currículo de Educación Inicial, objetivos y también sus instrucciones. A continuación, detallamos cada una de las actividades:

ACTIVIDAD 1

TEMA:	<i>EL GUSANITO</i>
DESTREZA:	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
OBJETIVO:	Motivar a los niños a participar colaborativamente en el juego “El gusanito” para desarrollar en ellos el reconocimiento de reglas.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• 2 pelotas
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• Primero, se formarán 2 filas de 4 participantes.• Segundo, estarán sentados en el suelo simulando ser un gusanito.• Tercero, se deberá tomar en cuenta las siguientes reglas: Solo se puede dejar caer la pelota dos veces. El equipo que tenga dos caídas de la pelota será automáticamente eliminado.• Cuarto, al escuchar la voz de inicio del dirigente deberán pasar la pelota con las dos manos hacia la parte de atrás y regresar al punto de partida.• El equipo ganador será quienes logren culminar primero.	
	
Recuperado de: https://i.ytimg.com/vi/rWaXXDuKYYo/maxresdefault.jpg	

ACTIVIDAD 2

TEMA:	<i>¡AHORA TÚ!</i>
DESTREZA:	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.
OBJETIVO:	Imitar acciones propuestas por sus compañeros a través de un juego grupal para el desarrollo de vínculos entre los niños y docente.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes. • Maestra.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • La actividad consiste en ubicarse en forma circular tanto docente como estudiantes. • Luego empezará el juego la docente y todos los niños cantarán la siguiente canción: ¡Ahora tú! ¡Atención todos! • Cuando la docente diga “¡Ahora tú, tú!” deberá señalar a cualquiera de los niños y este deberá hacer una acción, por ejemplo, levantar las manos y moverlas, mientras dice: ¡Ahora yo! • Luego que el niño realice la acción, todos deberán imitarla mientras dicen: ¡Ahora todos! ¡Ahora todos! • Seguido todos cantarán de nuevo: ¡Ahora tú! ¡Atención todos! y el niño que hizo la acción deberá escoger a otro compañero, diciendo ¡Ahora tú, tú! y realizando todo nuevamente, pero con diferentes acciones. 	
	
<p>Recuperado de: https://intersindicalrm.org/ensenanza/wp-content/uploads/2016/07/foto-maestra@2x.jpg</p>	

ACTIVIDAD 3

TEMA:	¡EL DÚO!
DESTREZA:	Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatía más estables.
OBJETIVO:	Fortalecer en los niños su área social mediante el juego ¡El dúo! y que ellos logren poner en práctica niveles de empatía con sus pares.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Ula Ula • Cinta de papel


DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- En primer lugar, la maestra se pondrá en frente de los niños, les pedirá que formen un dúo con el compañero que ellos quieran jugar.
- Segundo, los ubicará en columna a las parejas participantes.
- Seguido, les dará a conocer el nombre del juego y les explicara en qué consiste.
- Después, de la explicación la cual es la siguiente:
Cada pareja tiene que ubicarse dentro del ula ula y tenerlo a la altura de la cintura, caminaran sobre la cinta de papel que está ubicada en el suelo con una distancia de 3 metros, la pareja que llegue primero al punto inicial será la ganadora, pero antes deberán tener en cuenta las siguientes reglas:
 - Si se le cae el ula ula, deberán volver al punto de partida.
 - Solo se dará dos oportunidades para repetir la actividad.

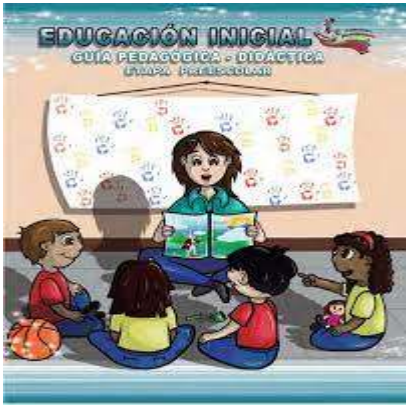


Recuperado de: <https://1.bp.blogspot.com/-bEZPbYCR-Ts/WJPM9DLB3OI/AAAAAAAAAJuc/gDAKpTIXXGgZ-ol4FLpQsJ0cHuPyqsJ9ACLcB/s1600/carrera%2Bpor%2Bel%2Baro.jpg>


ACTIVIDAD 4

TEMA:	<i>¡EN BUSCA DE LOS OBJETOS DEL TESORO!</i>
DESTREZA:	Colaborar en actividades que se desarrollen con otros niños y adultos de su entorno.
OBJETIVO:	Fortalecer en los niños el trabajo en equipo para que interactúen y se comuniquen de manera fluida con las personas de su entorno.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• 20 objetos variados• Dos cofres• Vendas para ojos
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• Para la presente actividad, la docente los llevará al patio de la escuela, luego formará dos equipos.• Después les dará a conocer cómo se realizará el juego, en el cual les da la siguiente explicación: Capitana (docente): He traído conmigo dos cofres, donde tengo 20 objetos variados, yo ubicare cada uno de ellos por diferentes lugares del patio, pero antes les vendaré a todos los ojos para que no puedan observar el lugar en que los voy a dejar, una vez ya escondidas las cosas, procedere a retirarles las vendas, ustedes deberán buscar en equipo estos objetos, el grupo que logre recolectar más elementos será el ganador, para ello tendré dos cofres en frente mío, cada equipo tendrá que poner los elementos, también se tiene que tener en cuenta las siguiente reglas:<ul style="list-style-type: none">• Ubicar los objetos dentro del cofre.• Si un objeto está fuera del cofre no será contabilizado• La capitana solo debe contar los elementos que se encuentran dentro del cofre y será ella quien dará a conocer el equipo ganador.	
	
Recuperado de: https://i0.wp.com/laderasur.com/wp-content/uploads/2018/05/portadapatiovivo1.jpg?resize=1600%2C1067&ssl=1	


ACTIVIDAD 5

TEMA:	<i>!CREANDO NORMAS DE CONVIVENCIA!</i>
DESTREZA:	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.
OBJETIVO:	Establecer normas de convivencia con los niños para que se desenvuelven de manera adecuada en un ambiente agradable y armónico.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Un pliego de cartulina • Imágenes de buenas y malas conductas. • Cinta • Pizarrón • Marcadores • Papelotes de colores
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • En esta actividad, la maestra los ubicará en una ronda. • Luego les presentará imágenes de buenas y malas conductas que son vistas tanto en el hogar como en la escuela. • Ubicará un pliego de cartulina en la pizarra donde estará escrito al lado derecho Normas en la Escuela y en el lado izquierdo Normas en el Hogar. • Una vez que se les vaya presentando las imágenes que en total serán 20 (5 de buenas y malas conductas en el hogar y 5 de buenas y malas conductas en la escuela), los niños deberán ir identificando lo que está bien y la maestra ubicará la imagen en el lado correspondiente y en el papelote que estará mas abajo de la cartulina escribirá las normas que se deben poner en práctica tanto en la escuela como en el hogar. 	
	
<p>Recuperado de: https://p.calameoassets.com/171125021733-63e4fecde3a444f4291bde098af8f4aa/p1.jpg</p>	

ACTIVIDAD 6

TEMA:	<i>TRANSPORTAR PELOTAS</i>
DESTREZA:	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.
OBJETIVO:	Interactuar con su grupo escolar a través de un juego en parejas para crear mejores vínculos con sus compañeros.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• 10 Pelotas.• 4 Cestos.• 4 Mesas• Docente• Alumnos.• Espacio abierto (patio)
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• Primero la docente formará dos grupos, en donde se ordenarán en parejas• Ubicará dos mesas separadas y en cada una irá un cesto con cinco pelotas y a una distancia de 3 metros se ubicará otras dos mesas donde irán los cestos en los cuales deberán poner las pelotas.• Los niños se pondrán en fila junto a sus parejas asignadas detrás de cada mesa.• Las primeras parejas deberán tomar una pelota y transportarla con sus frentes hacia la cesta vacía.• Después realizará la misma acción las siguientes parejas.	
	
Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=azb45tKYLJM	

ACTIVIDAD 7

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	¿QUÉ DEBEMOS HACER?
DESTREZA:	Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.
OBJETIVO:	Observar diferentes situaciones de necesidad dramatizadas por parte de sus compañeros.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Aula
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • La actividad consiste en presentar diferentes situaciones en donde sea necesario brindar ayuda y ser solidarios. • Los niños estarán ubicados en forma circular. • La docente será quien escoja a un niño y le comentará lo que debe realizar. Por ejemplo, actuar como si hubiera caído mientras jugaba. Y deberá actuar en el centro del círculo. • Luego la docente escoge a otro estudiante el cual deberá demostrar cómo actuaría frente a esta situación. Por ejemplo, ayudándolo a levantarse, a limpiar su ropa o comunicar a una docente. • Los compañeros que se encuentran a su alrededor podrán intervenir dando opiniones o sugerencias. 	
	
<p>Recuperado de: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140506222726/valores-morales-lilia/es/images/9/92/La_solidaridad.jpg</p>	

ACTIVIDAD 8

TEMA:	<i>¡MI AMIGO SECRETO!</i>
DESTREZA:	Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.
OBJETIVO:	Distinguir las emociones, deseos y sentimientos de los demás a través del juego “ Mi amigo secreto”, para que los niños logren comprender las diferencias entre ellos.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel bond• Lápiz• Colores• Pizarra• Marcadores
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	

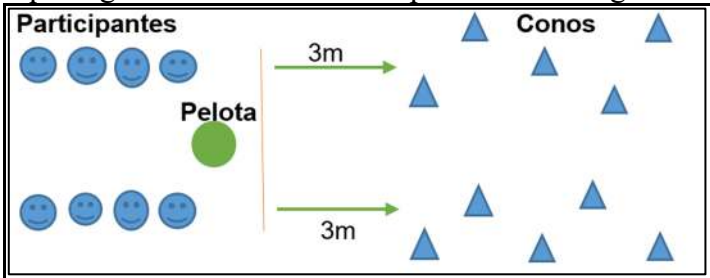
- La actividad estará dirigida por la docente, ella pasará por los puestos de sus alumnos y designará a cada uno el nombre de un compañero.
- Más adelante, les entregará una hoja de papel bond, aquí primero les explicara de manera general lo que tendrán que hacer en aquella hojita, por lo cual dirá lo siguiente:
 - A cada uno de ustedes en el oído les dije el nombre de un compañerito suyo. Ahora tendrán que dibujarlo en las hojitas que les entregue observando bien cada una de las características de sus amigos.
 - Por ejemplo, digamos que me tocó hacerlo a Juanito, entonces empezare dibujando su rostro, él es un niño alegre, de cabello ondulado, siempre pasa jugando con todos compañeros, y así es como voy a dibujarlo a Juanito, una vez que haya terminado de hacerlo lo pintare.
- Seguido de la explicación, la maestra les entregará lápiz y colores.
- Por último, cuando todos los niños hayan terminado de dibujar y colorear a su compañero se les pedirá que pasen adelante y den el nombre del amigo que les tocó y los describen, por ejemplo: “Él es mi amigo Carlitos, es un niño feliz, me gusta jugar con él y en el receso pasamos corriendo por el patio de la escuela.




Recuperado de:

https://sites.google.com/site/mariafernandaangulot/_/rsrc/1381615666810/tecnicas-didacticas/dibujo/Ni%C3%B1os%20describiendo.jpg

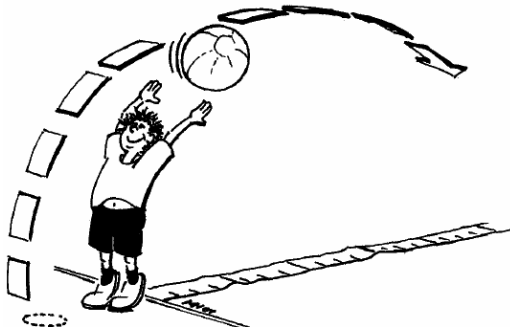
ACTIVIDAD 9

TEMA:	<i>¡TÚMBALO!</i>
DESTREZA:	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
OBJETIVO:	Desarrollar el trabajo en equipo a través de juegos grupales y acatar reglas según lo establecido por la docente.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Tres pelotas pequeñas. • Cinco conos. • Cinta de papel • Espacio abierto (patio)
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Para iniciar el juego la docente ubicará dos hileras de acuerdo al número de alumnos. • Los conos estarán ubicados en diferentes lugares, no en fila. • La distancia entre los niños y los conos será de 3 metros. • El primero de cada fila deberá ubicarse detrás de la línea, luego tendrá que tomar una pelota y lanzarla hacia donde están los conos e intentar tumbar uno de ellos. • Si no logra tumbarlo, deberá intentarlo de nuevo el siguiente jugador. • El grupo que logre derribar los 5 conos primero será el ganador. 	
 <p>El diagrama ilustra el setup de la actividad. A la izquierda, hay dos filas de participantes representados por círculos azules con caras sonrientes. Una pelota verde está ubicada entre las filas. A la derecha, hay cinco conos representados por triángulos azules. Una línea vertical roja separa a los participantes de los conos. Dos flechas verdes horizontales indican una distancia de 3 metros desde la línea hasta los conos.</p>	

ACTIVIDAD 10

TEMA:	<i>¡MI COLLAGE!</i>
DESTREZA:	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.
OBJETIVO:	Fomentar el trabajo en equipo mediante el juego “Mi collage” para que los niños tengan una mejor relación y comunicación con los demás.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra• Cartulinas• Imágenes• Mesa
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none">• Para esta actividad, la maestra formará 5 grupos de 4 niños.• Luego, los ubicará en ronda a una distancia de 3 metros en dirección a la pizarra, en ella estarán ubicadas 5 cartulinas de diferentes colores.• Y en cada ronda de niños, en medio estará una mesa con 10 imágenes variadas (animalitos, casa, sol, personas, paisajes, etc).• Ya una vez preparado todo el material, la maestra les indicará que se debe hacer, siendo lo siguiente:<ul style="list-style-type: none">• Primero los grupos deberán elegir en qué orden van a salir a ubicar una sola imagen de todas las que tienen en la mesa, luego tienen que tocar la mano del compañero que sigue, para que continúe colocando su imagen, y así sucesivamente hasta que todos participen, respetando el turno que ellos mismo dispusieron.• Una vez que se hayan terminado las imágenes, deberán describir cada imagen que colocaron en la cartulina.	
	
Recuperado de: https://i.pinimg.com/236x/a4/49/ff/a449ffc8392cecac83af0496e9dd6e1d--school-pictures-daily-routines.jpg	

ACTIVIDAD 11

TEMA:	<i>¡PELOTAS VOLADORAS!</i>
DESTREZA:	Mostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatía más estables.
OBJETIVO:	Desarrollar los niveles de empatía con sus compañeros a través de un juego que fomente el trabajo en parejas.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Ula ula.• Pelotas pequeñas.
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• La docente deberá formar grupos de dos estudiantes.• Luego la primera pareja tomará un ula ula y deberá sostenerla con sus manos uno frente al otro.• La docente pondrá a un niño al frente de la pareja, pero de espaldas a una distancia de 2 metros y deberá lanzar las pelotas hacia atrás.• La pareja deberá mover el ula ula para que la pelota pueda caer dentro del ula ula.• La pareja que logre atrapar más pelotas ganará.• El tiempo de juego será de dos minutos por pareja. <div style="text-align: center;"><p>The illustration shows a child standing on a horizontal line on the ground. The child is holding a ball with both hands. Above the child, a dashed arc indicates the path of the ball as it is thrown upwards and backwards. The ball is shown at the peak of the arc, with motion lines suggesting it is moving. The child is wearing a short-sleeved shirt and shorts.</p></div> <p>Recuperado de: https://sites.google.com/site/atletismo2015isfd101/_/rsrc/1434217216653/05-mini-atletismo/grupo-ii/1.5.png</p>	

ACTIVIDAD 12

TEMA:	<i>¡PIN PON!</i>
DESTREZA:	Colaborar en actividades que se desarrollen con otros niños y adultos de su entorno.
OBJETIVO:	Fomentar el trabajo en equipo a través de juegos para una formación de estudiantes colaborativos.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas. • Vasos de plástico. • Mesa. • Cesto pequeño.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- La docente deberá formar parejas.
- En cada ronda jugarán tres parejas.
- La actividad consiste en ubicar las tres mesas de forma vertical.
- Se deberán ubicar uno a cada lado, quedando frente a frente.
- A cada una de las parejas se les dará un cesto con pelotas y un vaso de plástico.
- Durante el juego el niño que tenga el cesto deberá hacerlas rodar sobre la mesa, mientras que el otro niño estará arrodillado sosteniendo el vaso con su boca y deberá atrapar las pelotas y luego ponerlas en un cesto que estará a su lado..
- Cuando el vaso se llene deberá vaciar el vaso y seguir atrapando las pelotas.
- La pareja que logre reunir más pelotas en un minuto será la ganadora.

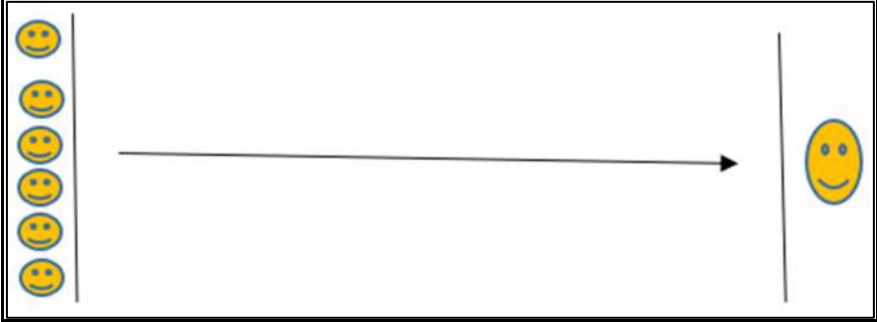


Recuperado de:


[https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-de3JkeFvayQ/XPf1JxruAzI/AAAAAAAAAPsE/HZfKsi0JOr0eohF3sK5u1vPqngtI4jmswCLcBGAs/s1600/juego%2Bde%2Bpunter%25C3%25ADa%2Blanzando%2Bpelotas%2Ba%2Bvasos%2Ben%2Buna%2Bmesa.jpg)

[de3JkeFvayQ/XPf1JxruAzI/AAAAAAAAAPsE/HZfKsi0JOr0eohF3sK5u1vPqngtI4jmswCLcBGAs/s1600/juego%2Bde%2Bpunter%25C3%25ADa%2Blanzando%2Bpelotas%2Ba%2Bvasos%2Ben%2Buna%2Bmesa.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-de3JkeFvayQ/XPf1JxruAzI/AAAAAAAAAPsE/HZfKsi0JOr0eohF3sK5u1vPqngtI4jmswCLcBGAs/s1600/juego%2Bde%2Bpunter%25C3%25ADa%2Blanzando%2Bpelotas%2Ba%2Bvasos%2Ben%2Buna%2Bmesa.jpg)

ACTIVIDAD 13

TEMA:	<i>¡POLLITO INGLÉS!</i>
DESTREZA:	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.
OBJETIVO:	Desarrollar la velocidad del infante a través de una actividad lúdica para fomentar la sana convivencia entre compañeros.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Cinta de papel.• Espacio abierto (patio).
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• La docente deberá trazar una línea en el suelo con cinta de papel y todos los niños deberán ubicarse detrás de ella.• Se escogerá por sorteo un niño quien será el encargado de cantar “Pollito inglés, uno, dos, tres” y estará ubicado en la línea de meta.• Cada participante intentará llegar a la meta, pero solo podrá moverse cuando el participante, en este caso el que está en la meta, no lo esté viendo.• El que llegue primero a la meta, será el ganador.	
	

ACTIVIDAD 14

TEMA:	<i>¡RECOLECTA MÁS COLAS!</i>
DESTREZA:	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.
OBJETIVO:	Reforzar el área social de los niños mediante el juego “Recolecta más colas” para que logren tener una mejor interacción con las personas de su alrededor.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Pañuelos
<i>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</i>	
<ul style="list-style-type: none">• En la siguiente actividad, el número de participantes puede variar, y es importante que se la realice en el patio de la escuela, la maestra primero los ubicara en una ronda, luego les entregará un pañuelo, seguido les pedirá que se lo ubiquen en la parte de atrás enganchado con el pantalón.• Una vez que todos ya tengan listo el pañuelo en la parte de atrás asimilando que es una colita, la docente les indicará que deben correr con cuidado por todo el patio e intentar quitar las colitas de sus compañeros, el que logre recolectar más colitas será el ganador.	
	
Recuperado de: https://bebechito.com/wp-content/uploads/2020/04/atrapa-la-cola-tu-la-llevas ad 1.jpg	

ACTIVIDAD 15

TEMA:	<i>¡AYUDANDO A MI AMIGO!</i>
DESTREZA:	Mostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.
OBJETIVO:	Crear situaciones de necesidad que les permita a los niños experimentarlas y buscar soluciones a las mismas.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none"> • Caja con disfraces y objetos que puedan ser utilizados en diferentes actividades (ocupaciones o profesiones) • Alfombra
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none"> • Para esta actividad, la maestra formará grupos de 4 estudiantes. • Seguido les presentará la caja donde estarán disfraces y objetos que se les puede dar uso para diferentes actividades (ocupaciones o profesiones). • Más adelante, los grupos podrán elegir prendas u objetos, una vez ya realizado aquello la docente les explicará que deben hacer una pequeña dramatización sobre un cuento que ella les va a narrar y que no importa si los disfraces no están de acuerdo a los personajes que aparecen en la historia. <p>Hace frío es un cuento sobre una solidaria familia de ardillas:</p> <p>Llegó el <u>invierno</u> y cubrió todo el bosque de nieve. En uno de los árboles, una familia de ardillas, papá, mamá y sus cinco hijos, estaban preparados para enfrentar la larga estación del frío. Además, habían guardado comida y juntado muchas ramitas suaves para dormir abrazados hasta la <u>primavera</u>.</p> <p>Un día, se despertaron con un horrible y alto ruido:</p> <p>¡Brrrrmmm!</p> <p>Venía de una enorme máquina que avanzaba derrumbando árboles, plantas y dejando sin casa y sin abrigo a muchos animalejos que corrían hacia un lado a otro, sin saber qué hacer para salvar a sus familias.</p> <p>Papá Ardilla, preocupado con que sus hijos no se asustarán con lo que pasaba, cerró las ventanas y la puerta de su casa. Pero el ruido se volvió todavía más fuerte y la mamá Ardilla salió a ver qué estaba ocurriendo. Delante de la desesperación de sus vecinos, ella tomó una decisión:</p> <p>- Debemos ayudar a nuestros <u>amigos</u>: tenemos espacio y comida para compartir con los que más lo necesiten. ¿Para qué vamos a guardar tanto, mientras ellos pierden a sus familias por no tener nada?</p>	

Papá Ardilla se levantó de su cama de hojas y le dio un beso grande en la nariz a la dulce Mamá Ardilla y corrió a ayudar a sus vecinos que en un ratito se refugiaron felices en su casa. El calor de todos hizo que se derritiera la nieve acumulada sobre las ramas y se llenara de flores. ¡Parecía que había llegado la primavera en medio del invierno!

Los pajaritos cantaron felices: ahora tenían donde guardar a sus pichoncitos, protegidos de la nieve y del frío. Así, gracias a la ayuda de los Ardilla se salvaron todas las familias de sus vecinos y vivieron contentos.

Durmieron todos abrazaditos hasta que llegara en serio la primavera, el aire estuviera calentito, y hubiera comida y agua en abundancia.

FIN

Recuperado de:


<https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/hace-frio-un-cuento-sobre-la-solidaridad-para-los-ninos/#:~:text=El%20cuento%20se%20titula%20Hace,del%20bosque%20que%20les%20necesitan.>

- Por último, todos los grupos se pondrán de acuerdo en el orden que participaran, y al final deben hablar sobre lo que dramatizan y resaltar el valor que se dio en la historia.



Recuperado de: <https://static.guiainfantil.com/media/11658/c/3-obras-de-teatro-muy-cortas-para-fomentar-la-autonomia-de-los-ninos-md.jpg>

ACTIVIDAD 16

TEMA:	<i>¡RUEDA, RUEDA!</i>
DESTREZA:	Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.
OBJETIVO:	Fomentar la expresión de emociones a través de una actividad lúdica para desarrollar la comunicación.
RECURSOS:	<ul style="list-style-type: none">• Rollo de papel higiénico.• Cinta de papel.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<ul style="list-style-type: none">• Se ubicará a los niños a los costados, quienes serán los encargados de alentar a los concursantes.• Se deberá trazar una línea con la cinta de papel la cual será la línea de partida.• Detrás de la línea se ubicarán dos grupos de tres niños y a cada equipo se le dará un rollo de papel.• En equipo deberán color el papel higiénico en la línea trazada y tendrán que soplar hasta que el rollo llegue a la meta.• El rollo del grupo que llegue primero, será el ganador.	
	
Recuperado de:	
https://www.publimetro.cl/resizer/Y5e_7UVGxf5tdp1hZjnQYpr-6-E=/arc-photo-metroworldnews/arc2-prod/public/ST43HSIKCVBELFSA7LDQY2XPWU.jpg	