



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALACENTRO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones
interpersonales en niños/as de educación inicial.**

Autor:

LORENA CECIBEL VERA RODRÍGUEZ

**MACHALA
2023**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALAFACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones
interpersonales en niños/as de educación inicial.**

AUTORA:

LORENA CECIBEL VERA RODRÍGUEZ

Modalidad de Titulación

Proyecto de Desarrollo

TUTOR:

LCDO, WILSON PEÑALOZA PEÑALOZA, MGS.

**MACHALA
2023**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo principalmente a Dios por darme la fuerza para continuar y no desistir de llegar a mi meta trazada, a mi esposo por su amor, la paciencia y apoyo incondicional, a mis hijas Angélica y Eliana, a mis padres José y Vilma por sus principios y valores que me han inculcado y que siempre están pendientes de mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios por brindarme salud, fortaleza y capacidad; por haber guiado mi camino. A mis Hijas quienes son mi motor y mi mayor inspiración, que, a través de su amor, me dan la fuerza para continuar luchando para lograr mi objetivo.

Así mismo quiero dejar sentado mi agradecimiento a la Universidad Técnica de Machala, directivos y profesores por abrirnos sus puertas para ser parte de la Maestría en Educación Inicial.

Al Mgs. Wilson Peñaloza Peñaloza, tutor de este proyecto, por su valiosa guía y asesoramiento durante el desarrollo del mismo.

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Por medio de la presente declaro ante el Comité Académico de la Maestría en Educación Inicial de la Universidad Técnica de Machala, que el trabajo de Titulación, titulado: **“LOS JUEGOS SIMBÓLICOS UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL”**, es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona al no ser el referenciado debidamente en el texto; en su totalidad no ha sido aceptada para el otorgamiento de cualquier otro diploma de una institución nacional o extranjera.



Lic. Lorena Cecibel Rodríguez Vera C.C. 0705029593

Machala, 2023/03/19

REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN

JUEGOS SIMBOLICOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

2

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

3

Submitted to Universidad de Monterrey

Trabajo del estudiante

<1%

4

repositorio.utp.edu.co

Fuente de Internet

<1%

5

www.iepp.es

Fuente de Internet

<1%

6

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.uc.cl

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to Universidad de Guayaquil

Trabajo del estudiante

<1%

9

edoc.pub

Fuente de Internet

<1%

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Por medio de la presente apruebo que el trabajo de Titulación, titulado: “LOS JUEGOS SIMBÓLICOS UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL”, del autor Lorena Cecibel Rodríguez Vera, en opción al título de Máster en Educación Inicial, sea presentada al Acto de Defensa.



LIC. WILSON PEÑALOZA PEÑALOZA, MGS
C.C 0703639955

Machala, 2023/03/19

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORIA

Por medio de la presente, cedo los derechos a la Universidad Técnica de Machala para que publique el Trabajo de Titulación titulado **“LOS JUEGOS SIMBÓLICOS UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL”** en el repositorio institucional, así como su adecuación a formatos o tecnología para su uso.



LIC. LORENA CECIBEL RODRIGUEZ VERA

C.C. 0705029593

Machala, 2023/03/19

RESUMEN

Los juegos simbólicos como estrategias lúdicas forman parte de un proceso pedagógico relevante en la formación educativa de los estudiantes de educación inicial, favorece el desarrollo de sus habilidades creativas, además, el juego es efectivo y una herramienta adecuada para que el alumno comprenda, perciba cambie su mundo y realidad. Todas las actividades realizadas a través del juego movilizan conocimientos, fortalecen la comprensión lectora y despiertan la capacidad de los alumnos: para escuchar, hipotetizar, predecir, ampliar vocabulario, expresarse con mayor libertad y volver a crear imaginación; luego compare este sistema mental con el texto literal y obtenga una comprensión global. Bajo esta premisa, el presente trabajo investigativo permitió fortalecer el desarrollo de las relaciones interpersonales a través del juego simbólico en los niños y niñas de tres años de educación inicial de primer nivel en la Unidad Educativa Lic. Alonso Campoverde del cantón Huaquillas mediante una guía de estrategias enfocadas en los juegos simbólicos. Se realizó una investigación de corte cualitativo y cuantitativo, para la cual se usaron técnicas como la observación participante, entrevistas, análisis documental, y se usó métodos teóricos como histórico-lógico, analítico-sintético, inductivo-deductivo, enfoque sistemático y métodos empíricos que permitió entrever las dificultades de los educandos, es por ello que se propone una Guía de estrategias lúdicas enfocada en los juegos simbólicos para el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños de educación inicial la cual destaca la importancia del mismo como acción natural para una enseñanza-aprendizaje motivadora.

PALABRAS CLAVES: Juegos simbólicos, desarrollo de relaciones interpersonales, pedagogía.

Abstract

Symbolic games as playful strategies are part of a relevant pedagogical process in the educational training of initial education students, it favors the development of their creative abilities, in addition, the game is effective and an adequate tool for the student to understand, understand and change your world and reality. All the activities carried out through the game mobilize knowledge, strengthen reading comprehension and awaken the ability of students: to listen, hypothesize, predict, expand vocabulary, express themselves more freely and recreate imagination; then compare this mental system with the literal text and get a comprehensive understanding. Under this premise, the present investigative work aims to strengthen the development of interpersonal relationships through symbolic play in three-year-old boys and girls of first level initial education in the Lic. Alonso Campoverde Educational Unit of the Huaquillas canton through a guide of strategies focused on symbolic games. An investigation is carried out with mixed techniques, data collection uses theoretical methods such as historical-logical, analytical-synthetic, inductive-deductive, systematic approach and empirical methods such as participant observation, interviews, documentary analysis and the application of an observation test that allowed to glimpse the difficulties of the students for the development of their abilities, that is why a Guide of ludic strategies is proposed with a focus on symbolic games and highlights the importance of it as a natural action for a motivating teaching-learning.

KEY WORDS: Symbolic games, development of interpersonal relationships, pedagogy.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA	V
REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN	VI
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	VII
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORÍA	VIII
RESUMEN	IX
Abstract.....	X
INTRODUCCIÓN	17
CAPITULO I MARCO TEÓRICO.....	22
1.1 Antecedentes históricos sobre el juego simbólico	22
1.2 Antecedentes conceptuales y referenciales	24
1.2.1 El juego	24
1.2.2 Tipos de juego.....	25
1.2.3 Importancia del juego a nivel inicial.....	26
1.2.4 Influencia del juego en los niños.....	27
1.2.5 Habilidades desarrolladas por los niños mediante el juego	28
1.2.6 Teorías del juego en la educación según varios autores	28
1.2.7 Juegos Simbólicos.....	29
1.2.8 Formas de presentación o manifestación del Juego Simbólico.....	30
1.2.9 El juego simbólico como herramienta lúdica.....	31
1.2.10 Evolución del juego simbólico según Piaget	32
1.2.11 El juego simbólico y el desarrollo de las relaciones interpersonales	33
1.2.11 Las relaciones interpersonales en niños de educación inicial	35
1.3 Antecedentes contextuales sobre las relaciones interpersonales	

en niños de educación inicial	36
CAPITULO 2 DISEÑO METODOLÓGICO	38
2.1 Tipo de estudio o investigación realizada	38
2.2 Paradigma metodológico	39
2.3 Población y muestra	40
2.4 Métodos teóricos	41
2.5 Métodos empíricos.....	42
2.5.1 El método de la observación.....	42
2.5.2 Entrevista estructurada.....	42
2.6 Análisis de resultados.....	44
2.6.1 Encuesta a docentes	44
CAPÍTULO 3 GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL	59
3.1 Antecedentes	59
3.2 Justificación	59
3.3 Ubicación y beneficiarios.....	60
3.4 Objetivo General.....	60
3.5 Objetivos específicos	60
3.6 Etapas.....	60
3.7 Recursos.....	61
3.7.1 Talento Humano	61
3.7.2 Recursos materiales.....	61
3.8 Fundamentación Teórica de la propuesta.....	61
3.8.1 Fundamentación psicopedagógica	61
3.9.2 Formas de evaluación.....	63
GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES	

INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL	64
GUÍA DIDÁCTICA	65
SESIÓN N. 1	67
SESIÓN N. 3	73
SESIÓN N.4	75
SECCIÓN N.5	78
SESIÓN N. 6	80
SECCIÓN N.7	82
SECCIÓN N.8	84
SESIÓN N.9	88
CAPÍTULO 4 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL	95
4.1 Descripción del proceso metodológico seguido y selección de expertos.....	95
4.2 Resultados de la valoración de los expertos.....	97
CONCLUSIONES.....	98
RECOMENDACIONES	99
BIBLIOGRAFÍA	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de la Unidad Educativa “Lcdo. Alonso Cristóbal Campoverde Campoverde”	41
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables	43
Tabla 3. Escala de evaluación	63
Tabla 4 Perfil de los expertos seleccionados	96
Tabla 5 Evaluación de los Expertos	97

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pentágono de competencias emocionales	44
Figura 2 Creatividad	45
Figura 3 Aprendizajes a través del juego simbólico	46
Figura 4 Uso de los juegos simbólicos	46
Figura 5 Estrategias pedagógicas.....	47
Figura 6 Implementación de herramientas pedagógicas.....	48
Figura 7 Importancia Enseñanza- Aprendizaje.....	48
Figura 8 Uso correcto de los juegos simbólicos en el salón de clases.....	49
Figura 9 Identidad mediante autoconocimiento.....	50
Figura 10 Representa con gestos su estado de ánimo	51
Figura 11 Juega solo o tiene amigos imaginarios	51
Figura 12 Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas	52
Figura 13 Asume roles de otras personas	53
Figura 14 Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños	53
Figura 15 Crea escenarios e imagina lugares	54
Figura 16 Realiza actividades lúdicas dirigidas y libres el aula	55
Figura 17 Se siente atraído por los recursos didácticos empleados en el aula	55
Figura 18 Participa en las convivencias sociales y grupales establecidas	56
Figura 19 Le agrada compartir pensamientos e inquietudes con sus pares	57
Figura 20 Toma actitudes positivas ante las situaciones escolares que se le presentan	57
Figura 21 Respeta las normas y reglas del salón de clases.....	58

Índice de Anexos

Anexo A Ficha de Validación	108
Anexo B Matriz de juicio de expertos	109
Anexo C matriz de juicio de Expertos.....	110
Anexo D Matriz de juicio de expertos.....	112
Anexo E Matriz de juicio de Expertos	113
Anexo F Matriz de juicio de Expertos.....	114
Anexo G Matriz de juicio de Experto.....	115
Anexo H Ficha de Entrevista a Docente	116
Anexo I Ficha de Observación.....	118

INTRODUCCIÓN

La educación inicial forma parte primordial en el progreso de habilidades y destrezas de niños y niñas, esenciales para su formación escolar donde interviene de manera directa el desarrollo del lenguaje y la interacción mediante el juego, las cuales refuerzan el progreso cognitivo y sensorial del estudiante (Pucuhuaranga, 2016). Estos elementos permitirán fortalecer el aprendizaje, los valores y la construcción de autonomía para una mejor interacción en el aula de clases (Mendoza, 2019).

El juego dentro de los procesos enseñanza- aprendizaje, es un mecanismo integral que apoya la obtención de conocimientos del estudiante, sean estas simbólicas o abstractas. Por ello es importante conjugar este proceso con el desarrollo del lenguaje oral, para romper paradigmas tradicionales, buscando nuevas metodologías de enseñanzas que permitan acrecentar las capacidades motrices y cognitivas de los educandos (Pisco y Antón, 2022).

El reafirmar la identidad de los estudiantes, permite el refuerzo de las actividades dentro del campo educativo y la interacción con los compañeros del aula, dentro de un dialogo oral acompañado del juego, sea este físico o lingüística mejora la expresión oral, la escritura, la participación frente a un público determinado y su vida diaria (Fierro, 2018). Además, González et al. (2022) explican en su estudio que el juego simbólico está fundamentado como una estrategia lúdica en el desarrollo de las relaciones interpersonales de los niños y niñas dentro de la educación inicial, cuyo objetivo primordial es el de impulsar las habilidades y destrezas, las mismas que influyen en el crecimiento y desenvolvimiento cognitivo en los períodos iniciales de aprendizaje.

En su estudio Partida (2022) refiere sobre la importancia de incentivar al juego como medida alterna en las prácticas de enseñanza, la adquisición de nuevos contenidos que generen un impacto positivo en el alumno, evadiendo la rigidez de un sistema educativo estricto conformado por reglas y normas, mezclando lo útil y lo agradable en el entorno pedagógico, obteniendo una perspectiva diferente a la clásica. Es por ello que dentro de las instituciones educativas se debe adecuar un ambiente cognitivo educacional, mediante herramientas e instrumentos que permitan a los niños experimentar a través de ejercicios didácticos que incentiven esos procesos.

Con lo antes expuesto, la presente investigación describe la factibilidad de los procesos, analizar las propuestas y lineamientos del Ministerio de Educación (2014), en su currículo de educación inicial, donde expone procesos sistemáticos e intencionados, medio por el cual el niño construye su conocimiento y a la vez potencia su desarrollo, los valores, actitudes de gran utilidad en el campo educativo, las mismas que favorecen su formación integral que faciliten la mediación pedagógica en un ambiente de estimulación-aprendizaje.

Actualmente, los centros educativos están tratando de crear enfoques positivos que fomenten la adaptación de los juegos de roles, la interacción entre pares para una construcción adecuada de autoestima e identidad. A través de un estudio realizado en España se analizó la importancia del juego como herramienta lúdica en el desarrollo integral del niño, la cual fomenta su génesis intelectual y el descubrimiento propio de nuevas sensaciones, sentimientos y emociones (Gallardo y Gallardo, 2018).

En el contexto investigativo se evidenció que los estudiantes presentan ciertas dificultades para establecer relaciones interpersonales con sus pares, impidiendo de manera directa el desarrollo de la comunicación dentro del aula de clase, así como también se afecta la imaginación y la creatividad, desencadenando poca participación en actividades lúdicas, escaso interés para reproducir actividades direccionadas por el docente y propias de la vida cotidiana, De acuerdo con el estudio de la problemática existente, se planteó el problema de investigación: ¿Cómo fortalecer las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación inicial 1 de la Unidad Educativa Alonso Campoverde del cantón Huaquillas?

Analizando lo anteriormente expuesto se precisó como objeto de investigación a las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación del subnivel I.

Entre las causas que suscitan el problema científico se detallan las siguientes:

- Inconvenientes para adaptarse en el medio escolar debido al escaso desarrollo de sus habilidades sociales e interpersonales.
- Conocimientos limitados de los docentes sobre la implementación de estrategias metodológicas de enseñanzas para el abordaje de niñas y niños con problemas interpersonales en el contexto áulico.

Limitada participación de la familia en el desarrollo formativo de sus representados.

- Escaso dominio de los docentes en el manejo de actividades con relación al juego simbólico para el desarrollo de las relaciones interpersonales.
- No se organiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a la adaptación de los estudiantes de educación inicial.

Mediante la utilización de instrumentos de recolección de datos como: ficha de observación se pudo evidenciar la realidad dentro del contexto áulico en relación a la interacción entre pares y la ejecución de actividades a la hora de aprender, además se aplicó una entrevista estructurada al personal docente del nivel 1, permitiendo recopilar información relevante en relación a las relaciones interpersonales que poseen los niños y niñas, así como su utilidad en la interacción entre docente, estudiantes y la adquisición de conocimientos. Es así que Sánchez (2018), explica que la interacción docente-estudiante es primordial en la etapa preescolar, pues busca modificar la intervención tradicional y convertirla en una más completa, con ideas innovadoras que permita conjugar al juego como una base sólida para la adaptación, manejo de situaciones reales e imaginativas con el fin de mejorar la confianza en un ambiente de aprendizaje óptimo individual y grupal.

De este análisis surge el siguiente objetivo general: Diseñar una guía de actividades basada en los juegos simbólicos como estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de la Unidad Educativa “Alonso Campoverde”.

Tomando en cuenta el campo de investigación el cual es juegos simbólicos como estrategia lúdica en el desarrollo de las relaciones interpersonales.

La investigación tiene como objetivos específicos:

- Caracterizar al juego simbólico como alternativa para el desarrollo de las relaciones interpersonales.
- Diagnosticar las características de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de juegos simbólicos.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas con relación al juego simbólico para el desarrollo de las relaciones interpersonales.
- Validar la guía de actividades lúdicas mediante juicio de expertos.

La realización de esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Alonso Campoverde” que se encuentra ubicada en el cantón Huaquillas, provincia de El Oro, con niños y niñas de 3 años.

La población de estudio es de 14 niños, y dos docentes del subnivel I, los cuales constituyen el 70% de educación inicial.

Durante la investigación se usaron métodos teóricos y empíricos, los cuales se detallan a continuación histórico- lógico, el cual es un método que nos permite dimensionar el objeto de estudio desde una mirada histórica en los diferentes períodos. Su carácter lógico nos permite realizar interpretaciones y deducir conclusiones. donde se determina las etapas dentro de los juegos de roles y el fortalecimiento de los conocimientos y su relación con diferentes disciplinas, fomentando el análisis sobre las temáticas que se aborden, es descriptiva porque muestra cómo influye el juego simbólico para el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños.

Es analítico-sintético, porque parte de dos procesos intelectuales que trabajan de forma coordinada, para descomponer un todo en sus partes y las combina permitiendo identificar relaciones y características generales sobre la base de los resultados del análisis porque hace énfasis en expresar causas y los efectos del problema planteado.

El enfoque sistémico permite la estructuración de componentes de una jerarquía de elementos. Por tanto, Santisteban (2014). “intenta modelar un objeto definiendo tanto sus componentes como las relaciones entre ellos que forman una nueva cualidad en su conjunto” (p. 134) Esto es determinante en la formulación de una estrategia metodológica, que permita esbozar las relaciones de los juegos simbólicos y el desarrollo de las relaciones interpersonales y por ende en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inicial de primer nivel de la Unidad Educativa Lic. Alonso Campoverde.

Esta investigación se desarrolla con una metodología mixta al integrar lo cualitativo y cuantitativo, el cuantitativo permite al investigador delimitar de forma concreta el fenómeno a estudiar, ubica al investigador en los antecedentes teóricos, conceptuales y contextuales, permitiéndole el planteamiento, demostración y corroboración de hipótesis, mediante la medición de las variables. Este proceso le permite al investigador realizar una investigación objetiva, estructurada y generalizable; cumpliendo con criterio de validez y confiabilidad para dar solución al problema de investigación. En

cuanto a los métodos empíricos, en la primera fase del trabajo de investigación se aplica el método de observación para permite recopilar la información de forma directa e inmediata desde el conocimiento cercano de las manifestaciones externas del comportamiento del proceso, objeto u fenómeno a investigar desde el contexto real. En el presente trabajo de investigación se utilizará la observación participante, por lo que se realizará desde el salón de clases con la participación del investigador.

Las encuestas estructuradas facilitan la recolección de la información, por lo que debe ser correctamente estructurada, para lograr un grado de confiabilidad y validez de los resultados que se obtengan a través de este método. Este método aplicado a docentes ayudará a conocer la opinión sobre el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje y su punto de vista acerca de las dificultades presentes en el desarrollo de las relaciones interpersonales, resultando muy útiles para justificar el problema, para obtener información sobre la situación actual, al conformar el diagnóstico y elaborar los antecedentes contextuales y a su vez explicar las posibles razones que llevaron a la solución propuesta.

La investigación se enmarca en la integración de los juegos simbólicos como herramienta lúdica, su progreso y dominio de las destrezas en diversos contextos sociales – educativos, las pautas de esta indagación son referentes hacia nuevas intervenciones educativas que engloben todos los estamentos prácticos de enseñanza- aprendizaje que sirvan como futuros lineamientos investigativos.

Como tal, el trabajo presente se encuentra estructurado en cuatro capítulos:

Capítulo 1. Antecedentes Históricos, Conceptuales, Referenciales en el que se representa estudios previos, investigaciones actualizadas de acorde a la temática propuesta, antecedentes contextuales que van de lo general a lo particular, culminando con el contexto local del cantón Huaquillas.

Capítulo 2. Metodología, aquí se muestran las teorías y los diversos autores que presentan soporte teórico a la indagación, tipo de estudio, el paradigma y enfoque usado, los métodos teóricos y empíricos.

Capítulo 3. Resultados, se especifica los informes de investigación, se direccionan en dos ejes, fundamentos tomados del marco teórico, como referente el diseño de la propuesta de intervención, así como su fundamentación, aporte práctico del trabajo de investigación.

Capítulo 4. Aleación de los expertos, se da la argumentación con precisión y claridad para corroborar las teorías usadas e igualmente el análisis de los resultados obtenidos de los expertos. Por último, se demuestran las conclusiones y recomendaciones, la bibliografía y anexos.

CAPITULO 1

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

Dentro en este capítulo se efectúa una indagación de los aspectos teóricos generales que sostienen los juegos simbólicos y el desarrollo de las relaciones interpersonales. Con base en esta investigación se alcanzará una noción evidente sobre los procesos que intervienen en los juegos simbólicos y el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños y niñas. Se realiza una revisión bibliográfica con datos de gran relevancia donde se establece el marco referencial con evidencias y las teorías de las temáticas propuestas, de esta forma se enfatizan diversos autores asumiendo sus aportes que desempeñan un papel fundamental para la construcción de este trabajo investigativo. De igual forma se describe el marco contextual, que se apoya de fuentes externas y académicas para validar los temas de investigación.

1.1 Antecedentes históricos sobre el juego simbólico

Según la Real Academia de la Lengua (2014) el juego se encuentra definido como “hacer algo con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas actividades” (p. 54). Es decir que mediante esta actividad el infante desarrollará sus sentimientos, intereses y aficiones. El juego ha sido definido a través de la historia por varios autores, pues surge como resultado de una actividad creativa por naturaleza, sin un aprendizaje previo. Además, es automotivada, se vale de los impulsos expresivos o los beneficios personales, es espontánea, son un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad imprescindible en el desarrollo integral del infante, también consideran a este proceso como forma primordial de enseñanza docente-alumno (Meneses y Monge 2001).

El juego es una actividad innata en el ser humano, por lo general se asocia con la infancia, sin embargo, se encuentra presente en el hombre hasta su vejez. Es así que López (2010), explica que esta actividad se identifica con diversión, ocio y entretenimiento, a través de él se transmite valores, resolución de conflictos y desarrollo de la personalidad que conforme va su crecimiento esta sufre cambios para poder adaptarse a su entorno.

Para conocer mejor su importancia se aborda a autores como Platón en el año 427-337 a.C. el cual manifestaba que educar era más efectivo sin coerción, con libertad a través

del juego y el trabajo. Es decir, no se puede forzar a los niños a su aprendizaje, sino usar alternativas entorno al juego, propio del infante, innato, seguro y apto (Ballén, 2010). De esta forma descubrirá el alcance de su imaginación, permitirá establecer hechos en tiempo y espacio. Luego en el siglo XIX comienzan indagaciones de forma general sobre el juego, su importancia en el desarrollo infantil y la relación entre la filosofía y pedagogía.

Los autores Schiller y Spencer, tratan de explicar a través de sus teorías que, el juego ayuda a reducir energías las cuales el cuerpo no usa o consume y transforma en prácticas placenteras no direccionada a satisfacer necesidades humanas sino al ocio y entretenimiento. Por otra parte, Spencer refiere que las personas poseen energía limitada para su consumo diario, pero que cada individuo la canaliza de forma diferente, vista desde una perspectiva evolucionista (Gallardo, 2018).

Tal como lo describe Piaget, se puede enseñar al niño de forma tradicional, aprender las tablas, sumar, restar, etc. Usar estas técnicas de repetición se consideraban como pruebas de aprendizaje, dejando a un lado la parte exploratoria innata del niño, la cual autoconstruye su conocimiento a través de sus experiencias, se adapta a su ambiente (Bautista, 2022). La concepción Piagetiana ve al humano como un ser activo y dinámico, capaz de evolucionar según el entorno del que es parte.

Así mismo Vygotsky (1978), considera que el individuo se desarrolla porque edifica sus propias estructuras cognoscitivas. Lo que refiere el autor es que los niños construyen su autonomía, pueden discernir la realidad de lo imaginativo, para adentrarse a la complejidad del entorno, lo que impulsa su creatividad y el desarrollo de la sicomotricidad, la que usa para estimular intrínsecamente su estímulo de confianza.

Antes de adquirir pleno conocimiento de cómo funciona el lenguaje en los niños, ellos logran descubrir el funcionamiento de su imaginación, son capaces de crear situaciones imitando personajes, explorando actividades diarias que le produzcan felicidad y sensaciones de disfrute, pues poseen la capacidad de simbolizar escenarios mentales y combinar hechos imaginativos, los cuales aceleran los aprendizajes otorgándoles la habilidad de convertir al juego en realidades no lúdicas, sean estas tareas domésticas permitidas a su edad, tareas escolares y de grupo, tal como lo señala Abad y Ruíz (2012) los juegos simbólicos son una forma de adquirir el equilibrio psíquico en los inicios de la niñez.

Según Garófano et al. (2017) la primera línea de aprendizaje que se adquiere es el

corporal, pues el cuerpo es el elemento de actuación principal de los niños, liberan tensiones del diario vivir, a través de ella se establecen vínculos entre su yo interno y crean personajes que están en su imaginación, para plasmarlos y utilizarlos. Los ejercicios lúdicos como los juegos simbólicos permiten a los niños canalizar su energía mediante el movimiento y el juego donde se pretende enlazar el desarrollo integral -armónico de los estudiantes, por la acción se adquiere experiencias, el juego simbólico es una etapa clave en el desarrollo cognitivo del niño.

Las relaciones humanas hacen referencia al trato o comunicación entre dos o más personas, de relevancia en el ámbito escolar; puesto que durante la actividad pedagógica se forman opiniones sobre el actuar de los demás, lo que provocan que los niños emulen dicha conducta e incida en su propio comportamiento e influyendo en el tipo de relación que establezcan en el salón de estudios (Molina y Pérez, 2006).

Los niños que juegan son cognitivamente fuertes, poseen la capacidad de sistematizar y ordenan información pueden categorizar y secuenciar actividades buscando instintivamente armonía en sus actos. En definitiva, los infantes demuestran desde muy pequeños sus raíces intelectuales y culturales a través del juego, así como su dinamismo para posicionarse en la vida social y el medio en que conviven. En este sentido Sánchez (2018) explica que la socialización es un punto clave en todo entorno, dentro del nivel de educación inicial pues las relaciones interpersonales en los niños de forma positiva favorecen sus habilidades sociales y comunicativas idóneas dentro del perfil académico escolar.

1.2 Antecedentes conceptuales y referenciales

1.2.1 El juego

Está presente en todos los estamentos del ser humano, en cada época y en toda cultura. Ha sido cambiante en función del momento histórico en que se encontraba, este ha cumplido su función como aprendizaje sociocultural. Son muchos los autores que tratan de definir el significado de jugar y su naturaleza analizada desde varios enfoques. Se le han atribuido varias particularidades, necesidad propia del ser humano, actividad ingénita del hombre que se practica en cada etapa de su vida dotada de actividades lúdicas que requiere la participación activa del niño, la cual beneficia la construcción de aprendizaje y el desarrollo completo en todas sus extensiones (Megías y Lozano, 2019).

Desde la perspectiva de Sanz (2019) es una forma natural de expresión de un niño,

juegan, utilizan todas sus habilidades, corren, saltan, usan los reflejos, practican la motricidad y desarrollan el sistema psicomotor. A través del juego, desarrollan la imaginación, creatividad y la inteligencia. Jugando practican lo aprendido y los conocimientos, practican, experimentan e intentan superarse y divertirse. Jugando expresan sus sentimientos y emociones, se divierten, ríen, disfrutan, demuestran alegría, bienestar e incluso tristeza, decepción, confusión, ilusión, jugando edifican su identidad y equilibrio.

La actividad lúdica para un niño es una forma de interactuar consigo mismo y los demás, lo hacen desde los primeros años, a medida que crecen entienden que jugar aporta experiencias, entablan relaciones entre sus pares, son conscientes de reglas y normas que deben seguirse, pensando en un futuro próximo, esos ideales le permitirán desarrollarse como un adulto independiente y preceptivo. El juego otorga al individuo placer, alegría, le permite salir de la rutina y desestresarse, es evidente su importancia en cada etapa del ser humano (Solís, 2020).

1.2.2 Tipos de juego

La interacción motriz de los niños debe predominar dentro de todo aspecto, sea social, educativo y de salud, a pesar de que su uso esta direccionado a ciertas materias educativa es sustancial recalcar la importancia las actividades motrices mencionadas desde una perspectiva afectiva para optimizar el proceso de entrenamiento. Se consideran varios tipos de juego y su uso:

1.2.2.1 Juego de representación

Los juegos de representación usan las rutinas y representaciones de objetos. Su diseño parte del uso de materiales asequibles en el entorno, bolsas de papel que figuren máscaras, cajas de cartón que simulen ser coches, etc. Según Toapanta (2021) la imaginación del niño crea situaciones espontaneas favorecedoras para iniciar su adaptación al sistema educativo pues mejora su concentración, desarrollan el sentido del tacto y cultivan su imaginación.

1.2.2.2 Juego de construcción

Se da conforme el niño aprenda a manipular objetos, los apile y forme con ellos estructuras de legos, madera, tapillas o cubos. Para Andrade (2020) a medida que crecen aprenden a controlar su motricidad, (combinar, construir, adherir) este tipo de actividad es favorable para su desarrollo sensorial y motor, al crear figuras e investigan a través

del tacto la composición de los objetos, los diferencian de su tamaño y usan la lógica para poder encontrar un patrón u orden al momento de manipularlos.

1.2.2.3 Juego funcional

Según Gallardo (2018) este fomenta el desarrollo sensorial, la coordinación de su motricidad fina y gruesa, pues consisten en realizar acciones motrices para explorar diferentes objetos y responder a diferentes estímulos. Por ejemplo: agitar un objeto, saltar, poner en marcha un juguete pulsando un botón. Su funcionalidad radica en entender lo que sucede a su alrededor por el contacto físico y afectivo, su concentración esta su exploración y actuación frente a lo que desconoce, los juguetes son usados para distinguir formas y sensaciones producidas.

1.2.2.4 Juego simbólico

Para Dantas y Ayala (2018) este consiste en la representación de situaciones imaginarias, permiten al infante crear personajes de la vida cotidiana y de su entorno. Mediante el juego el niño asimila lo que escucha, observa y siente. Desarrolla su imaginación y fomenta su creatividad. El juego de roles mejora su retentiva, debe recordar cuál es su papel dentro de la actividad que ejecuta solo o acompañado.

1.2.3 Importancia del juego a nivel inicial

El juego en la etapa del preescolar permite a los infantes explorar y darle sentido al mundo que los rodea, además de aumentar su imaginación y creatividad, es decir el juego se muestra como una herramienta didáctica al facilitar las relaciones entre pares, proveer al cuerpo de habilidades y esclarecer incluso sus limitaciones, explorar, compartir sentimientos e incluso reconocer los peligros y la toma de decisiones. Según Andrade (2020) cuando los niños juegan, aprenden a analizar os objetos, situaciones cotidianas dando su primer paso hacia el razonamiento desarrollando su inteligencia practica y comienza el paso a su inteligencia abstracta.

Considerada como actividad lúdica, el juego es una técnica de participación y enseñanza enfocada a desarrollar en los educandos técnicas de dirección y disciplina con un nivel independencia y decisión; es decir, adquiere habilidades sociales, despierta su desarrollo emocional e interés por situaciones nuevas en el ámbito educativo, donde imitan conductas observables, lo que le permite desarrollar su propia conducta. Es importante proporcionar herramientas pedagógicas adecuadas por parte del docente para que su percepción del entorno sea correcta y positiva al momento de interactuar en clases y con

sus pares (Muchiut, 2019).

En este sentido Rachid y El Hassan (2019) en su artículo *Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education*, manifiestan que el juego es crucial para el desarrollo holístico del niño, es una forma segura de descubrir y explorar el mundo. Cuando juegan, se sienten en confianza, afianzan su seguridad son independientes y disfrutan aprendiendo nuevas habilidades de forma didáctica y menos convencional. En este punto se correlaciona la educación con el juego, convirtiéndola en entretenimiento educativo, la cual es una combinación de educación y diversión que tiene como objetivo educar, incentivar e involucrar al niño en el aprendizaje a través de formas de entretenimiento actualizadas.

1.2.4 Influencia del juego en los niños

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) el desarrollo y el aprendizaje en los niños se dan de forma práctica, el juego permite formar vínculos con las demás personas, aprende a compartir con sus compañeros y desenvolverse en lo que aspectos sociales se refiere. Es indispensable identificar las distintas esferas de la vida de un niño, como es la escuela, con sus amigos y comunidad en general donde se podrá establecer la conexión del aprendizaje en tiempo-espacio y cómo reacciona a diferentes situaciones.

Como influye el juego en el mundo interior de un niño es materia de estudio, se base en una herramienta al alcance de todos, fácil de ejecutar, es combinable y los resultados son favorecedores, es importante enriquecerla con creatividad e imaginación pues facilita el desarrollo de habilidades físicas, la inteligencia emocional y racional.

Así mismo Castillo y Sandoval (2022) estiman que el juego en los niños crea diferentes dimensiones, que van desde las físicas; ligadas al movimiento, el descubrimiento de su cuerpo y lo que puede realizar con él, las cognitivas, que son las que les permite aprender y reconocer estímulos, la dimensión social, la cual le permite interactuar con los demás, el desarrollo social- emocional. Los juegos tienen un alcance diverso porque implican la exploración, la experimentación del lenguaje, el pensamiento y el desarrollo de habilidades sociales.

1.2.5 Habilidades desarrolladas por los niños mediante el juego

En su manual de aprendizaje UNICEF (2018) se explica que a través del juego se destaca varios aspectos importantes sobre las habilidades y destrezas que se desarrollan en los

niños tales como:

- El juego facilita el aprendizaje y compartir sentimientos con los demás.
- Conocer su cuerpo - capacidades, límites.
- Medio ambiente - conocer oportunidades, registrar amenazas y advertencias.
- Sociedad y cultura - roles, tradiciones.
- Autocontrol - esperar, resistir, luchar contra los fracasos.
- Resolución de problemas.
- Toma de decisiones - explorar opciones, tomar decisiones y procesar resultados.

1.2.6 Teorías del juego en la educación según varios autores

Los autores Magallanes et al. (2021) toman a la teoría de Lev Vygotsky la cual señala que la educación debe vincularse con el juego, explicado en su teoría constructivista que el niño es participe de su aprendizaje y de crear su propia perspectiva social a través de la interacción con sus pares, consigue adaptarse a su cultura y reproduce sus acciones. También es una de las herramientas más importantes para promover el aprendizaje. Vygotsky aclara que los infantes representan situaciones y comportamientos a través de escenarios imaginativos mediante el juego. Es menester de cada docente aprovechar dicho recurso y preparar al niño para futuros escenarios lúdicos.

También Ruiz y Ortiz (2018) toman la teoría de Herbert Spencer, la cual menciona que jugar y estudiar deben ser procesos más prácticos que teóricos, es decir la enseñanza libre debería primar sobre educación tradicionalista volviéndose de naturaleza transformadora. Spencer sostiene que la educación no debería ser estudiada en cuatro paredes y tampoco regirse a un plan pedagógico obtuso, más bien buscar equiparación la interacción física, componentes lúdicos y establecer formas de educación intelectual, que no sea exigente ni memorista, sino realista y dinámica.

Empleando las palabras de Rousseau, predecesor del nuevo modelo de escuela se hacía hincapié en el respeto como punto de partida dentro del plano educativo pues se consideraba necesario desde los primeros años de vida para dar importancia a su educación, dentro de su obra explica la influencia positiva de los derechos naturales de los individuos y su rechazo sobre la enseñanza tradicional pues anula la personalidad del infante creándole desconfianza y pensando que el sinónimo de educarse es la severidad de la pedagogía (Calvo y Gómez, 2018).

Por otra parte, Montessori escritora delineó un método que se ocupa de la organización

de espacio y entorno donde los espacios educativos deber ser abiertos y didácticos. De acuerdo con sus metodologías los docentes tienen la tarea de promover el conocimiento de los niños, de ser los guías educativos e iniciar su aprendizaje autodirigido para la elección de actividades donde el estudiante se sienta conforme con los planes pedagógicos que se imparten Baptiste et al (2021). El papel de los maestros es crucial al momento de impartir conocimiento, ser más lúdicos, apoyarse de herramientas prácticas, organizar sus espacios y ambientarlos a la realidad, de esta manera se potencia la creatividad del niño.

1.2.7 Juegos Simbólicos

Basado en los estudios de Vygotsky se verifica que el juego simbólico proporciona espacio para el conocimiento y la comprensión del mundo interior del niño, utiliza escenarios divertidos que permiten a los infantes representar su vida cotidiana acompañado de un evento o una experiencia imaginada. En la edad escolar los juegos de roles contribuyen al desarrollo general de los estudiantes dentro del campo educativo, la acción del juego facilitará adquirir los aprendizajes deseados los cuales se basan en actividades lúdicas que hacen posible aprender de manera fácil y divertida. Para ello es importante que el docente incentive al niño a jugar, a tener el control de su cuerpo a través de la psicomotricidad, dominar su equilibrio, coordinación y su ubicación de tiempo-espacio (González y Quintanar, 2014).

Por medio de la recreación del juego simbólico, los niños imitan conductas, actitudes y formas de comportamientos, lo hacen porque lo que sucede a su alrededor le es difícil de entender y asimilar, de esta forma ellos buscan satisfacer sus dudas y esclarecer sus ideas, el dominio de para los juegos con símbolos le permite adaptarse a la realidad Cuellar et al. (2018).

Para argumentar sobre la función del juego simbólico tomaremos el estudio de Barros y Hernández (2016) donde realza la importancia de la creación de representaciones mentales y la forma de recrear un escenario como entretenimiento para el juego y desenvolvimiento de los infantes. Todo lo referente a la infancia involucra al juego simbólico, usar los simbolismos en propio del niño, es un mecanismo exitoso para la adaptación del entorno en que se desenvuelven, lo que nos diferencia de los animales es la capacidad de raciocinio, esta característica es inherente del ser humano pues ofrece la oportunidad de trascender en conciencia y pensamiento. Culturalmente el simbolismo está relacionado con el arte, dogmas, literatura y filosofía.

1.2.8 Formas de presentación o manifestación del Juego Simbólico.

Existen diferentes manifestaciones en la que el juego simbólico puede representarse de diferentes maneras:

- **Mímica:** El juego presente, se da por gesticulaciones, ademanes e implica la acción de habla, pero si la comunicación a través de la percepción- acción. Al entablar el juego, se trata de adivinar personajes, ocupaciones e incluso tipos de animales, se usa todo el cuerpo para realizar la acción y esperar que las personas alrededor puedan dar con la respuesta correcta. Por ejemplo, si la acción implica nadar, los niños harán los movimientos que simulen hacerlo, si desean armar un carrito, usaran cajas para completar la mímica Paredes (2020).
- **Fantasía Simbólica:** es la capacidad de imitar el comportamiento de la vida y le permite al niño usar el pensamiento representativo. Según Montessori (2021) a través de la fantasía simbólica, aprende a conocer su cuerpo, controlar su ansiedad y actuar rápidamente. A medida que se da el crecimiento, el juego se vuelve más complejo y recurrente, pueden relacionar hechos imaginarios con hechos reales. Así es como desarrollan su creatividad e imaginación, ganan confianza en sí mismos y superan sus miedos.
- **Juego dramático:** pretende que el niño cree una situación de interacción mutua y combinada donde los individuos con ayuda de su cuerpo son capaces de adoptar roles, transmitir sentimientos, personajes u objetos. Según Morón (2011) El dramatismo y su contenido puede ser direccionado al área de lengua, artes escénicas y proyección corporal.
- **Simbolización:** En el caso de un juguete, es una representación de un objeto perdido (evocación). Para García (2012) La imitación y el juego de fantasía o ficción sirven de sustrato para el juego simbólico. Por ejemplo, si le damos a un niño un trozo de madera, el simularía que es un avión y saber la función del objeto, el cual es hacerlo volar.
- **Imitación Diferida:** es un proceso fundamental que contribuye al desarrollo y la transmisión de comportamiento, es decir los niños imitan acciones a temprana edad, momentos diferentes de donde percibieron comportamientos y gestos.
- **Dibujo:** es la forma de expresarse de los niños a través de los garabatos en un inicio y luego se convierten en dibujos con sentido, donde se plasma objetos conocidos y también imaginados, tomando como ejemplos cuando se dibuja a la

familia, lo hacen bajo su percepción, establecen escenarios o lo que proporcione su imaginación.

- Imagen Mental: se interioriza el objeto, evento o persona donde el niño puede construir mentalmente las partes que faltan del todo a modo de rompecabezas, porque cuando el niño termina su rompecabezas de Cars u otra figura, ya se imagina o ya sabe cómo es y es fácil de armar juntos.
- Lenguaje: Te permite verbalizar actividades pasadas e internas en tus pensamientos, expresar tu conocimiento de objetos, sentimientos y emociones e intercambiar pensamientos. Para Caballero (2021) se desarrolla a través del contacto con productos lingüísticos y el desarrollo de su inteligencia, que proviene de la representación de símbolos verbales en el pensamiento, gracias al juego los niños pueden dialogar o charlar con otros niños, sus padres o personas de su entorno. importante porque ayuda a que los niños se expresen libremente.
- Juego Simbólico: Se permite expresar tus sentimientos, conocimientos, sentimientos y deseos; utilizar elementos dándoles el uso deseado. Las habilidades lingüísticas, cognitivas y socio afectivas se desarrollan con la ayuda del lenguaje; Al pasar gran parte de su tiempo en el juego, el niño crea experiencias y emociones.

1.2.9 El juego simbólico como herramienta lúdica

El concepto de lúdico se entiende como una dimensión del desarrollo individual, que es parte esencial del ser humano. Para Moreno y Cárdenas (2021) La terminología de juegos tan amplia como compleja, pues toma como referencia la necesidad del humano a comunicarse, expresarse y sentir. Dichas necesidades están orientadas a descubrir emociones como la diversión y el sano esparcimiento. Los docentes tienen la tarea de descubrir como la lúdica promueve el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad, muestra valores, puede orientarse hacia la adquisición de conocimientos,

incluyendo una amplia gama de actividades donde el placer, la alegría, la creatividad y el conocimiento se interrelacionan.

Al estudiar la influencia de los juegos simbólicos en la pedagogía educativa, son muchos los autores que concuerdan que es una pieza clave en el desarrollo integral de los niños. No solo se guarda vínculos sistemáticos con respecto al juego, sino en otras áreas del desarrollo humano como la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje de roles sociales... es decir, muchos fenómenos cognitivos y sociales. Para García y Alarcón (2011) se puede concluir que el juego es una actividad esencial y necesaria para el desarrollo humano, porque favorece el desarrollo psicomotor, afectivo e intelectual.

1.2.10 Evolución del juego simbólico según Piaget

Piaget el juego simbólico se presenta alrededor de los dos años, se comienza con el juego natural donde se producen cambios significativos en el niño, demostrando su capacidad de imaginar y crear diferentes tramas y situaciones. En primer lugar, el niño aprende las nociones básicas, como comer, hábitos de sueño, hábitos higiene personal y de relacionarse con los demás. También pueden programar nuevas acciones a través del ejemplo e imitan comportamientos de las personas en su entorno. Dantas y Ayala (2018) a medida que crecen su imaginación se expande, es decir cuando un objeto cobra otra ocupación para la mente de los niños, como cuando la cuchara de comida se convierte en un avión, una caja de cartón se convierte en un carrito. De esta manera el juego simbólico madura mucho más en la conciencia del infante.

Para Piaget el cuidador del infante debe promover su maduración, y es así que a través de los compuestos simbólicos se le indica al niño que entienda situaciones complejas de forma fácil y divertida, usando como ejemplo a un oso de peluche que va a la escuela, come toda su ración alimenticia o se higieniza, los compuestos correctivos hace alusión cuando no se acata una orden y se establece que por no hacerlo existe una reprimenda o se abstiene de usar algo que le gusta, como un juguete o un equipo tecnológico, los compuestos preventivos se entiende cuando ser excesivos provoca efectos negativos en su salud y su cuerpo (Apud y Apud, 2018).

Según la malla curricular del Ministerio de Educación (2014) los niños en la edad de 3-4 años, el juego simbólico empieza a ser mucho más agrupado, su reconstrucción es mucho más compleja, usa movimientos en los que intervienen diferentes personajes y donde los niños intervienen en diferentes roles, convirtiéndose en legítimos personajes festivos en

sus ratos libres.

Con base en lo anterior, el constructivista genético de Piaget se presenta la teoría de 1968 donde identifica cómo se desarrolla la inteligencia en una persona desde la infancia, y sugiere las etapas de crecimiento en el individuo. Esta propuesta muestra cómo los perfiles de inteligencia pueden tener características en las que un niño en el nivel inicial y elemental n su inteligencia practica sostenida por la acción a través de habilidades sensoriales, motrices e interacción con su entorno. (Apud y Apud, 2018).

1.2.11 El juego simbólico y el desarrollo de las relaciones interpersonales

Desde los primeros años de vida, la persona se encuentra inmersa en diversas actividades que se enmarcan en situaciones de desarrollo social; donde se movilizan las relaciones interpersonales de manera muy importante representada por la adquisición de empoderamiento social, cultural y económico; Por lo tanto, los niños con conducta social inapropiada experimentan aislamiento y rechazo, lo que se traduce en menos felicidad e insatisfacción personal. El concepto de habilidades sociales ha sido ampliamente investigado y existen varios referentes y taxonomías sobre este tema; sin embargo, demostrar su importancia es crucial porque, como sostienen Gómez et al. (2015) las habilidades sociales son necesarias para el desempeño competente de las tareas interpersonales y también le permiten al niño mantener relaciones con sus pares y adultos. rodéate de una manera competente y satisfactoria. Los autores también señalan que las habilidades sociales son importantes en la medida en que influyen en el funcionamiento actual y futuro de un niño; Además, participan en la asimilación de roles y normas sociales en las que se desarrolla el niño y lo ayudan en las relaciones.

Para CEPAL (2020) todos los niños y niñas tienen derecho a las mismas oportunidades de aprendizaje y acceder a planes de estudio para garantizar la formación de su conocimiento y hacerlo desde su motivación propia e intereses. Para que la labor educativa tenga resultados positivos debe desarrollarse a través de la red de apoyo pedagógico, someterse a variaciones y al cambio de las metodologías utilizadas si es necesarios, pues los estudiantes aprenden a su ritmo, y las estrategias pedagógicas deben apegarse a su realidad, donde se les demuestres que pueden lograr obtener sus metas y objetivos propuestos, el docente debe ser garantistas esos derechos.

Dentro de la tarea del docente, guiar al estudiante, conocer su realidad de situaciones presentadas, así como seguimiento de instrucciones y relaciones interpersonales. También vale la pena mencionar que estas actividades tienen un objetivo bien establecido que va de lo macro a lo micro, que logra llevar al alumnado a diferentes campos entrenando los hemisferios cerebrales.

1.2.11 Definiciones de las relaciones interpersonales en los niños según varios autores

El individuo es sociable por naturaleza, otrora se formaban clanes para no sentirse solos, su estructura se basaba en la necesidad de comunicarse con los demás, expresar sus emociones, sentimientos y formas de pensar, el individuo desarrollaba su sensibilidad, espontaneidad e imaginación. Al respecto Sánchez (2018) explica que la comunicación es crucial, pues sirve para saber más de ellos mismos y del entorno en que se rodea, las relaciones sociales están mediadas por la comunicación, alguna expresión verbal o palabra adicional es fundamental para crear cualquier conexión con otra persona; luego, cuando se cambian los medios y formas de su refuerzo, las relaciones sociales también cambian.

Las competencias emocionales comprenden un conjunto de habilidades y capacidades que permiten a la persona reconocer, comprender, expresar y regular sus emociones, con la intención de prevenir conflictos entre dos o más personas. López (2013), plantea el modelo pentagonal de competencias emocionales que comprende conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia emocional, y habilidades de vida y bienestar. Dichas competencias conducirán a desarrollar una adecuada regulación emocional en los niños y niñas menores de 4 años.

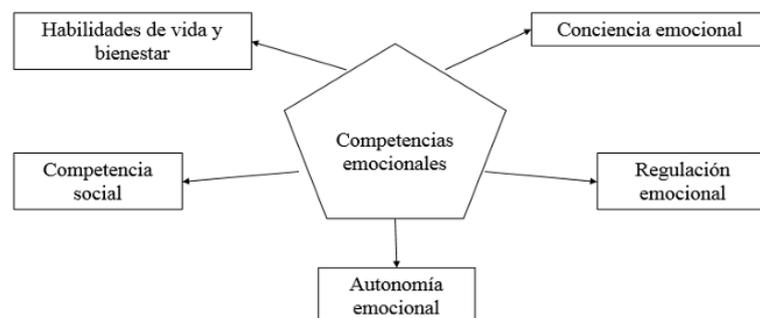


Grafico 1. Pentágono de competencias emocionales. Recuperada de Bisquerra, y López, (2013, p.26).

Piaget, enfatiza el papel activo del niño en el proceso de creación de conocimiento, que es un aspecto muy importante, en el que la posición de Vygotsky también se alinea completamente. Sin embargo, Piaget destaca el proceso de creación de conocimiento, cuando explica en particular los siguientes componentes:

- Estructuras lógicas que permiten construir el sujeto: capaz de diferenciar, asociar, organizar, etc.
- Herramientas, información.
- Imágenes

Como es claro, el adulto aquí no juega un papel importante en el proceso de desarrollo intelectual para Piaget, es solo un iniciador que puede influir en el entorno, las condiciones externas que rodean al niño para crear un desequilibrio Barba et al. (2007).

Por otra parte, Vygotsky refiriéndose a J. Piaget, señaló que: "sus obras le hacen creer que el niño es impenetrable, y pensar que la socialización del pensamiento es la eliminación mecánica de las propiedades de la propia inteligencia del niño"(Vygotsky L., 1982, p. 26). Estas ideas están claramente expresadas en el concepto de egocentrismo de J. Piaget en el pensamiento y el lenguaje de los niños, porque el egocentrismo propio de esas etapas desaparece en el proceso de socialización en la misma medida en que un niño pequeño necesita compartir sus actividades con otros niños, lo que, según él, ocurre mayoritariamente en la edad escolar. Así, para este autor, el egocentrismo es una etapa intermedia en el desarrollo de la inteligencia entre el pensamiento autista y el pensamiento dirigido. El egocentrismo del pensamiento se expresa en el lenguaje; y por tanto el habla egocéntrica es sólo una consecuencia de la actividad infantil, que desaparece y produce el habla interior (Vygotsky, 1982)

1.2.12 Las relaciones interpersonales en niños de educación inicial

Las relaciones humanas y las relaciones sociales son el proceso por el cual aprendemos a integrarnos en la sociedad, a relacionarnos con los demás, a respetar sus normas y valores. En cuanto a las relaciones interpersonales, todos los docentes creen que los estudiantes son capaces de crear y mantener relaciones entre ellos y creen que la familia del estudiante es el primer lugar donde el niño debe desarrollarse adecuadamente y donde se dan las primeras experiencias sociales. las escuelas son un lugar donde un niño aprende y desarrolla un comportamiento interpersonal.

Al respecto Roldán (2022) hace alusión sobre la interacción social, donde los niños aprenden sobre el mundo y las relaciones que lo rodean, al mismo tiempo que aprenden a reconocerse y fortalecer su identidad. Como padre, pronto aprenderá que desarrollar un sentido de identidad y pertenencia es esencial a medida que su pequeño pasa de ser un recién nacido a un adulto independiente y seguro. Por lo tanto, la interacción social se vuelve necesaria para el desarrollo de la identidad y personalidad de los niños.

La comunicación Social y la identidad permite a los infantes a comprender quiénes son y a dónde pertenecen en este mundo grande y complejo. Además, les ayuda a fortalecer su personalidad. Pues su identidad es una característica esencial e importante de una persona. Pero su complejo proceso de formación a veces se da por sentado. Ciertamente no sucede en un día como la autoestima, las identidades de las personas se desarrollan y evolucionan a medida que crecen. Se puede decir que comienza en la infancia y continúa a lo largo de la vida.

Como menciona Villamizar (2021) el significado de la identidad es comprender su propia singularidad, comprender que todos son diferentes y pertenecen a diferentes lugares. La interacción social en los niños les ayuda a conocerse a sí mismos y adquirir un fuerte sentido de identidad. Su papel en el hogar, las actividades que realizan cuando están con la familia o los amigos son importantes. Las primeras relaciones de un niño suelen ser con los padres, pero a medida que el niño crece, sus relaciones comienzan a cambiar. Es normal que padres e hijos tengan conflictos, y esto no es malo, porque si se manejan bien, se desarrollarán estas interacciones que ayudarán a que los niños se conozcan mejor. Encuentran sus propias habilidades, independencia y preferencias.

Cuando el niño se comunica con sus amigos, ellos aprenden a crear y mantener relaciones. Conocen las formas de negociación y compromiso, cómo resolver conflictos, entienden y aceptan a las personas que son diferentes a ellos. Para Sánchez (2018) la amistad es también otra fuente de seguridad y apoyo que complementa lo que recibe de sus padres. Los niños pequeños son observadores sensibles de otras personas. De hecho, constantemente establecen conexiones entre el comportamiento de los demás y sus sentimientos o estado de ánimo. Al mismo tiempo, estas observaciones ayudan a comprender los propios sentimientos y estados de ánimo y, por lo tanto, construyen la propia identidad. los niños necesitan comunicarse con los demás. Por eso es importante promover encuentros con pares para que tengan amigos con quienes explorar sus habilidades y potencialidades.

1.3 Antecedentes contextuales sobre las relaciones interpersonales en niños de educación inicial

Ecuador consta de un sistema educativo que comprende y comienza con niveles básicos y preparatorios en las diversas instituciones educativas del país. De igual manera, cuenta con planes de estudio integral donde promueve el desarrollo de los niños y niñas del primer nivel de educación general básica, la cual consta de áreas de desarrollo y habilidades que aseguran a los estudiantes cognitiva, social, psicomotriz, física y afectiva en este nivel. También se acogieron con beneplácito los cambios a este nuevo acuerdo que fomentaba una mayor flexibilidad en los currículos, exigiendo experiencias de aprendizaje adaptadas a los intereses de los estudiantes y fundamentos, contextos institucionales y experiencia docente (Ministerio de Educación, 2014).

En el sistema educativo ecuatoriano, la educación básica comprende subniveles, uno de los cuales es la preparatoria básica o subnivel 1, que corresponde al primer grado y se ofrece preferentemente a estudiantes de 3 años según En este subnivel, los docentes deben implementar estrategias e juego que animen a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, responsabilizarse y garantizar la educación de acuerdo al artículo 26 de sección quinta de la Constitución ecuatoriana, que establece que el estado debe desarrollar un modelo educativo. una visión intercultural que atienda la diversidad de todo el territorio del país sin ninguna separación, exclusión o discriminación, promoviendo el poder en las nacionalidades, comunidades y naciones (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Las relaciones humanas en la escuela dependen en gran medida de los valores de la enseñanza, la solidaridad y la tolerancia. Los profesores deben tener una buena relación con los alumnos, porque hay que enseñar con el ejemplo para que todos se sientan cómodos y motivados para aprender. Se puede decir que la escuela juega un papel importante en la vida de un niño, los centros educativos son una fuente de socialización, porque allí crean sus primeras relaciones de afecto y amistad. Por tanto, un docente debe estar atento a las necesidades de sus alumnos y brindarles cariño y apoyo para que aprendan lo mejor posible.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Lcdo. Alonso Cristóbal Campoverde Campoverde” ubicada en la Provincia de El Oro, específicamente en el cantón Huaquillas, entre Av. República y calle tercera. La modalidad de estudio en la actualidad es presencial

con jornada Matutina y su nivel educativo desde Inicial y E.G.B de sostenimiento Fiscal, su código AMIE: 07H00706, Distrito 07D05. Su población estudiantil se compone por estudiantes de niveles económico medio bajo, la institución cuenta un director en el área administrativa, 9 docentes y que imparten enseñanzas en diferentes niveles educativos, cuentan con 114 estudiantes en general.

CAPITULO 2. MARCO METODOLÓGICO

En este acápite se aborda los elementos metodológicos y empíricos utilizados en el estudio para la interpretación del desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de la Unidad Educativa “Alonso Campoverde”. Como refiere Arias (1999) la metodología de proyectos es una solución ¿Cómo? Se realiza el estudio del problema investigado. Para ello, se destacan el paradigma, poblaciones y muestras, métodos teóricos y empíricos: instrumentos utilizados para obtener y comparar resultados. A partir de la definición del proceso metodológico, se lograron los análisis necesarios para esta investigación. Por lo tanto, las técnicas y procedimientos utilizados para realizar este estudio se definen de manera similar para los resultados obtenidos de los tipos de estudio y su base.

2.1 Tipo de estudio o investigación realizada

Esta investigación se desarrolla con una metodología mixta que combina lo cuantitativo y lo cualitativo, la cual se separa por etapas, desde el planteamiento del problema, el diseño de la investigación, la muestra, la recogida de datos, los procedimientos de análisis y la interpretación de los resultados, siendo más ponderado el cuantitativo, los estudios de mediciones utilizando métodos estadísticos y comparativos, guiados por la teoría (Hernández et al., 2017), en otras palabras, ambos se integran sistemáticamente en la investigación con el fin de obtener una visión más integral del objeto de investigación.

Tal como lo explica Hueso y Cascant (2012) En esta metodología se reciben y analizan datos cuantitativos para identificar los objetos y temas de investigación en relación con las variables definidas y obtener una alta precisión de las estimaciones y aplicar el más adecuado según este tipo de investigación, con base en criterios lógicos que determinan supuestos que están directamente relacionados con conclusiones.

Por otro lado, los datos de la investigación cualitativa siguen pautas que diferencian entre personas y objetos buscando características, cualidades que son naturales o adquiridas (Báez y Pérez, 2015). Los datos de calidad pueden provenir de muchas fuentes y estar en formato de texto, audio, imagen o video. La importancia de la información cualitativa radica en que con su ayuda podemos obtener información profunda sobre algunas realidades subjetivas, como los sentimientos y motivaciones de los sujetos de estudio. El análisis cualitativo de datos es un proceso dinámico y creativo que nos permite extraer

información de una masa de datos heterogéneos en forma de texto o narrativa.

El método analítico sintético posibilitó estudiar como un todo al objeto de investigación, caracterizando sus relaciones internas, contradicciones y aspectos relacionados con el desarrollo de las relaciones interpersonales, así como para procesar la información mediante el análisis derivado de la aplicación de métodos empíricos para arribar a conclusiones. El método histórico lógico fue de utilidad al determinar la evolución histórica de los juegos simbólicos y la asociación educativa del mismo. El Método sistémico se utilizó en la especificación de los componentes que intervienen en la estrategia de gestión escolar, así como las relaciones entre ellos, determinando, por un lado, la estructura y jerarquía de cada componente y su funcionamiento.

El alcance de este diseño es descriptivo porque representa las características, frecuencia, composición y función del objeto de investigación sin cambiarlo, tal como lo explica Hernández et al., (2017) averiguar las posibles causas del fenómeno identificado, determinar la estructura organizativa de la información; Se analizan contextos a través de la investigación, con el objetivo de explicar los eventos en los que se utiliza la medición, ayuda a describir, predecir y profundizar fenómenos sociales, en este caso son la base para la sistematización de los antecedentes. y memoria de trabajo base para la organización de un sistema de actividades basada en los juegos simbólicos como estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de nivel I de educación inicial.

2.2 Paradigma metodológico

Un paradigma se entiende como una estructura de información, comandos, fundamentos y argumentos que lógicamente explican una construcción social con una breve caracterización descriptiva, se establece como un plan o guía que orienta la investigación y el análisis en su conjunto. En cuanto a la axiomatización de este término en obras de divulgación científica, tal como lo afirma González (2005) esta palabra proviene del término "paradigma" y posee varios significados como modelo u ejemplo, siendo utilizado y detallados en los escritos de Platón, donde le da el significado de relación e instrumento intermediario, cuyo significado se convirtió luego en un patrón.

Según Medina (2001) el paradigma es una concepción filosófica que se asocia directamente con el método de investigación, si se desarrolla de forma cuantitativa, se tiene como precepto general del paradigma sirve para la verificación de teorías existentes,

utilizando el conteo, las herramientas para medición y el razonamiento. En cambio, para Guerrero (2016) El uso de métodos combinados permite explicar el fenómeno cuando uno u otro enfoque no puede resolver el problema presentado a principios de año. estudios, es decir tratar de resolver un objetivo cualitativo principalmente en la investigación cuantitativa o, por el contrario, tratar de desarrollar la investigación cualitativa introduciendo elementos cuantitativos.

Este estudio se elabora dentro del paradigma de la crítica social, que pretende conocer, comprender y cambiar la realidad educativa combinando la teoría con la práctica; contribuye a los procesos de liberación y transformación de la realidad socio pedagógica de tipo explicativo, que indaga en la relación causal, es decir, no solo trata de describirlo o abordarlo, sino que también trata de encontrar sus causas. Esta investigación no solo trata de explicar el fenómeno, sino que contribuye a mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales entre los niños. De acuerdo con estos elementos del paradigma, se buscaron propuestas metodológicas a través del análisis, reflexión y solución de problemas educativos.

2.3 Población y muestra

Para Pineda y Alvarado (1994) define una población como "una colección de personas u objetos sobre los cuales desea saber algo en su investigación. Un universo o población puede consistir, entre otras cosas, en personas, animales, registros médicos, nacimientos, pruebas de laboratorios, muestras, accidentes de tránsito" (p.115) denotando la importancia de la organización y sistematizar la intención del investigador.

No obstante, para Corral et al. (2015) la población de estudio se denomina grupo formado por seres y objetos con características comunes, también se denomina universo que puede ser controlado por diferentes causas, propiedades, elementos, de los cuales se pueden abstraer en una subclasificación de estudios conocida como muestra que se puede determinar de dos formas, probabilística y no probabilística.

Este estudio establece el tipo de muestreo no probabilístico que definen Hernández et al. (2017) especifican los criterios de selección: "La elección de elementos no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características del estudio o con las metas del investigador" (p. 176) la organización del componente muestral que coordina el criterio y la intención del investigador, a este tipo de muestreo también se le llama propósito, en la investigación cuantitativa su característica común es el uso de estudios

de casos, que brindan medios e información investigador De forma general se ha verificado que en la Unidad Educativa “Lcdo. Alonso Cristóbal Campoverde Campoverde” existen 114 matriculados en jornada matutina, perteneciendo a los niveles de inicial I y II, básica elemental, los sujetos de estudio comprenden una muestra no probabilística de 14 estudiantes educación inicial I así como 2 docentes. (Ver tabla 1).

Tabla 1. Muestra de la Unidad Educativa “Lcdo. Alonso Cristóbal Campoverde Campoverde”

Población	Muestra
Docentes	2
Estudiantes	14
Total	16

Fuente: La autora

Para la muestra que se observa en la tabla 1, se realizó un muestreo probabilístico por conveniencia para tener datos mucho más fiables.

2.4 Métodos teóricos

Entre los métodos teóricos utilizados en la investigación se encuentran:

Análisis y síntesis: este método implica la revisión y análisis crítico de las teorías y estudios existentes sobre los juegos simbólicos y su relación con el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de educación inicial. A través de este proceso, se identifican las ideas y conceptos clave que son relevantes para la investigación y se sintetizan para desarrollar una comprensión integral del tema (Fernández-Batanero, J. M., 2019) .

Comparación y contraste: este método se utiliza para comparar y contrastar las teorías y estudios existentes sobre los juegos simbólicos y su relación con el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de educación inicial. A través de este proceso, se identifican las similitudes y diferencias en las teorías y estudios existentes y se desarrolla una comprensión más profunda de las implicaciones de estas similitudes y diferencias (García-Cabrero, B., 2018).

Abstracción y generalización: este método se utiliza para identificar los conceptos clave y generalizaciones que pueden ser aplicables a una amplia variedad de situaciones

relacionadas con los juegos simbólicos y el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños de educación inicial. A través de este proceso, se pueden identificar los patrones y tendencias comunes en las teorías y estudios existentes y desarrollar una comprensión más amplia del tema (García-Cabrero, B., 2018).

Los métodos empíricos se basan en la experimentación y la lógica y son los métodos más utilizados en la investigación científica, junto con la observación de fenómenos y su análisis estadístico. De estos métodos, se han utilizado observaciones y mediciones científicas como lo explica Villasís y Miranda (2016).

2.4.1 El método de la observación.

Permite observar la evolución de las clases e identificar las posibles causas de los problemas. El método de medición. Procedimiento desarrollado con el objetivo de obtener información numérica sobre el objeto en estudio, sus propiedades o cualidades, es decir, un procedimiento de comparación de cantidades medibles conocidas, es decir, la asignación de un valor numérico a lo que se encuentra. Evalúe las propiedades y las referencias existentes a y visualícelas usando estadísticas numéricas.

2.4.2 Entrevista estructurada

Esta es una técnica de adquisición de datos que consta de dos interacciones de personas. Es decir, el entrevistador “investigado” y el entrevistada. Esto generalmente se hace para obtener información de alguien que conoce el tema de investigación. Para conocer sus opiniones sobre los diferentes aspectos socioeducativos del Centro, nos acercamos a la docente de educación inicial de primer nivel.

Operacionalización de Variables

El proceso investigativo necesita conocer las variables que monitorean el trabajo realizado. Como tal, esta sección proporciona las definiciones esenciales para tal monitoreo. En este estudio se presentan dos variables, una variable independiente y una variable dependiente. Las variables independientes son: metodología basada en la orientación situacional. Las variables dependientes son: preferencias de estilo de aprendizaje que es la forma en la que una persona aprende dependiendo de las experiencias que ha tenido y del contexto en el que se desarrolla (Kolb, 2006).

Variable independiente: Utilizada para describir, explicar o transformar el sujeto de investigación, los investigadores manipulan esta variable para generar una modificación

de la variable dependiente. En este caso, la variable independiente es el juego simbólico. Variable dependiente: modificada por la acción de la variable independiente Hernández et al., (2017) En este estudio es el desarrollo de las relaciones interpersonales (Tabla 2).

Dichas variables buscan responder la hipótesis: ¿El uso de juegos simbólicos en la educación inicial promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, lo que a su vez fortalece las relaciones interpersonales de los niños?

Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables

Categorías	Definición operacional	Indicadores
Juegos Simbólicos	<p>“Es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos” (González-Villavicencio, et al. 2022)</p> <p>El educando empieza a aprender las habilidades sociales antes de entrar en la escuela, el aula constituye un buen campo de entrenamiento para que las practique y las mejore.</p>	<p>Capacidad creativa Socio dramática Asimila la realidad</p> <p>Reproducir acciones vividas</p> <p>Imita situaciones cotidianas</p> <p>Crear situaciones mentales</p>
Desarrollo de las relaciones interpersonales	<p>“Son interacciones recíprocas entre dos o más personas y estas interacciones suceden a largo de nuestra vida construyendo nuestra personalidad” (Ramírez y Tesén, 2022)</p> <p>En las relaciones interpersonales el proceso de comunicación es clave y fundamental y estas relaciones se regulan por las leyes e instituciones de la interacción social.</p>	<p>Habilidades sociales</p> <p>Autoconocimiento</p> <p>Armonía sociedad educativa</p> <hr/> <p>Capacidad de comunicación</p> <p>Actitud, aptitud</p> <p>Personalidad</p> <p>Fluidez</p> <hr/> <p>Redefinición</p> <p>Amena o conflictiva grupal</p>

Fuente: La autora

2.5 Análisis de resultados

Se utilizaron varios métodos empíricos para confirmar este problema: planificaciones docentes, observación no estructurada y encuesta. La triangulación de fuentes se realizó en con el objetivo de analizar a través del método analítico-sintético y conocer la precisión con la que actúan los docentes y poder comparar las construcciones con la realidad contextual de los estudiantes. De acuerdo con la investigación realizada en la guía de observación, se explican las causas del problema, las cuales son aplicadas a los docentes de educación inicial y estudiantes del primer nivel de educación inicial.

2.5.1 Encuesta a docentes

Iniciamos con una encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Lic. Alonso Campoverde”, se realizó con dos docentes de educación inicial sin diferencias de género y en relación directa con los alumnos que son el objeto de este estudio. El ejercicio constó de 10 preguntas específicas para recolectar datos relevantes que indiquen la importancia de las relaciones interpersonales y los juegos simbólicos en los niños de primer nivel de tres años.

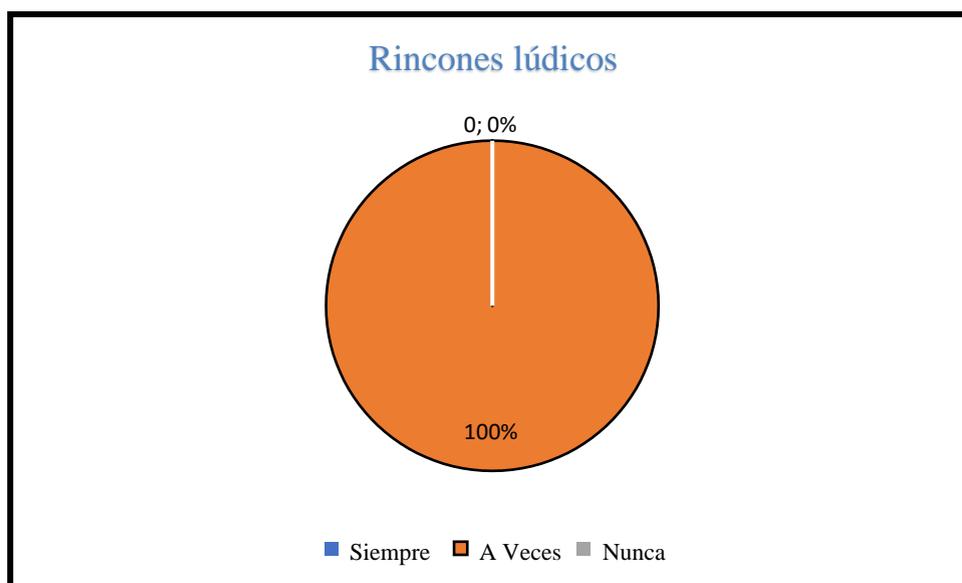


Figura 1. Rincones lúdicos

Fuente: La autora

En la figura 1 se muestra que los docentes en su 100% han respondido la opción “a veces”, lo que muestra la importancia de implementar estrategias lúdicas en el salón de clases para promover el desarrollo de habilidades motoras y estimulación temprana en los estudiantes. Se señala que, aunque algunos docentes hacen uso de estos espacios, en general no se les da la importancia necesaria. En complemento Hanus, M. D., & Fox, J. (2015), menciona que a pesar de la creencia popular de que los juegos son solo para el

entretenimiento, varios estudios han demostrado que los juegos pueden ser herramientas efectivas para el aprendizaje. Sin embargo, es necesario evaluar cuidadosamente el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes para determinar si realmente son efectivas en lograr los objetivos pedagógicos.



Figura 2. Creatividad

Fuente: La autora

En la figura 2 se sugiere que los juegos simbólicos pueden ser una estrategia efectiva para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas en educación inicial. La respuesta "casi siempre" por parte del 100% de los docentes a la pregunta "¿se debe incluir el juego simbólico en el proceso de enseñanza?" sugiere que los docentes ven valor en la inclusión de esta estrategia lúdica en su enseñanza.

Así mismo muestra que los docentes hacen poco uso de actividades lúdicas-sensoriales para estimular la creatividad en los estudiantes, lo que podría limitar el desarrollo de habilidades creativas e imaginativas. En complemento el estudio que lleva por título "El impacto del juego en el desarrollo creativo de los niños: Una revisión de la literatura" de Li y Li (2018). Este estudio revisa la literatura existente sobre el impacto de los juegos en el desarrollo creativo de los niños y concluye que los juegos pueden ser una herramienta efectiva para estimular la creatividad de los niños.

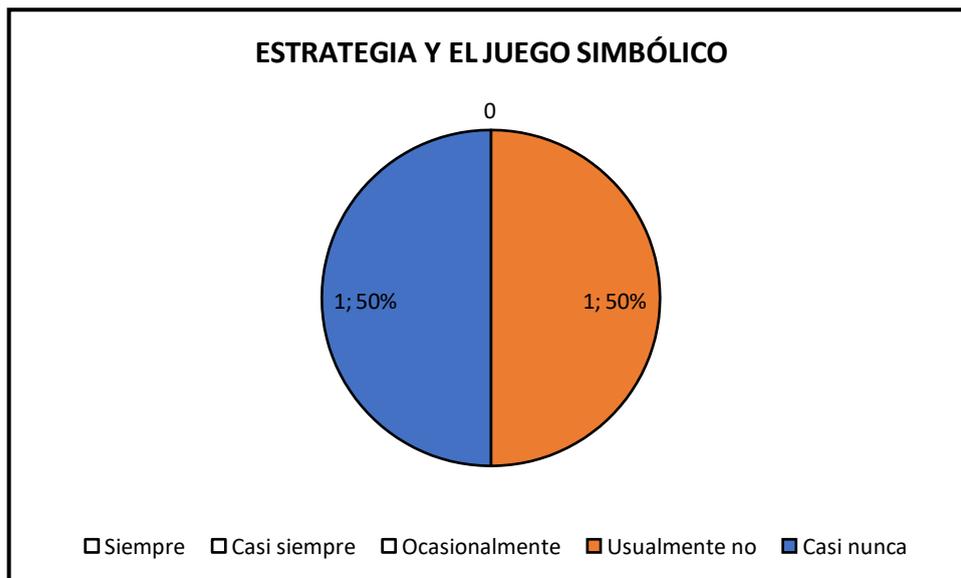


Figura 3. Aprendizajes a través del juego simbólico

Fuente: La autora

En la figura 3 se muestra una falta de claridad conceptual en torno al uso del juego simbólico en el aula. El 50% de los encuestados indicó que no tienen claridad sobre este tema y, por lo tanto, no lo utilizan en su enseñanza. El otro 50% dijo que ocasionalmente hace uso de juegos simbólicos en sus clases, cuando en realidad deberían ser una herramienta diaria y estar incluidos en las planificaciones escolares.

Este resultado puede ser preocupante, ya que investigaciones recientes han destacado la importancia del juego simbólico en el desarrollo integral de los niños y su relación con el aprendizaje. Un estudio de 2021 publicado en la revista *Frontiers in Psychology*, por ejemplo, encontró que el juego simbólico puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de habilidades sociales y emocionales en los niños. Otro estudio, publicado en la revista *Child Development* en 2020, concluyó que el juego simbólico ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas.

Por lo tanto, es importante que los docentes tengan una comprensión clara del juego simbólico y lo incluyan regularmente en su enseñanza para maximizar el potencial de aprendizaje y desarrollo de sus estudiantes. Además, puede ser útil proporcionar capacitación y recursos a los docentes para que puedan integrar efectivamente el juego simbólico en sus prácticas pedagógicas.

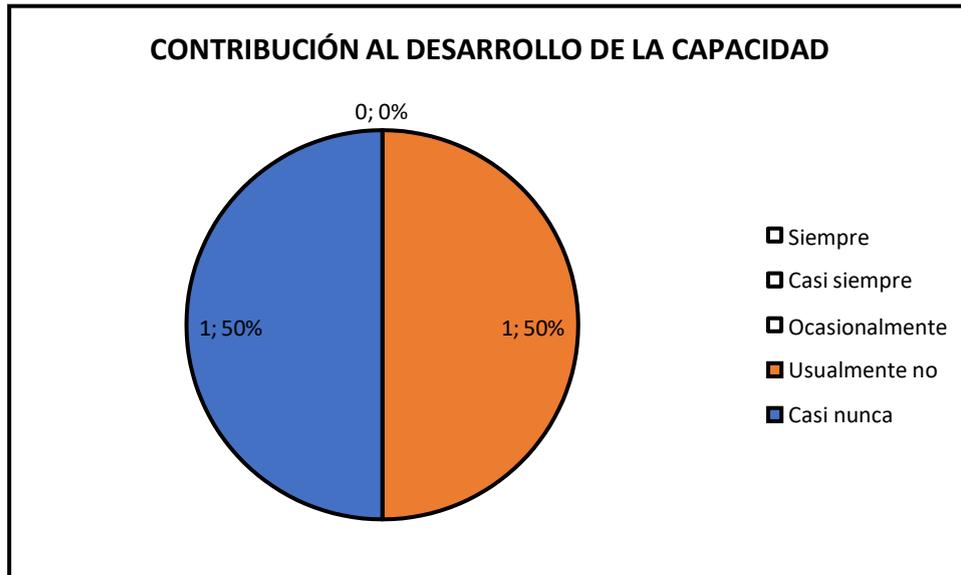


Figura 4. Uso de los juegos simbólicos

Fuente: La autora

Tal como se puede observar en la figura 4, se muestra que a pesar de que el juego simbólico tiene importantes beneficios en el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional de los niños, muchos docentes no lo utilizan con regularidad en sus clases. Según una encuesta realizada, el 50% de los docentes encuestados afirmó que casi nunca utilizan los rincones lúdicos en sus aulas para fomentar el juego simbólico. Sin embargo, diversas investigaciones han demostrado la importancia de estas actividades para el aprendizaje de los niños.

Por ejemplo, un estudio reciente señala que el juego simbólico puede promover habilidades sociales, emocionales y lingüísticas en los niños. Los autores destacan la importancia de fomentar el juego simbólico en el aula y de proporcionar a los niños materiales y espacios adecuados para este fin. Otro estudio realizado mediante un metaanálisis concluyó que el juego simbólico tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños.

Ítem 5 Estrategias pedagógicas

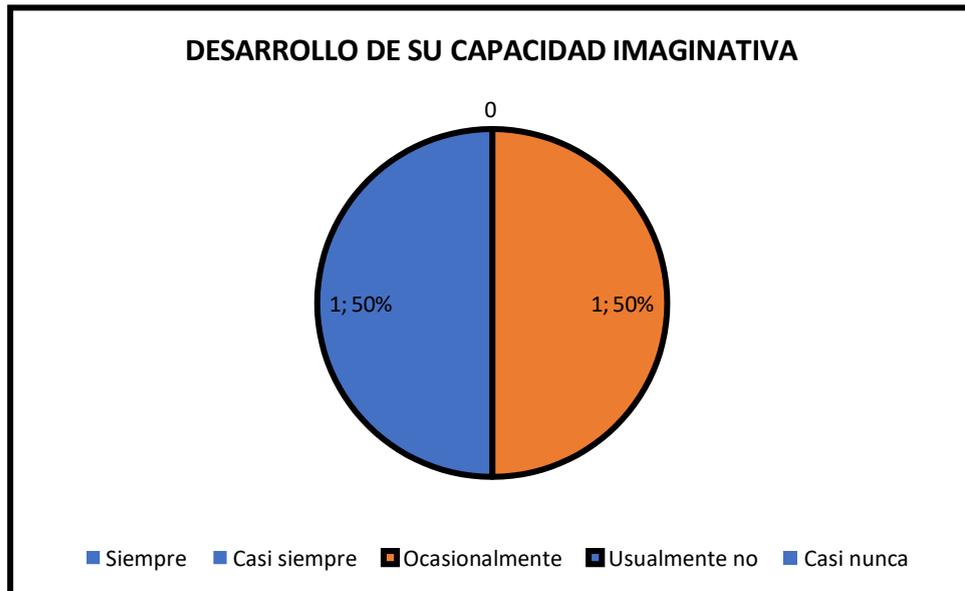


Figura 5. Estrategias pedagógicas

Fuente: La autora

En la figura 5, se hace énfasis en la importancia de la imaginación y otras estrategias en el proceso de enseñanza, y se muestra que el 50% de los docentes no ven claro cómo integrar la imaginación en el aula y no la usan de manera consistente. Este hallazgo coincide con un estudio reciente que destaca la necesidad de incluir el juego y la creatividad en la educación temprana para promover el desarrollo social, emocional y lingüístico de los niños.

Además, el otro 50% de los docentes indica que no suelen correlacionar significativamente la imaginación y otras estrategias con el aprendizaje, lo que sugiere que se necesitan mejoras en la forma en que se enseña en el aula. Investigaciones recientes muestran que el juego simbólico puede mejorar el desarrollo cognitivo y lingüístico en los niños, así como fomentar habilidades de liderazgo y emocionales. Por lo tanto, puede ser beneficioso para los docentes incluir estrategias lúdicas y creativas en su planificación diaria para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

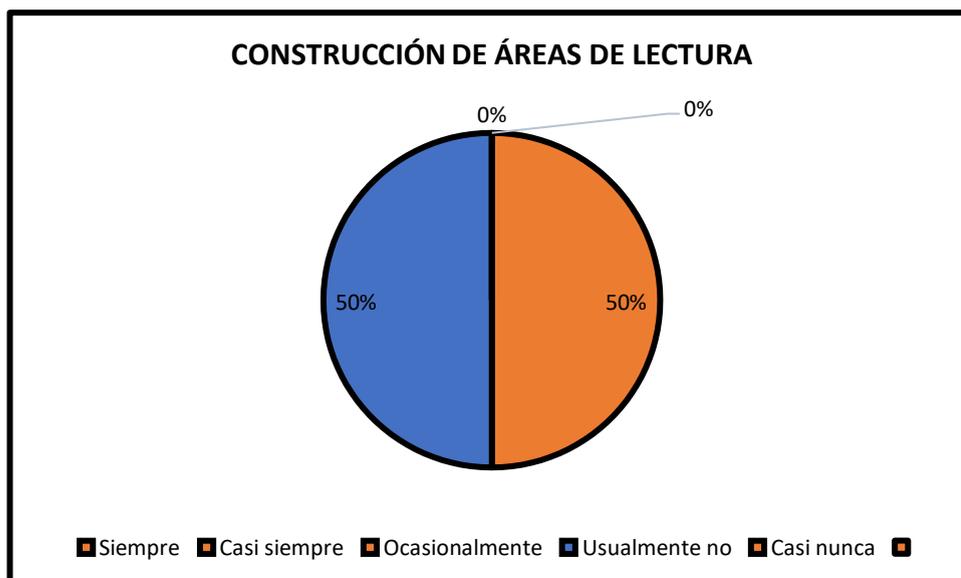


Figura 6. Implementación de herramientas pedagógicas

Fuente: La autora

En la figura 6, se muestra que el 50% de los docentes encuestados manifiesta que los rincones de lectura no son implementados regularmente en el aula, ya que creen que los estudiantes de educación inicial no los requieren en su planificación educativa. Sin embargo, estudios recientes demuestran que la creación de rincones de lectura puede mejorar significativamente el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los niños desde una edad temprana, lo que a su vez tiene un impacto positivo en su aprendizaje general. Además, los rincones de lectura pueden fomentar el interés y el amor por la lectura desde una edad temprana, lo que es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Por lo tanto, es importante que los docentes tomen en cuenta la implementación de rincones de lectura en sus aulas y planificaciones, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, así como el amor por la lectura en los niños. Estudios recientes respaldan la importancia de esta estrategia en el proceso de enseñanza, por lo que se deben tomar en cuenta para mejorar la calidad educativa..



Figura 7. Importancia Enseñanza- Aprendizaje

Fuente: La autora

En la figura 7, se observa que el 50% de los docentes encuestados no consideran el uso de actividades lúdicas como una forma efectiva para que los niños y niñas adquieran conocimientos. Además, el otro 50% de los entrevistados indica que usualmente no lo consideran importante en su proceso de enseñanza. Esto sugiere la necesidad de implementar guías de actividades que fomenten una enseñanza más completa y lúdica para el desarrollo de los estudiantes en cada aspecto.

Sin embargo, estudios recientes han demostrado que el uso de actividades lúdicas en el aula puede tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza y en el desarrollo de los estudiantes. Por ejemplo, una revisión sistemática realizada por Dyches y sus colegas (2020) encontró que el uso de juegos y actividades lúdicas en el aula puede mejorar la motivación de los estudiantes, su participación en clase y su aprendizaje en general. Además, un estudio realizado por Chan y sus colegas (2021) mostró que la implementación de actividades lúdicas en el aula puede mejorar el rendimiento académico y la creatividad de los estudiantes.

Por lo tanto, es importante que los docentes consideren la inclusión de actividades lúdicas en su proceso de enseñanza, ya que esto puede tener un impacto significativo en el desarrollo de los estudiantes. Es necesario que se brinden recursos y guías para apoyar a los docentes en la implementación de estas actividades y en su integración en las planificaciones escolares.

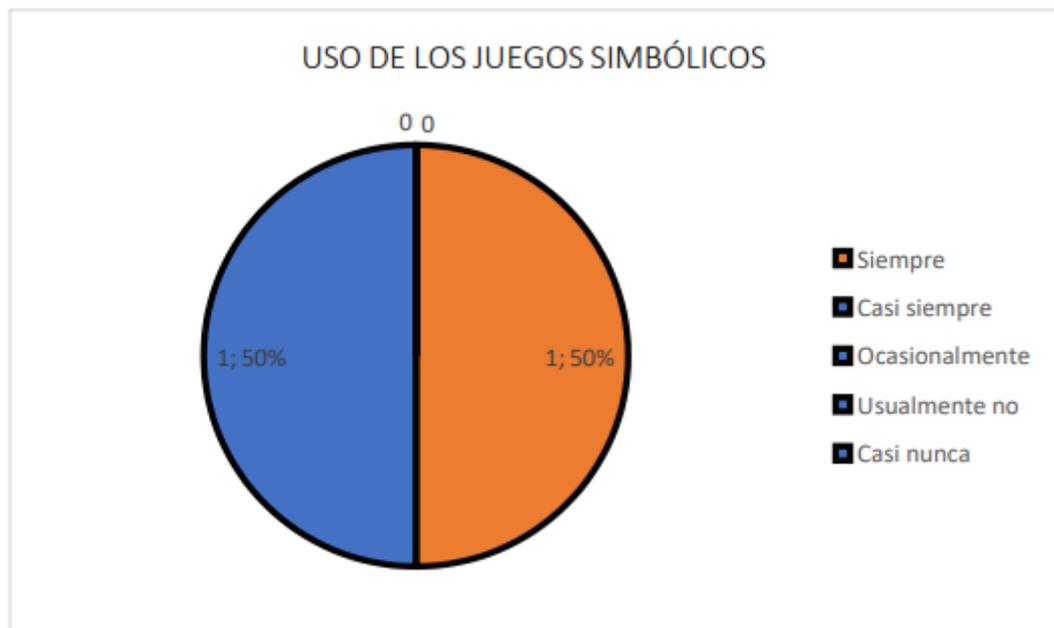


Figura 8. Uso correcto de los juegos simbólicos en el salón de clases

Fuente: La autora

En esta pregunta se busca conocer las principales actividades que realizan los docentes y su disposición para implementar herramientas pedagógicas que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Estudios recientes han demostrado la importancia de estas habilidades en el éxito académico y personal de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio de Durlak y sus colegas (2011) encontró que la educación social y emocional mejoró el rendimiento académico, la salud mental y las relaciones interpersonales de los estudiantes.

En la figura 8 se muestran las respuestas de los docentes en la pregunta, se encontró que un 50% de los encuestados están totalmente de acuerdo en utilizar herramientas pedagógicas para desarrollar habilidades sociales y emocionales en sus estudiantes siempre, mientras que el otro 50% están de acuerdo. Aunque esto indica una disposición positiva, es importante destacar que aún hay un porcentaje significativo de docentes que no están completamente abiertos a estas herramientas, lo cual sugiere la necesidad de promover la educación sobre la importancia de estas habilidades y cómo se pueden incorporar en la enseñanza.



Figura 9. Uso correcto de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza

Fuente: La autora

El hecho de que el 100% de los encuestados haya respondido "siempre" a la pregunta sobre si los docentes brindan la importancia requerida al uso de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza sugiere que los encuestados tienen una percepción positiva en cuanto al uso de juegos simbólicos en el proceso de enseñanza. Es posible que los encuestados hayan tenido experiencias previas positivas con el uso de juegos simbólicos en el aula, lo que ha influido en su respuesta.

Según un estudio reciente, titulado "El juego simbólico en la educación infantil", publicado en la revista científica *Early Childhood Education Journal*, se encontró que el uso de juegos simbólicos en la educación infantil es una práctica efectiva para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Además, los docentes desempeñan un papel fundamental en la implementación de juegos simbólicos en el aula, ya que su papel consiste en diseñar ambientes de aprendizaje adecuados, ofrecer orientación y dirección, y fomentar la creatividad y la imaginación en los niños.

En este sentido, el estudio sugiere que los docentes deben brindar la importancia requerida al uso de juegos simbólicos en el proceso de enseñanza, tal como sugiere la respuesta del 100% de los encuestados en la pregunta planteada. De esta manera, se podría garantizar un ambiente de aprendizaje más enriquecedor para los niños y fomentar su desarrollo cognitivo, emocional y social de manera efectiva.



Figura 10. Uso correcto de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza

Fuente: La autora

El resultado de la pregunta muestra que el 100% de los docentes encuestados están de acuerdo en implementar herramientas pedagógicas sobre el uso correcto de los juegos simbólicos en el salón de clases. Esto indica que existe una conciencia y disposición por parte de los docentes para mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza a través de herramientas lúdicas y simbólicas.

Un estudio reciente que respalda esta idea es "El valor educativo de los juegos simbólicos en la educación infantil", realizado por la Universidad de Granada en 2020. El estudio concluye que los juegos simbólicos pueden ser una herramienta muy valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en la educación infantil. Además, señala que los docentes deben tener una formación específica en el uso de juegos simbólicos y ser capaces de adaptarlos a los objetivos pedagógicos y a las necesidades individuales de cada niño.

2.5.1.1 Ficha de observación a los estudiantes

Desde el punto de vista pedagógico, es muy importante la separación del hogar, donde el niño comienza a vivir al inicio de la escuela, para lo cual consideramos un período necesario de adaptación, pues su actitud hacia la escuela, las relaciones sociales, el aprendizaje a través de escuela. depende de cómo se adopte este proceso de forma positiva o negativa. Es por ello que se ve la necesidad de implementar fichas de observación con trece ítems dirigidos a los estudiantes de primer nivel de educación inicial de la unidad educativa “Lcdo. Alonso Campoverde” para descubrir posibles falencias en su desarrollo educativo por el poco uso de herramientas lúdicas que impulsen su desenvolvimiento educativo y social.

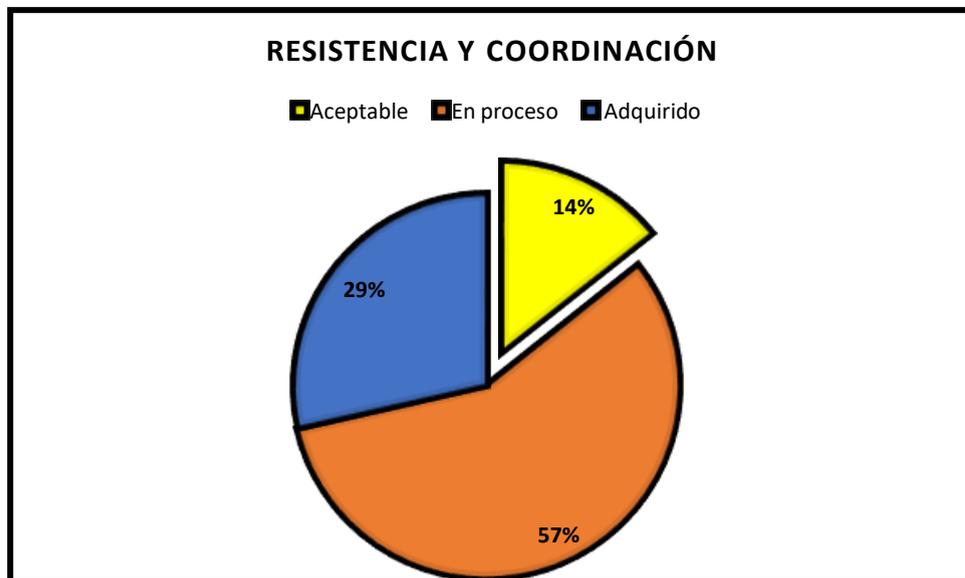


Figura 11. Identidad mediante autoconocimiento

Fuente: La autora

En la figura 11, se puede observar, el 57% de los niños están en proceso de adquirir habilidades de coordinación y resistencia, mientras que un 14% de los estudiantes están todavía adquiriendo estas destrezas. Además el 29% menciona que ha adquirido esta habilidad, esto indica que muchos de los estudiantes aún necesitan desarrollar prácticas físicas y mejorar su motricidad gruesa, lo que es importante para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios recientes han encontrado que la actividad física tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. Un estudio de Hillman y sus colegas (2014) encontró que la actividad física regular mejora la atención y la memoria de trabajo en niños de edad escolar, lo que puede conducir a un mejor

desempeño académico. Además, un estudio de Donnelly y sus colegas (2016) encontró que los programas de actividad física en la escuela mejoran la aptitud física y la salud cardiovascular en los niños. Estos estudios destacan la importancia de fomentar la actividad física en los niños y de incorporarla en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

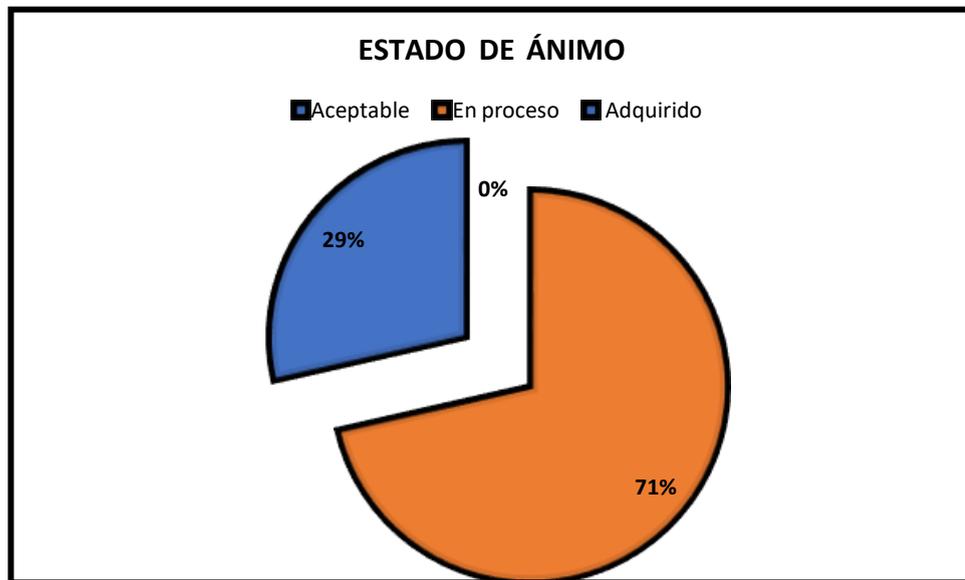


Figura 12. Representa con gestos su estado de ánimo

Fuente: La autora

En la figura 12, se observa que el 71% de los estudiantes están en proceso de reconocer sus estados de ánimo a través de gestos, mientras que el 29% de los educandos ya ha adquirido esta habilidad durante su formación en educación inicial. Esto indica que es importante aprender a reconocer y expresar adecuadamente los estados de ánimo desde una edad temprana.

Estudios recientes han demostrado que la educación socioemocional temprana puede tener un impacto positivo en el desarrollo emocional y social de los niños. Por ejemplo, un estudio de Jones y sus colegas (2021) encontró que la educación socioemocional en la primera infancia mejoró la competencia emocional y social de los niños. Además, un estudio de Durlak y Weissberg (2020) encontró que la educación socioemocional en las escuelas puede mejorar el bienestar emocional y la salud mental de los estudiantes.

Estos estudios respaldan la importancia de enseñar habilidades socioemocionales a los niños desde temprana edad, incluyendo la capacidad de reconocer y expresar adecuadamente los estados de ánimo..

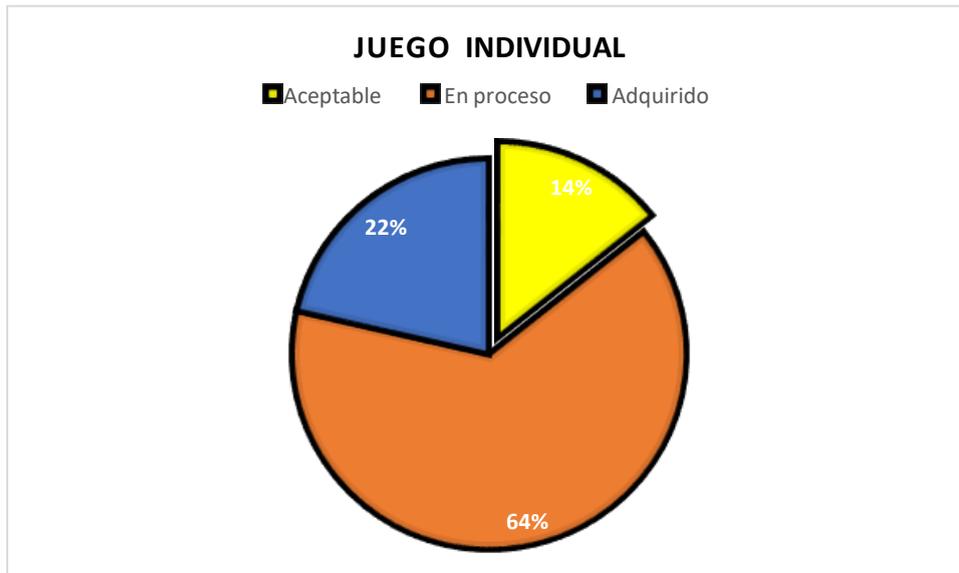


Figura 13. Juega solo o tiene amigos imaginarios

Fuente: La autora

En la figura 13, se indica que el 64% de los estudiantes están en proceso de desarrollo de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales a través de la creación de amigos imaginarios. Por otro lado, el 14% de los niños ya han aceptado esta característica que involucra la representación mental de un sujeto ausente y la habilidad de adaptación al entorno social que los rodea; así mismo el 22% menciona que adquirió esta habilidad por su entorno.

Aunque no se proporciona ninguna fuente en el texto, estudios recientes han demostrado que la creación de amigos imaginarios en la infancia puede tener un impacto positivo en el desarrollo social y emocional de los niños. Un estudio de Taylor y sus colegas (2017) encontró que los niños con amigos imaginarios tenían una mayor capacidad para regular sus emociones y tenían relaciones sociales más satisfactorias en comparación con los niños que no tenían amigos imaginarios. Además, un estudio de Woolley y sus colegas (2014) encontró que la creación de amigos imaginarios puede ser una estrategia de afrontamiento efectiva para los niños que experimentan estrés o dificultades emocionales. Estos estudios respaldan la idea de que la creación de amigos imaginarios puede ser una forma saludable de desarrollo social y emocional en la infancia.

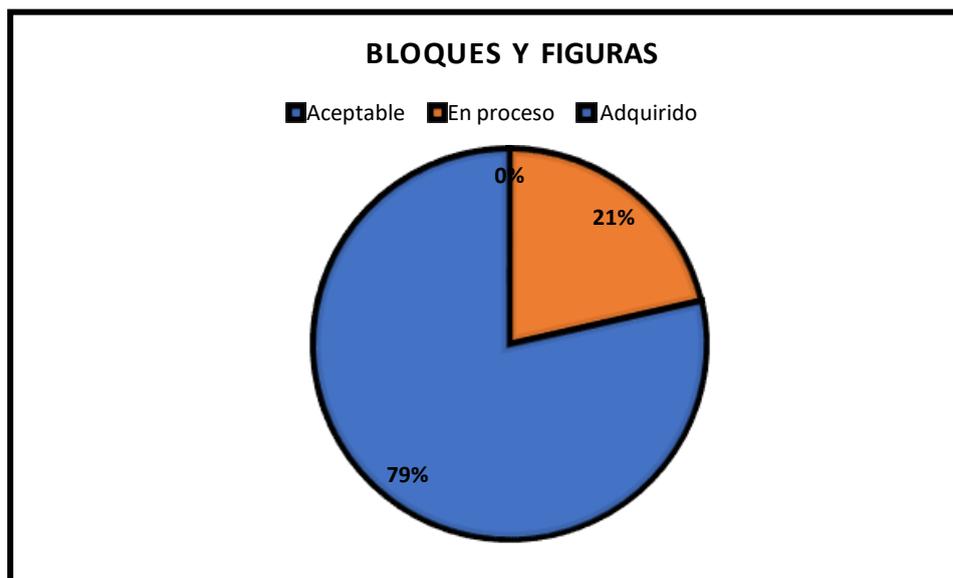


Figura 14. Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.

Fuente: La autora

En la figura 14, se observa que el 79% de los niños han adquirido la habilidad de pensamiento espacial, de proporción y equilibrio con un alto grado de facilidad, mientras que el 21% de los estudiantes aún están en proceso de desarrollar esta habilidad. Es importante que los docentes incluyan en sus planificaciones ejercicios espaciales y visuales para incentivar y preparar el pensamiento matemático y el lenguaje.

Varios estudios han demostrado la importancia del pensamiento espacial y visual en el aprendizaje matemático y lingüístico. Un estudio de Cheng y Mix (2014) encontró que el pensamiento espacial está estrechamente relacionado con el rendimiento en matemáticas y ciencias, y que puede ser mejorado a través de la práctica. Además, un estudio de Shah y Miyake (1999) encontró que la capacidad de rotación mental, una medida de la habilidad de pensamiento espacial, está relacionada con el rendimiento en tareas de lenguaje. Estos estudios respaldan la idea de que la enseñanza de habilidades espaciales y visuales puede ser beneficioso para el aprendizaje de los niños..

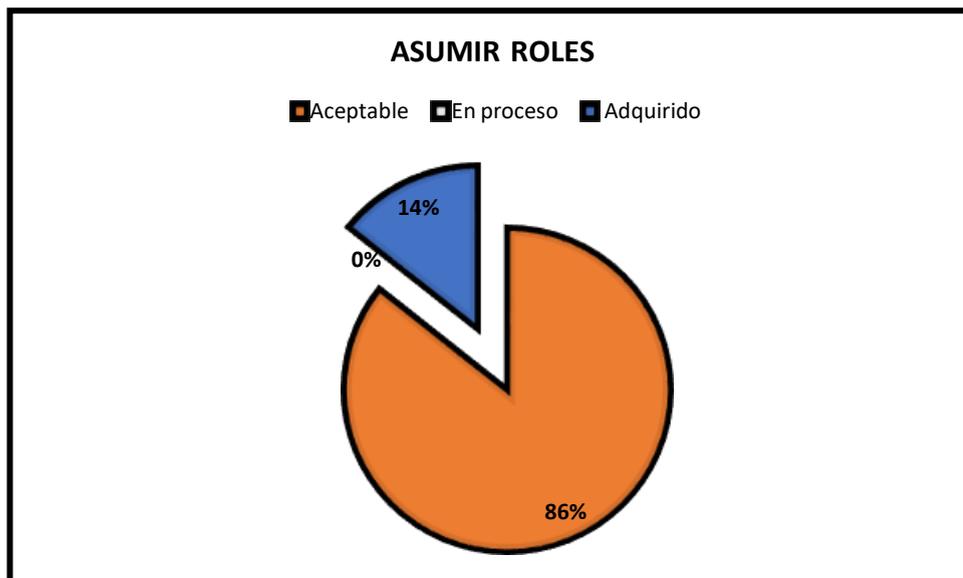


Figura 15. Asume roles de otras personas

Fuente: La autora

En la figura 15 se muestra que el 86% de los estudiantes tienen un nivel aceptable de habilidad para representar o imitar situaciones de la vida real y encarnar otros personajes, lo que es un factor determinante en su socialización y ajuste infantil, además de ser un pilar importante en la educación inicial. Sin embargo, el 14% de los niños ya han adquirido o asumido esta habilidad, lo que indica que algunos estudiantes pueden desarrollarla antes que otros.

Un estudio reciente de Hughes y sus colegas (2021) encontró que el juego de roles puede mejorar la capacidad de los niños para entender las perspectivas de los demás y desarrollar habilidades sociales. Además, otro estudio de Whitebread y sus colegas (2018) encontró que el juego de roles ayuda a los niños a desarrollar habilidades emocionales y cognitivas, lo que puede mejorar su bienestar emocional y su éxito académico. Estos estudios respaldan la importancia de incluir actividades de juego de roles en la educación inicial para fomentar el desarrollo social y emocional de los niños.

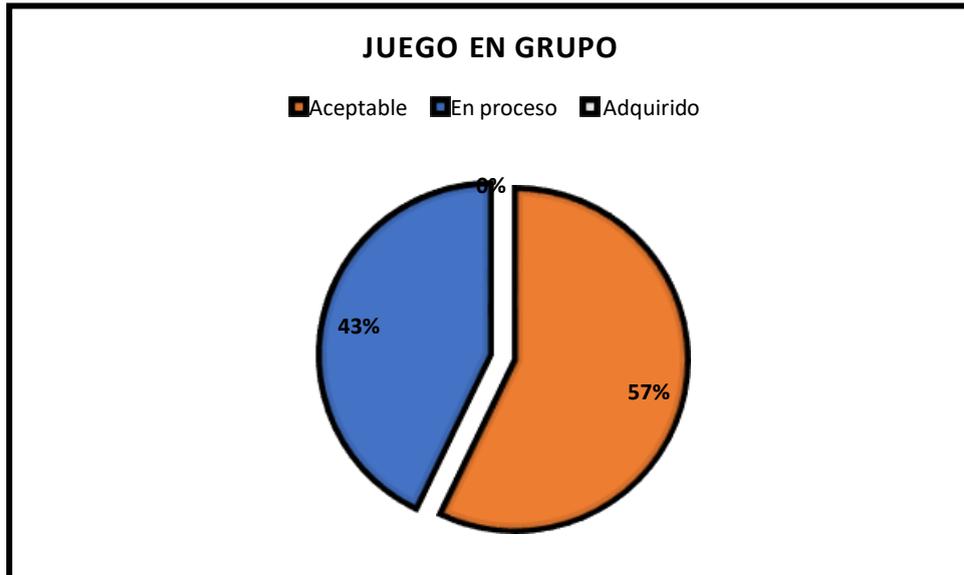


Figura 16. Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños

Fuente: La autora

En la figura 16 se puede observar que el 57% de los estudiantes han adquirido habilidades sociales para disfrutar de las dinámicas de grupo y colaborar de manera efectiva, mientras que un 43% de los niños aún están en proceso de aprender estas habilidades sociales. Estudios recientes han demostrado que la interacción social y la capacidad de trabajar en equipo son habilidades clave para el éxito académico y profesional a largo plazo. Un estudio de Durlak y sus colegas (2011) encontró que los programas de habilidades sociales en la escuela mejoraron significativamente las habilidades sociales, emocionales y académicas de los niños. Además, un estudio de Wang y Eccles (2012) encontró que la capacidad de trabajar en equipo y la colaboración son habilidades esenciales en el lugar de trabajo actual y futuro. Estos estudios enfatizan la importancia de fomentar y enseñar habilidades sociales y de trabajo en equipo desde temprana edad.

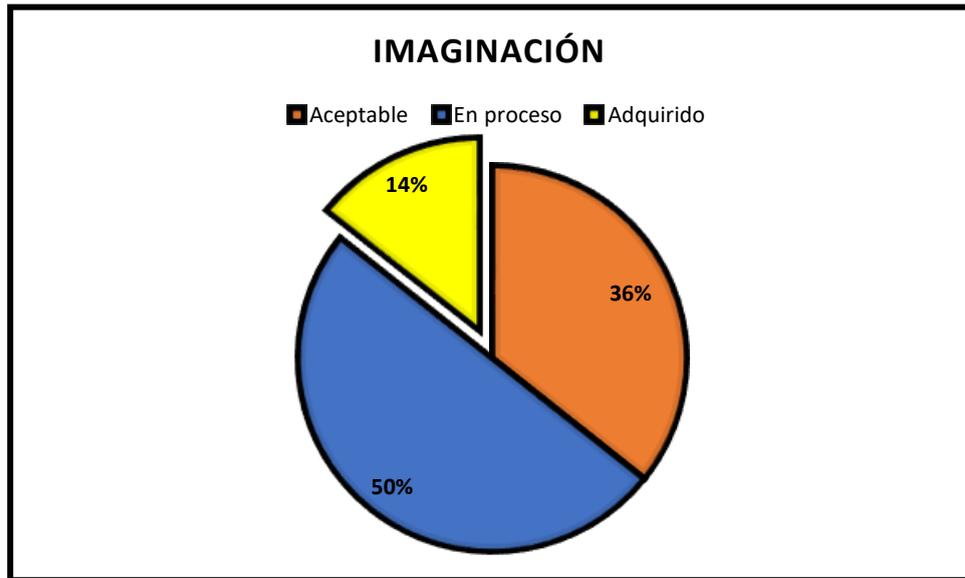


Figura 17. Crea escenarios e imagina lugares

Fuente: La autora

En la figura 17 se puede observar que solo el 14% de los estudiantes han adquirido la habilidad de crear escenarios para comprender e interpretar lo que sucede en su entorno y ser empáticos, lo cual es una habilidad importante en el desarrollo socioemocional. Además el 36% menciona que es aceptable, sin embargo, el 50% de los niños están en proceso de desarrollar esta habilidad, lo que sugiere la necesidad de incluir actividades que fomenten la imaginación y la empatía en la educación inicial. Un estudio reciente de Hershberger y sus colegas (2021) encontró que la práctica de la imaginación guiada puede mejorar la empatía y la comprensión emocional en los niños, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades sociales y emocionales en edades tempranas.

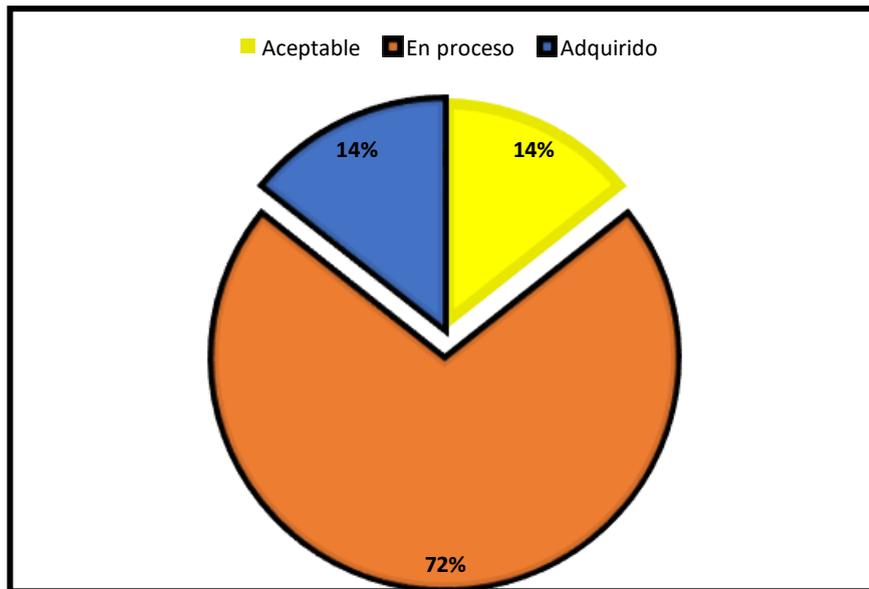


Figura 18. Realiza actividades lúdicas dirigidas y libres el aula

Fuente: La autora

En la figura 18, se muestra que el 72% los estudiantes de primer nivel de inicial están en proceso de comprender las actividades dirigidas por su docente, como es su organización y el reconocimiento del material usado para poder cumplir con las tareas e incentivar su desarrollo personal, físico y relacional, no obstante compartiendo el mismo porcentaje las opciones de aceptable y adquirida constan que el 14% de niños se encuentra en un rango aceptable para ejecutar la actividad y otros en cambio la pudieron adquirir sin dificultades. En la investigación actual, se ha demostrado que el uso de materiales manipulativos en el aula de clases tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los niños. Un estudio de Aunio y Niemivirta (2010) encontró que el uso de materiales manipulativos en las matemáticas mejoró significativamente el desempeño de los niños en la resolución de problemas y la comprensión numérica. Además, un estudio de Trundle y otros (2011) encontró que el uso de materiales manipulativos en la ciencia mejoró la comprensión conceptual de los niños y su capacidad para realizar investigaciones científicas. Por lo tanto, es importante que los docentes proporcionen materiales manipulativos y diseñen actividades dirigidas que permitan a los niños explorar, descubrir y comprender el mundo que les rodea.

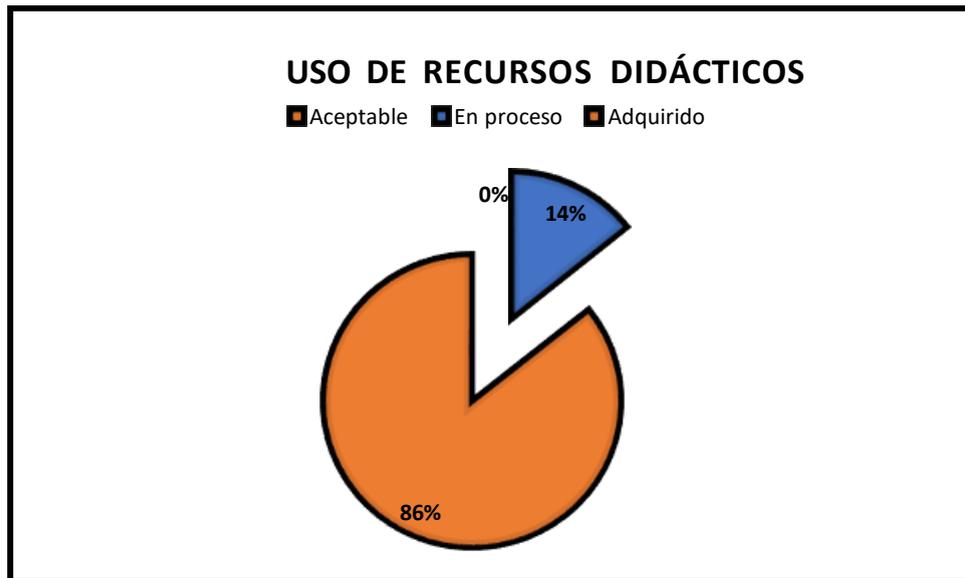


Figura 19. Se siente atraído por los recursos didácticos empleados en el aula

Fuente: La autora

En la figura 19, se observa que el 86% de los niños se siente motivado y atraído por los materiales del salón de clases, los cuales son propicios para captar su atención e idóneos para el proceso educativo y para incentivar su pensamiento creativo. En contraste, un 14% de los niños están en proceso de adaptarse a los nuevos ambientes auténticos preparados para su aprendizaje.

Un estudio reciente publicado en la revista científica *Frontiers in Psychology* en 2021 mostró que el ambiente educativo tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Los investigadores concluyeron que los materiales y el ambiente del salón de clases son factores clave para motivar y fomentar la curiosidad y el aprendizaje activo en los niños de educación inicial. Además, se sugiere que el diseño del salón de clases debe ser adaptado para crear un ambiente seguro y atractivo que promueva la exploración y el descubrimiento.

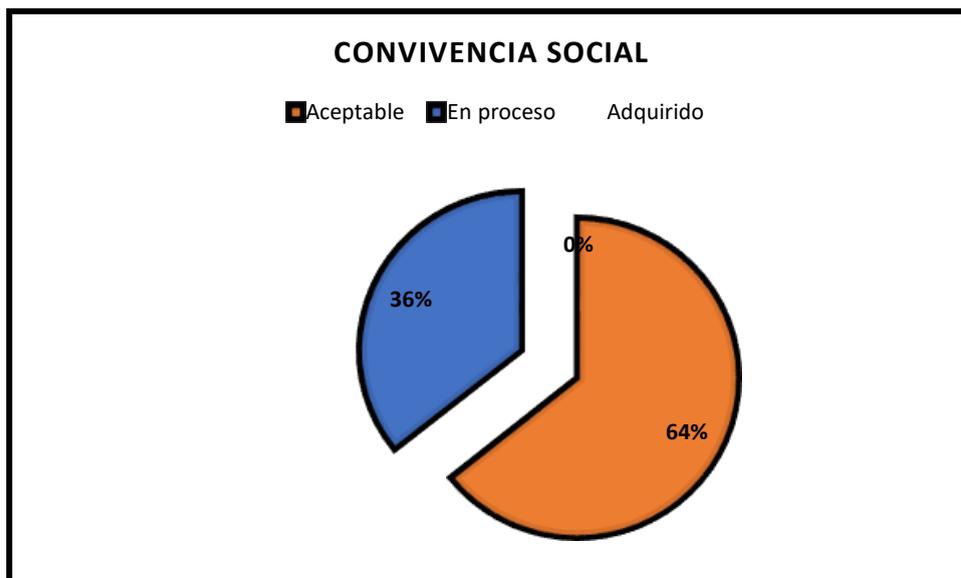


Figura 20. Participa en las convivencias sociales y grupales establecidas
Fuente: La autora

La figura 20 muestra que el 64% de los estudiantes tienen habilidades sociales aceptables, participando e integrándose bien en los grupos escolares. Un estudio reciente realizado por la Universidad de Harvard (2021) señala que la interacción social es esencial para el desarrollo infantil, y que los niños que tienen habilidades sociales bien desarrolladas son más propensos a tener éxito en la vida. Además, el estudio destaca la importancia de enseñar habilidades sociales a los niños desde temprana edad. Por otro lado, el 36% de los estudiantes están en proceso de adquirir habilidades sociales, lo que indica la necesidad de incluir más actividades y dinámicas que fomenten la integración social en el aula y en la escuela en general. Formar grupos de estudio y juegos son algunas de las estrategias que se pueden implementar para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los niños.

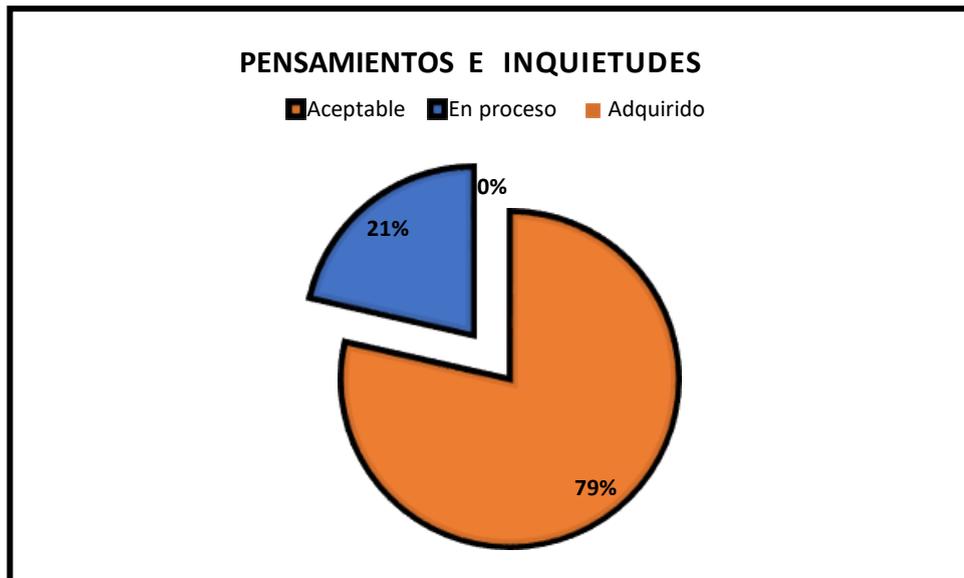


Figura 21. Le agrada compartir pensamientos e inquietudes con sus pares
Fuente: La autora

La figura 21 muestra que el 79% de los sujetos de estudio presentan dificultades para exteriorizar sus pensamientos, lo que puede afectar su adaptación psicosocial tanto en la edad temprana como en la adultez. Además el 21% contestó la opción en proceso esto resalta la importancia de la enseñanza de habilidades sociales y emocionales desde una edad temprana para fomentar la capacidad de expresar los pensamientos y sentimientos de forma efectiva.

De acuerdo con un estudio reciente publicado en la revista *Developmental Psychology*, la enseñanza de habilidades sociales y emocionales en la infancia y la adolescencia puede tener un impacto significativo en el desarrollo psicosocial y académico a largo plazo. Este estudio muestra que la enseñanza de habilidades sociales y emocionales puede mejorar la capacidad de los niños para expresar sus emociones, resolver conflictos y mejorar sus relaciones interpersonales.

Por lo tanto, es importante que los educadores y padres de familia presten atención a las necesidades emocionales y sociales de los niños y les brinden apoyo para desarrollar estas habilidades cruciales desde una edad temprana..

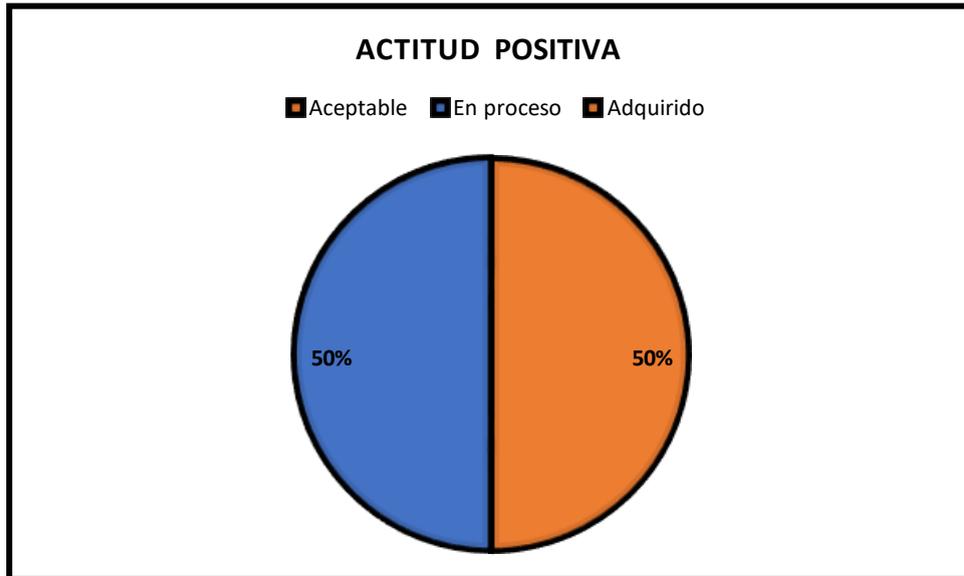


Figura 22. Toma actitudes positivas ante las situaciones escolares que se le presentan
 Fuente: La autora

La figura 22 indica que el 50% de los estudiantes tienen actitudes positivas hacia situaciones educativas, mientras que el otro 50% aún no muestra esta apertura. Es importante que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y emocionales que les permitan adaptarse a situaciones cambiantes y tomar decisiones adecuadas. Estudios recientes han destacado la importancia de la educación socioemocional en la infancia para el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la empatía, que son fundamentales para el éxito académico y personal a largo plazo (Durlak et al., 2011; Jones et al., 2017).



Figura 23. Respetar las normas y reglas del salón de clases

Fuente: La autora

En la figura 23 se muestra que solo un 7% de los estudiantes han adquirido la habilidad de respetar las normas y seguir las directrices establecidas en el salón de clases. Por otro lado, el 64% de los niños están en proceso de comprender los comportamientos que aseguren el respeto hacia los demás.

Es importante destacar que el respeto a las normas y la capacidad de entender y respetar a los demás son habilidades fundamentales para una convivencia pacífica y armoniosa en cualquier entorno social, especialmente en el contexto escolar. Estudios recientes han demostrado que la enseñanza y el fomento de habilidades socioemocionales en el ámbito educativo tienen un impacto positivo en el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes (Durlak et al., 2011; Payton et al., 2008). Además, estos programas también pueden contribuir a reducir la violencia y el acoso escolar (Nation et al., 2003; Weissberg et al., 2015). Por lo tanto, es fundamental que se siga promoviendo el desarrollo de habilidades socioemocionales en el ámbito escolar.

Conclusiones del capítulo

De acuerdo con la metodología de investigación descrita en este capítulo y con base en los resultados obtenidos, se confirma el problema de investigación inicial y las manifestaciones del problema descritas en la introducción de este trabajo. A partir de los resultados obtenidos en la correspondencia y su análisis integrador, es importante poder proponer actividades interesantes que, en el caso de un enfoque en los juegos simbólicos, puedan contribuir a fortalecer el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños y niñas de educación inicial.

CAPÍTULO 3 GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL

Este capítulo detalla la base teórica de la propuesta, la metodología de enseñanza para reforzar las estrategias lúdicas implementadas en el salón de clases y las aportaciones prácticas de la investigación. Esta táctica es el resultado de un problema de investigación que buscaba cómo impulsar el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños de educación inicial. Por lo tanto, también se presenta la justificación del trabajo investigativo.

3.1 Antecedentes

En la Unidad Educativa “Lcdo. Alonso Cristóbal Campoverde Campoverde” de la ciudad de Huaquillas, existen un grupo trece niños en el área de educación, específicamente de primer nivel de inicial, quienes presentan un bajo rendimiento académico debido al escasa aplicación de estrategias lúdicas, es por ello que se necesita implementar una guía de actividades enfocadas en los juegos simbólicos para contribuir al mejoramiento de las relaciones interpersonales en los niños de educación inicial. El trabajo está compuesto por fundamentos teóricos, metodológicos y didácticos que permitan un desarrollo eficaz en el estudiante a través de estrategias pedagógicas, acciones cotidianas que influirán en el aula y su vida cotidiana. Dichas actividades serán de secuencias corta, organizados y sistemáticos.

3.2 Justificación

Aprender la importancia de las relaciones y sus consecuencias debe ser una de las primeras lecciones que debemos transmitir a los nuevos profesionales. Mucho más importante que las condiciones materiales de la clase son las relaciones interpersonales para crear un buen ambiente en la clase, donde todos los miembros se sientan emocionalmente relajados, quieran estar en grupo y encuentren la motivación necesaria para aprender.

No hay que olvidar que la enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un grupo determinado, donde los tipos de relaciones y su calidad juegan un papel determinante en el proceso educativo y el resultado final. No se puede sobrevivir sin las relaciones humanas, hay que dedicarles tiempo, trabajar en grupo y establecerlo como tal, desarrollando los aspectos básicos de la comunicación y la gestión de conflictos. Y esta labor es una parte

ineludible de la docencia, íntimamente relacionada con la tarea tradicionalmente académica. El Ministerio de Educación, en su currículo de educación en el año 2014, publicó un capítulo acerca de los “momentos de experiencias de aprendizaje” el cual hace énfasis sobre la importancia que implica los juegos simbólicos y estratégicos como herramienta lúdica en las actividades escolares, es importante destacar (Ministerio de Educación, 2014). Dichos aspectos tienen la facultad de facilitar la promoción de juegos, adquisición de destrezas con objetos que estimulen sus sentidos, como el tacto, gusto, olfato, oído y vista, bajo la premisa que los niños no aprenden todos

Lo que respecta al desarrollo de las actividades en el subnivel inicial en relación con los objetivos y estrategias del Plan toda una vida 2017-2021 haciendo énfasis en garantizar una vida digna con igual de oportunidades para toda persona, es menester mencionar la garantía del desarrollo infantil integral para la estimulación de niños y niñas en el país en edades comprendidas de 3 a 4 años.

En tal virtud, la presente investigación destaca la importancia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños y la influencia que posee en la interacción del niño, la construcción de su identidad y su desenvolvimiento dentro de su hogar e institución educativa.

3.3 Ubicación y beneficiarios

Los beneficiarios directos de esta propuesta son 14 estudiantes de 3 años de la Unidad Educativa “Alonso Campoverde Campoverde” donde la institución educativa de forma general se nutrirá de los aportes de esta Guía de estrategias lúdicas enfocadas en los juegos simbólicos para el desarrollo de las relaciones interpersonales y a su vez ser aplicadas por los educandos de primer nivel de educación inicial.

3.4 Objetivo General

Fortalecer las relaciones interpersonales de los niños de educación inicial a través de una guía de actividades lúdicas en la unidad educativa Alonso Campoverde en la ciudad de Huaquillas, garantizando un progreso significativo en su formación académica

3.5 Objetivos específicos

- Realizar un cronograma de actividades para la aplicación de la propuesta de actividades lúdicas.
- Diseñar la Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de las relaciones interpersonales a través de los juegos simbólicos.

3.6 Etapas

- Compromiso de cooperación de los directivos, docentes, padres de familia y maestrantes
- Construcción de la propuesta
- Aplicación de la propuesta.
- Evaluación de la propuesta.

3.7 Recursos

3.7.1 Talento Humano

- Dirección
- Docentes
- Estudiantes
- Padres de familia
- Maestrantes

3.8.2 Recursos materiales

- Guía de actividades lúdicas
- Papel
- Lápiz
- Colores
- Pizarra

3.8 Fundamentación Teórica de la propuesta

En este acápite se forma la fundamentación teórica de soporte que es la base primordial del siguiente proyecto de desarrollo y del cual se tomó los planteamientos pedagógicos. Tomando en cuenta el análisis que se realizó en la introducción del trabajo sobre el objeto y el campo de investigación, y los resultados del diagnóstico inicial de los estilos de aprendizaje reflejados en el Capítulo 1, se planteó la elaboración de una metodología con el objetivo de contribuir a la atención de los estilos de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial.

El término “metodología” presenta una diversidad de acepciones a través de la literatura científica, por lo que es necesario definirla en el contexto de la presente investigación; es decir, en un plano específico. De Armas y sus colaboradores (2011) manifiestan que la metodología en un plano específico se refiere al conjunto de métodos, procedimientos

o técnicas que regulan el pensamiento o modo de actuación. De esta manera los métodos están pensados para el abordaje y precisión en el objeto de estudio y la definición de cuál sería el camino para lograr u obtener resultados. Mientras que Tobón (2015) señala que las estrategias didácticas son los planes de acción que ponen en práctica los docentes.

Finalmente, es necesario especificar y describir los pasos que realizan los docentes y estudiantes en la parte instrumental, porque esta se relaciona con la funcionalidad de los métodos, técnicas y procedimientos propuestos. Por estas razones, se asumen estos criterios porque brinda la oportunidad de desarrollar y proponer una metodología de aporte práctico. La metodología basada en estrategias didácticas versátiles para dirigir la atención a los estilos de aprendizaje a lo largo del aula tiene una base psicológica en la teoría del aprendizaje experiencial. De acuerdo con la teoría propuesta por Kolb (1984), el aprendizaje experiencial tiene tres etapas o fases que deben ser consideradas para un mejor desarrollo docente, las cuales son.

- Proceso de aprendizaje.
- Los modos de los aprendizajes
- Los estilos de los aprendizajes

En esta teoría, el proceso se considera como un ciclo, en el que no existen otros procesos, que no necesariamente tienen que suceder en el mismo orden para todos los alumnos, pero que pueden desarrollarse de manera ambigua.

3.8.1 Fundamentación psicopedagógica

En la práctica educativa, la psicopedagogía ha recibido varios nombres, por ejemplo: intervención, psicoeducación, educativa, pedagógica, pero su labor práctica se centra en medidas orientadoras, preventivas, diagnósticas y de intervención (Ramírez y Henao, 2011) Además, contribuye a las estrategias que aplican los docentes, el contexto familiar y comunitario precisamente porque los sistemas sociales, educativos y familiares están en constante cambio. En el campo de la educación, al tratar las falencias estudiantiles y contribuir efectivamente al desarrollo integral y la evolución de todas sus capacidades físicas, emocionales y educativas entre estudiantes, docentes y administradores desde una perspectiva psicopedagógica, es posible reducir significativamente estas fluctuaciones creando un ambiente de armonía y organización. La prevención juega un papel clave como estrategia.

La enseñanza pedagógica está marcada por la teoría de Vygotsky, es un enfoque

sociocultural, cuyo sustento es que el comportamiento sólo puede ser analizado paso a paso y relacionado con su historia, entre los conceptos de los procesos pedagógicos de Vygotsky, Carrera y Mazzarella (2017) sostiene que los procesos de aprendizaje ponen en marcha procesos de desarrollo, especialmente en el interior. La escuela juega un papel central en el desarrollo del alumno; también se destaca el compartir con personas pertenecientes a diferentes grupos sociales, es un factor mediador de la cultura, esta interacción asegura un proceso interpsicológico; Es importante que en los procesos de desarrollo del estudiante intervengan agentes de diferentes contextos y culturas.

En esta etapa, el conocimiento previo se basa en las propias experiencias o en el entorno; Por otro lado, el futuro cercano se caracteriza por la zona de desarrollo cercano, debido a que es un entorno donde ya se recibió el estímulo para reforzar la acción a realizar, en este caso el docente juega un papel fundamental porque es el encargado de comprobar los conocimientos previos de los estudiantes, se establecen métodos y el factor principal es la participación en el contexto, se refuerza con las herramientas y conocimientos favorables para la práctica de aprendizaje, en la etapa actual los conocimientos previos es combinada con la habilidad lograda, que es característica del desarrollo potencial a la zona, donde lo aprendido se lleva a cabo a través de la experiencia y el andamiaje recomendado por el maestro.

La mediación como estrategia psicopedagógica centra su utilidad y eficacia en la plena conciencia y acción directa de los pedagogos en la resolución de conflictos, lo cual no es ajeno a ninguna realidad, pero muchas veces el desconocimiento de este tipo de herramientas limita la prevención. de muchas situaciones de conflicto. Planificar, organizar y diseñar actividades que ayuden a esclarecer el proceso de mediación de conflictos en el contexto escolar, promuevan la convivencia armónica en la enseñanza-aprendizaje. La mediación de conflictos como herramienta permite dar alcance a este tipo de situaciones que se dan a diario en el aula.

Según Rodríguez, Sánchez y Rojas (2008), el propósito de la mediación de conflictos es trabajar de manera sistemática en el ámbito escolar, donde las situaciones desventajosas suelen presentarse de manera individual o grupal, organizando espacios donde un tercero imparcial aplica estrategias que ayuden a explicar las desventajas y las diversas situaciones que suscitan en el ambiente escolar.

3.9.2 Formas de evaluación

Se diseña una guía de actividades ilustradas con enfoque en los juegos simbólicos para ayudar a estudiantes a mejorar sus habilidades de las relaciones interpersonales enfatizando la importancia de la conexión entre las emociones y el aprendizaje, por lo que la evaluación es cualitativa, con parámetros iniciados, continuos y obtenidos para evaluar el progreso. escala de calificación se describe de la siguiente manera:

Tabla 3. Escala de evaluación

Escala	Significado	Características de los procesos
I	Iniciado	El alumno comienza a desarrollar habilidades que le permiten lograr aprendizajes o tiene dificultades para desarrollar esas habilidades, para lo cual, según el ritmo y estilo de aprendizaje, necesita la intervención del maestro.
EP	En proceso	El estudiante se encuentra en proceso de lograr los aprendizajes.
A	Adquirido	Los estudiantes logran captar totalmente los aprendizajes.

Fuente: (Mineduc, Currículo 2016)

Conclusiones del capítulo

Esta propuesta sirve para fortalecer el desarrollo de las relaciones interpersonales en los estudiantes de inicial de primer nivel, donde se coordina y prepara una guía didáctica para que los docentes puedan realizar sistemáticamente actividades de acuerdo con los requisitos curriculares y pedagógicos a través de los juegos simbólicos considerando las necesidades de los estudiantes y la mejora de dichas habilidades, la importancia de sus habilidades comunicativas en la interacción con sus pares. Además, se enfatiza el trabajar con las emociones y estados de ánimo de los estudiantes, actividades lúdicas que mantienen la atención, el interés y la motivación para promover aprendizajes importantes que favorezcan su progreso educativo.

**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS
SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES
INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL**



Autora: Lorena Vera Rodríguez

Ámbito Optimo de utilización Nivel Inicial



GUÍA DIDÁCTICA

Dentro de todo lo presentado se muestra que el aprendizaje es fundamental desde los primeros años de educación porque está íntimamente relacionado con la imaginación e inventiva en el trabajo pedagógico, la misma que forma el pilar principal del proceso cognitivo, por lo que se divide en importantes puntos reforzando así la esencia educacional para el logro de avances significativos en el ambiente de aprendizaje.

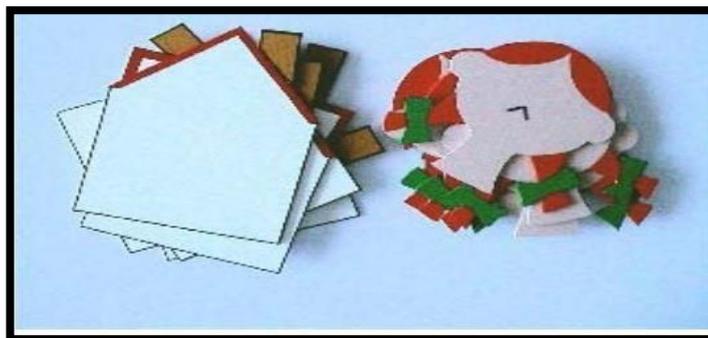
Este programa psicopedagógico de recuperación y fortalecimiento del trabajo aulístico consiste en una guía de actividades estratégicas pedagógicas relacionadas con la inventiva, el desarrollo de las relaciones interpersonales en la escuela y el diario vivir de los estudiantes, mediante actividades dirigidas, que se realizan a través de ejercicios encaminados a fortalecerla mediante sesiones de tareas que aumentan progresivamente su complejidad, a su vez, promover la participación estudiantil, la intervención de los padres de familia en los aprendizajes de sus representados con los juegos simbólicos.

Cada actividad contiene instrucciones claras para completar la tarea, incentivar a los estudiantes a participar en su salón de clases mediante los juegos simbólicos, desarrollar aprendizajes cooperativos y usar su imaginación con roles y profesiones, destacar pequeños diálogos del diario vivir y exteriorizar experiencias. Cabe señalar que el propósito del programa es que el estudiante desarrolle las relaciones interpersonales mediante los juegos simbólicos y así enfocarse en el eje principal de fortalecer su rol de liderazgo, lo que le permitirá avanzar significativamente en su trabajo y desempeño académico.

Para apoyar su crecimiento, la primera parte de esta guía presenta ideas clave que orientan la atención educativa de niños y niñas de 3 años se basan en la importancia de la actividad autónoma y desarrollo del juego. La segunda parte contiene actividades que los adultos pueden realizar durante las actividades independientes, su papel y consecuencias positivas para el niño, y aspectos que dificultan su desarrollo. La tercera parte contiene instrucciones para promover el juego libre, describiendo los juegos, el papel del adulto, las acciones positivas que se pueden realizar, los beneficios que se pueden lograr a través de los juegos propuestos.

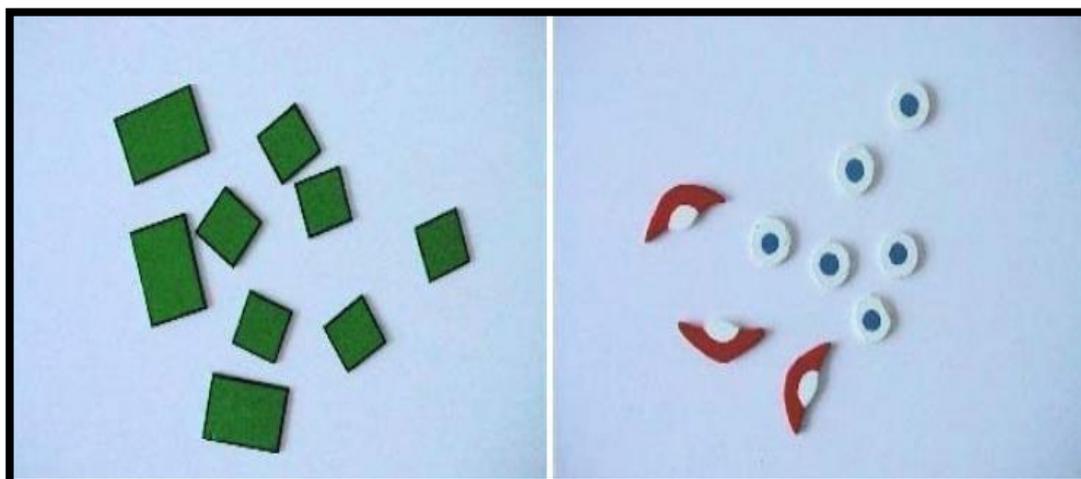
PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 1		
OBJETIVO: Desarrollar la memoria y favorecer la organización espacio y lateralidad		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COLOCAR, ARMAR PARTES DE LAS CASITAS CON FIGURAS GEOMÉTRICAS		
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es la figura que aparece en la hoja? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza? Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa de intervención pedagógica</p> <p>Orientación sobre las actividades de la sesión 1.</p> <p>Detallar los elementos que están planteados en las actividades: de figuras y análisis.</p> <p>Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad, en el primer caso, con la destreza de observar, se solicita prestar atención a las figuras que se podrían armar con las figuras de fomix, en ese tiempo, su memoria asociativa entre en funcionamiento, realizando un proceso de asimilación y retención.</p> <p>El juego consiste en colocar progresivamente las figuras, en este caso, las casitas y sus partes, como ventanas, chimenea y la puerta hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar los elementos</p> <p>De esta misma forma se procede con los rostros, colocándolos de forma progresiva y de forma diferente a los elementos de las casitas hasta lograr una similitud en ambos elementos.</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y padres de familia sobre las actividades planteadas.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas.</p> <p>Lápiz.</p> <p>Borrador.</p> <p>Hoja en blanco.</p> <p>Pizarrón.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Fomix</p> <p>Formas diferentes</p> <p>Goma</p> <p>Colores</p>	<p>Observación: Participación</p>

SESIÓN No. 1

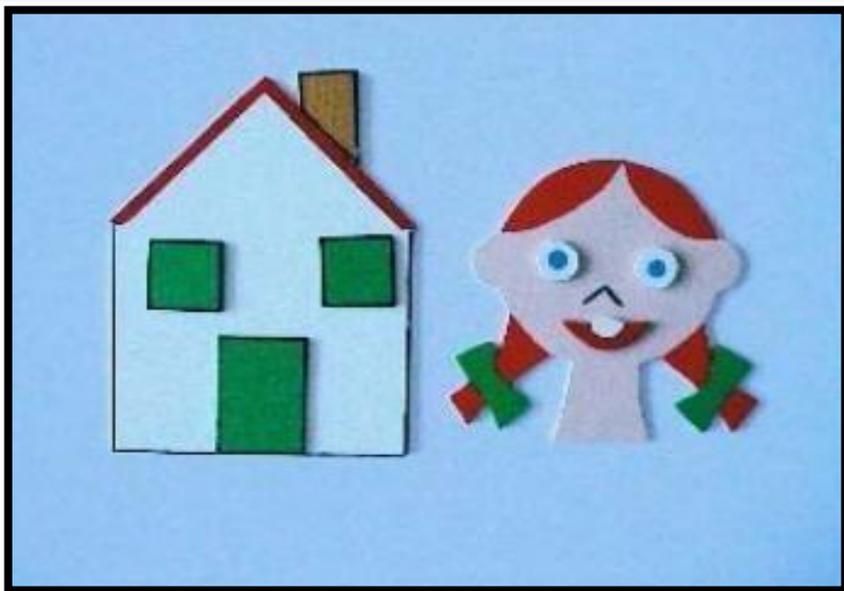
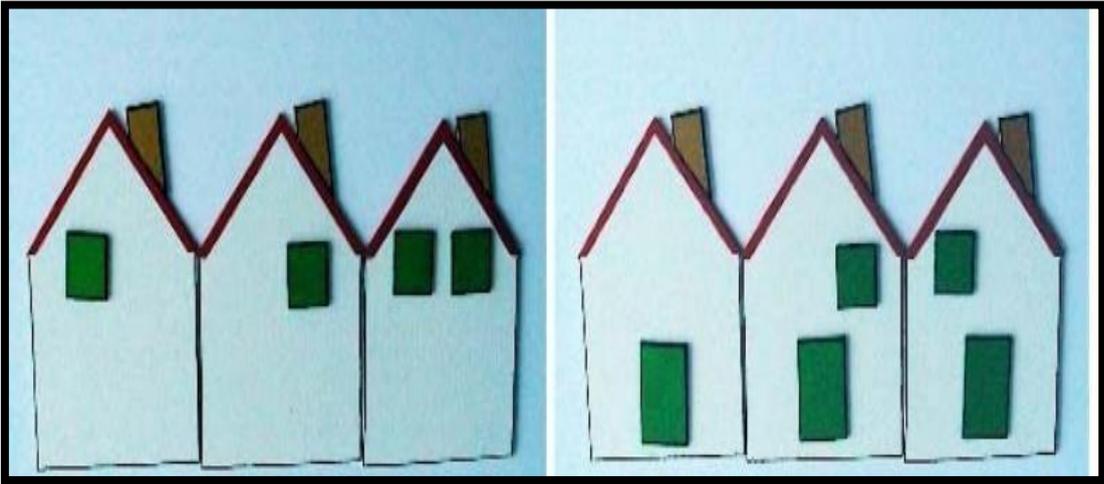


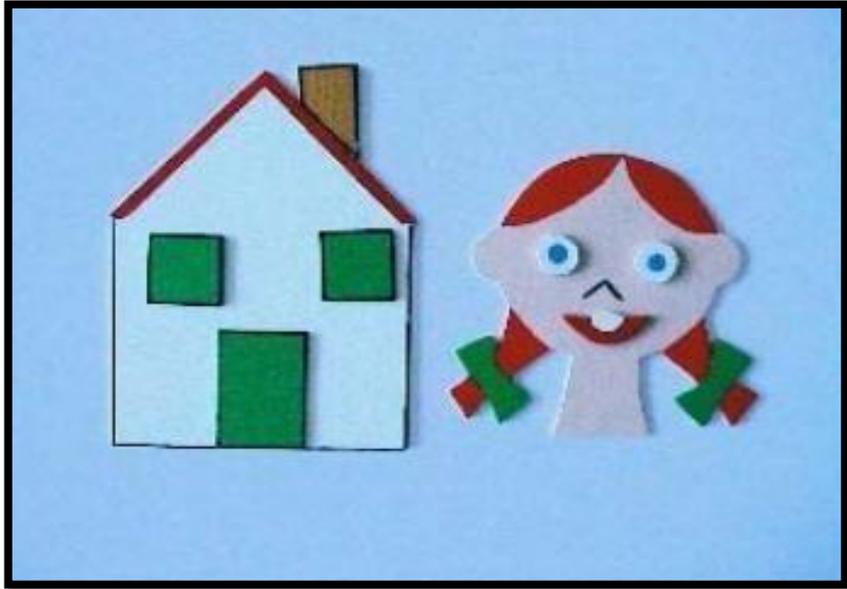
7 elementos -en madera- cuadrados para las ventanas y 3 rectangulares para las puertas.

7 elementos -en madera- circulares para los ojos y 3 alargados para las bocas.



Del mismo modo se procede con las caras colocando de forma progresiva y diferente los elementos de las casas hasta conseguir el máximo de posibilidades y llegar a completar todos los elementos.





PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 2		
OBJETIVO: Desarrollar la inteligencia socioemocional en los niños de tres años.		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>TÉCNICA DE RINCONES</p> <p>Anticipación: Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en la trama? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento: Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa de intervención pedagógica Orientación sobre las actividades de la sesión 2. Detallar los elementos que están planteados en las actividades: de figuras y análisis. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad, en el primer caso, con la destreza de observar, se solicita prestar atención realizando un proceso de asimilación y retención. El juego consiste en implementar un espacio idóneo en el salón de clases, colocar un espejo, pinturas de cara y pequeños antifaces. De esta misma forma se procede a narrar una historia sobre un niño que deseaba ser artista y donde su rostro era su lienzo Es así que el niño capta lo que se dice y procede a dibujar en su rostro algo de su agrado y, a la vez exteriorizar alguna vivencia propia y la compartirá en el salón de clases.</p> <p>Consolidación Diálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas. Poder expresar sus sentimientos en público Descubrir habilidades a través del dibujo y la escucha activa</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Espejo Pinturas de cara Pañitos húmedos Antifaces Libro de cuentos</p>	<p>Observación: Participación.</p>

SESIÓN No. 2

LOS RINCONES LÚDICOS



Realizar la lectura de un cuento corto con significado para los niños

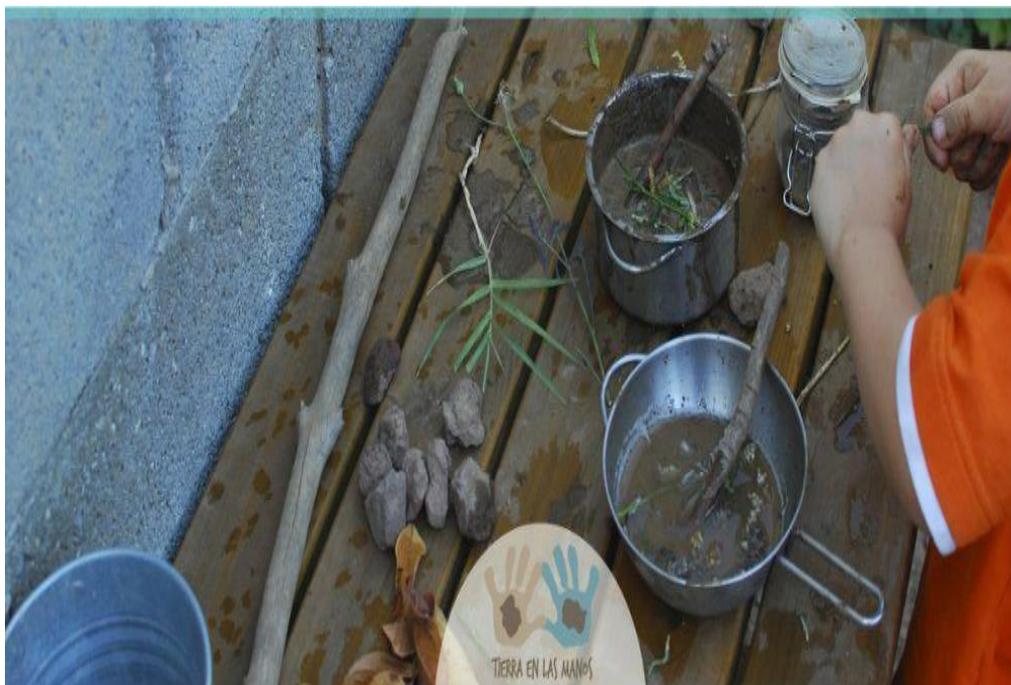


Dibujar en su rostro con pintura de cara

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 3		
OBJETIVO: Desarrollar la imaginación y la destreza en los niños de tres años.		Docente: Lic. Lorena VeraR.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE TÉCNICA DE RINCONES	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en la trama? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 3. En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad Este juego consiste únicamente en la creatividad que cada niño pone en completarlo y se realiza utilizando cualquier elemento del entorno, por ejemplo: en el caso de una casa, el niño va a la casa en el patio y recoge piedras, yerbas, barro, palos, y todo lo que halle y le pueda servir. Si esto se hace en el salón de clases, el docente establece un espacio adecuado, al que llama el rincón del juego simbólico; equipado con juguetes y objetos que recuerdan a los ambientes familiares, como en este caso la cocina. En este juego el niño es el protagonista principal, por lo que el adulto es sólo un observador en la actividad del niño. Se puede trabajar en casa, si se desea, un adulto, ya sea padre, madre o hermanos, participa con el niño en el desarrollo del mencionado juego con el fin de mejorar las relaciones sociales de los niños.</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas.</p> <p>Poder expresar sus sentimientos en público. El elemento principal de este juego son las representaciones mentales que el niño realiza a través de sus acciones conectándolas con su realidad a partir de sus experiencias.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Ollitas de juguete platos, vasos, artículos de cocina de juguete.</p>	<p>Observación: Participación.</p>

SESIÓN No. 3

Este es un juego de imaginación donde los niños crean su propia historia, en este casola imaginación y la creatividad se desarrollan simulando que están cocinando



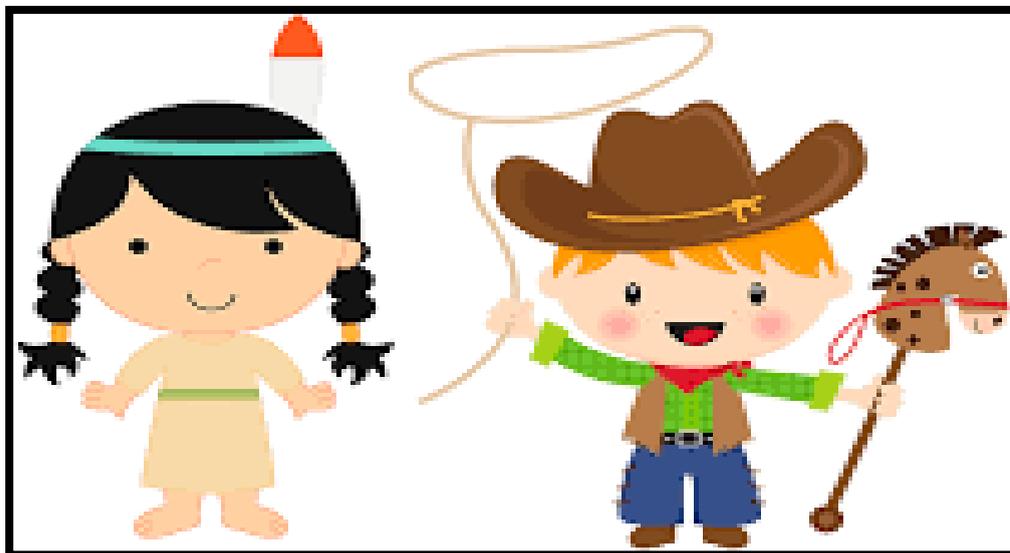
Las cocinas de exterior favorecen el juego al aire libre y los materiales naturales

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 4

OBJETIVO: Desarrollar la imaginación e ingenio cognitivo y destreza socioemocional en el niño de tres años		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE JUEGO DE VAQUEROS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación: Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento: Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 4. En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en el juego de vaqueros Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Este juego consiste en la participación activa de 6 niños para competir. Cuando ya hayan definido los participantes, el juego empieza cuando se dibuja una línea de salida para poder iniciar la carrera, luego se montan en el palo de la escoba y empiezan a correr en su caballito imaginario. Todo lo que sigue a continuación es decisión del niño que variantes le ponga al juego. El juego termina cuando los policías atrapan a los ladrones o de la carrera cuando gane el mejor. Un factor importante aquí es que los niños interpretan un personaje específico en este caso los policías. En este juego el niño es el protagonista principal, por lo que el adulto es sólo un observador en la actividad del niño.</p> <p>Consolidación Diálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas. Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Palo de 100 cm Patio de la escuela Soga</p>	<p>Observación: Participación.</p>

Sesión N.4

LOS VAQUEROS



Reconoce los personajes del juego.

Destaca aspectos positivos y negativos del juego Muestra interés

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 5		
OBJETIVO: Desarrollar la imaginación e ingenio cognitivo y destreza socioemocional en el niño de tres años		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EL LOBO Y LAS OVEJAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 5. En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en el juego del lobo. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Este juego consiste en la participación activa de todos los niños para competir. Cuando ya hayan definido los participantes, el juego empieza haciendo una ronda, con cantos: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. - ¿El Lobo está? El jugador que hace el personaje de lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo los calzoncillos! Los otros jugadores siguen cantando: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. - ¿El Lobo está? El lobo contesta: - ¡Me estoy poniendo la camiseta! Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo. El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo atrape, ese será el siguiente lobo</p> <p>Todo lo que sigue a continuación es decisión del niño que variantes le ponga al juego. El juego termina cuando todos los niños hayan participado Un factor importante aquí es que los niños interpretan a un personaje específico en este caso los que luchan por seguir jugando. En este juego el niño es el protagonista principal, por</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Orejas hechas de fomix</p> <p>Patio de la escuela</p>	<p>Observación: Participación.</p>

<p>lo que el adulto es sólo un observador en la actividad del niño.</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y progenitores de familias sobre las actividades planteadas.</p> <p>Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>		
--	--	--

Sección N.5

EL JUEGO DEL LOBO Y LAS OVEJITAS



Escoger un participante quien hará de lobo.

Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:
Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está? El jugador que hace el personaje de lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos! los otros jugadores siguen cantando: Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está? El lobo contesta: ¡Me estoy poniendo la camiseta!

- Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al lobo que está en el centro.

- El lobo va contestando hasta que está totalmente listo.

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 6		
OBJETIVO: Desarrollar la imaginación e ingenio cognitivo y destreza socioemocional en el niño de tres años		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EL ZOOLOGICO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa.</p> <p>Orientación sobre las actividades de la sesión 5.</p> <p>En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en la actividad al reconocer los sonidos.</p> <p>Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación</p> <p>Este juego consiste en la participación activa de todos los niños para competir.</p> <p>Reconocer sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual</p> <p>La maestra pedirá a los estudiantes que reconozcan el sonido de un animal, que puede ser un (gato, perro, vaca, león). El juego termina cuando todos los niños hayan participado</p> <p>El niño que lo reconozca dirá el nombre del animal. En este juego el niño es el protagonista principal, por lo que el adulto es sólo un observador en la actividad del niño.</p> <p>Luego de mencionar el animal la maestra entregará al niño varias tarjetas con la figura de varios animales</p> <p>El alumno identificará en la tarjeta el animal mencionado</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y progenitores de familias sobre las actividades planteadas.</p> <p>Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas.</p> <p>Patio de la escuela</p> <p>Docente</p> <p>Tarjetas de imágenes de animales</p> <p>Sonidos de animales</p> <p>Grabadora</p> <p>Cd</p>	<p>Observación: Participación.</p>

SESIÓN No. 6

EL ZOOLOGICO



La maestra pedirá a los estudiantes que reconozcan el sonido de un animal, que puede ser un (gato, perro, vaca, león). El niño que lo reconozca dirá el nombre del animal. Luego de mencionar el animal la maestra entregará al niño varias tarjetas con la figura de varios animales, El alumno identificará en la tarjeta el animal mencionado.

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 7		
OBJETIVO: Representar con mayor similitud los sonidos de los animales dentro de su entorno		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EL JUEGO DE LA GRANJA		
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 7 En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en la actividad al reconocer los sonidos y seguir las indicaciones de la docente. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Este juego consiste en representar con la mayor similitud posible diferentes animales y reconocer sonidos y gestos de animales mediante la percepción auditiva y visual. La maestra dirá el nombre de un animal a cada niño (perro gato oveja etc.) Tapan los ojos de los niños con un pañuelo Cuando la maestra de la indicación los niños deberán empezar a realizar el sonido que identifique a cada animal que fue asignado. Cada niño deberá buscar a su pareja es decir si es un pato deberá buscar al niño que también sea un pato. La primera pareja que se forme es la ganadora.</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y padres de familia sobre las actividades planteadas.</p> <p>Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas.</p> <p>Patio de la escuela</p> <p>Docente</p> <p>Pañuelos</p>	<p>Observación: Participación.</p>

Sección N.7

EL JUEGO DE LA GRANJA



Proceso:

- La maestra dirá el nombre de un animal a cada niño (perro, gato, oveja, etc.)
- Tapaná los ojos de los niños con un pañuelo
- Cuando la maestra de la indicación los niños deberán empezar a realizar el sonido que identifique a cada animal que fue asignado.
- Cada niño deberá buscar a su pareja es decir si es un pato deberá buscar al niño que también sea un pato
- La primera pareja que se forme es la ganadora

PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 8		
OBJETIVO: Motivar a los estudiantes a usar la imaginación en el desarrollo de actividades y juegos simbólicos.		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CUENTO “EL BÚHO CON GAFAS”	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza? ¿Cómo era el búho?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 7 En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en la actividad al reconocer y seguir las indicaciones de la docente. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales Colorear, decorar a su gusto y recortar la máscara de búho Realizar una ronda donde los niños comentaran su experiencia realizando el trabajo y sobre el animal aprendido</p> <p>Consolidación</p> <p>Díálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas.</p> <p>Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Cuento Ficha para imprimir (se encuentra en la guía.) Docente Pañuelos Cartulina Tijeras goma</p>	<p>Observación: Participación.</p>

Sección N.8

El Búho con gafas

Había un búho muy dormilón que se pasaba el día dormido y las noches despierto escuchando cómo el resto de animales roncaban.

Un día, que no conseguía conciliar el sueño cuando el sol ya brillaba y era su hora de dormir, decidió seguir con los ojos bien abiertos para observar cómo era la vida en el bosque durante el día.

¡Cómo corrían los animales! ¡Qué bien se lo pasaban! Ahí iba el cocodrilo, y por allá el caballo, y ¡qué pequeño era el caracol!

-Eh, ¡pequeño caracol! - gritó el búho.

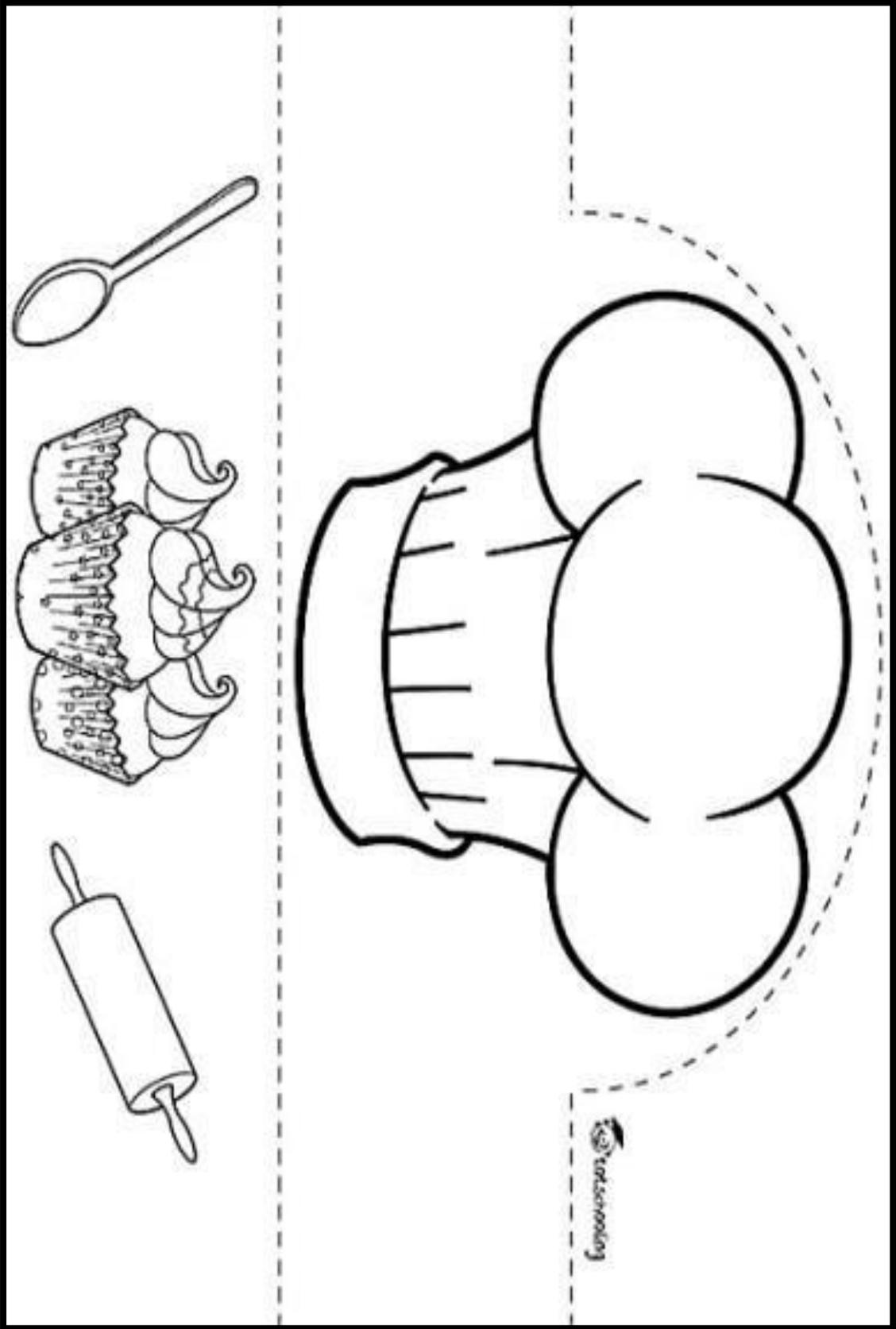
-Caracooooo!- repitió alzando la voz.

- ¿Me llamas a mí? - le respondió un erizo que pasaba por allí.

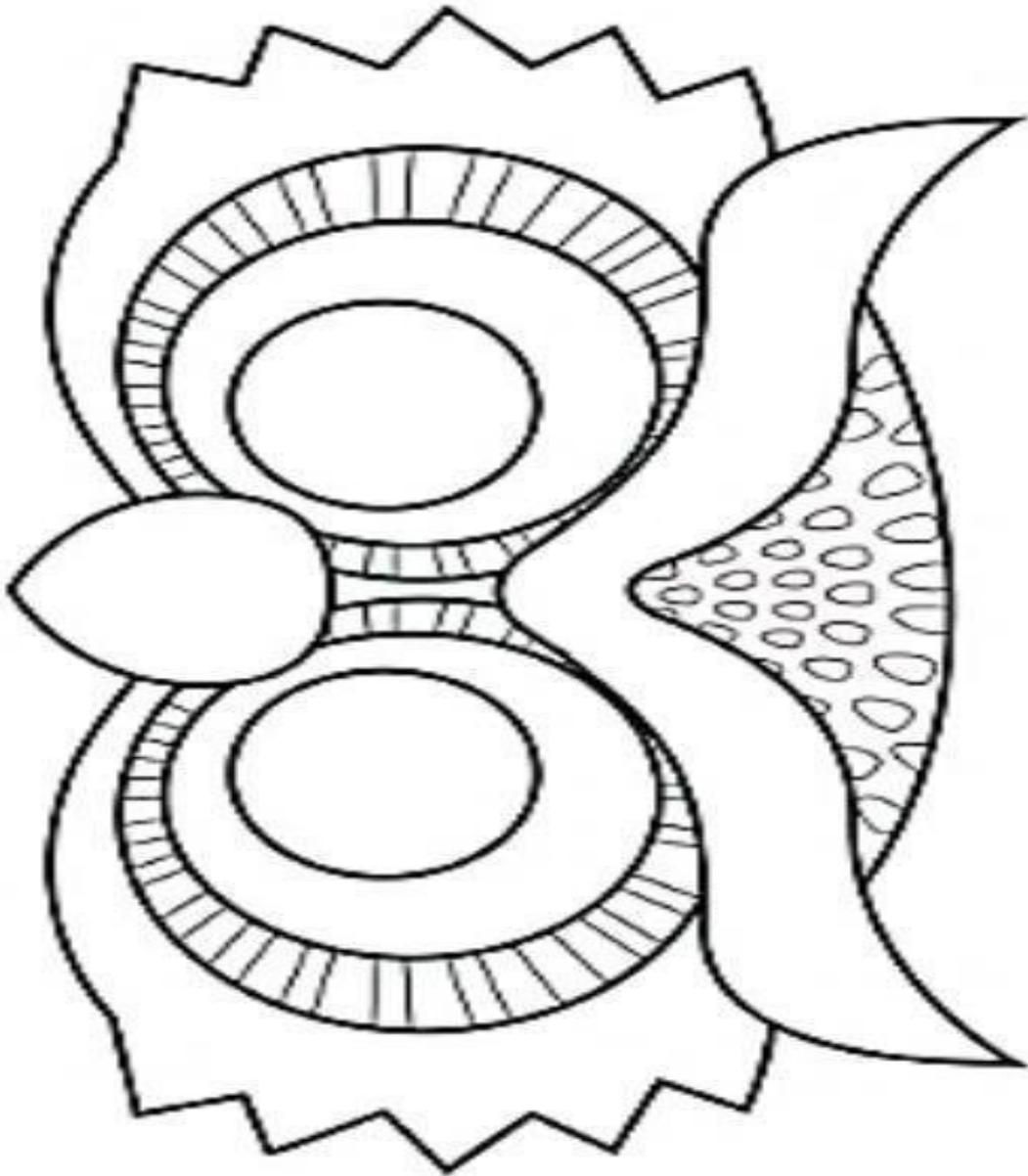
-Sí, a ti caracol-le respondió el búho.

- ¡Si yo soy un erizo! ¡no un caracol! -digo indignado el erizo.

-A ver acércate para que te vea bien. ¡Ay, si pinchas! Pues es verdad, eres

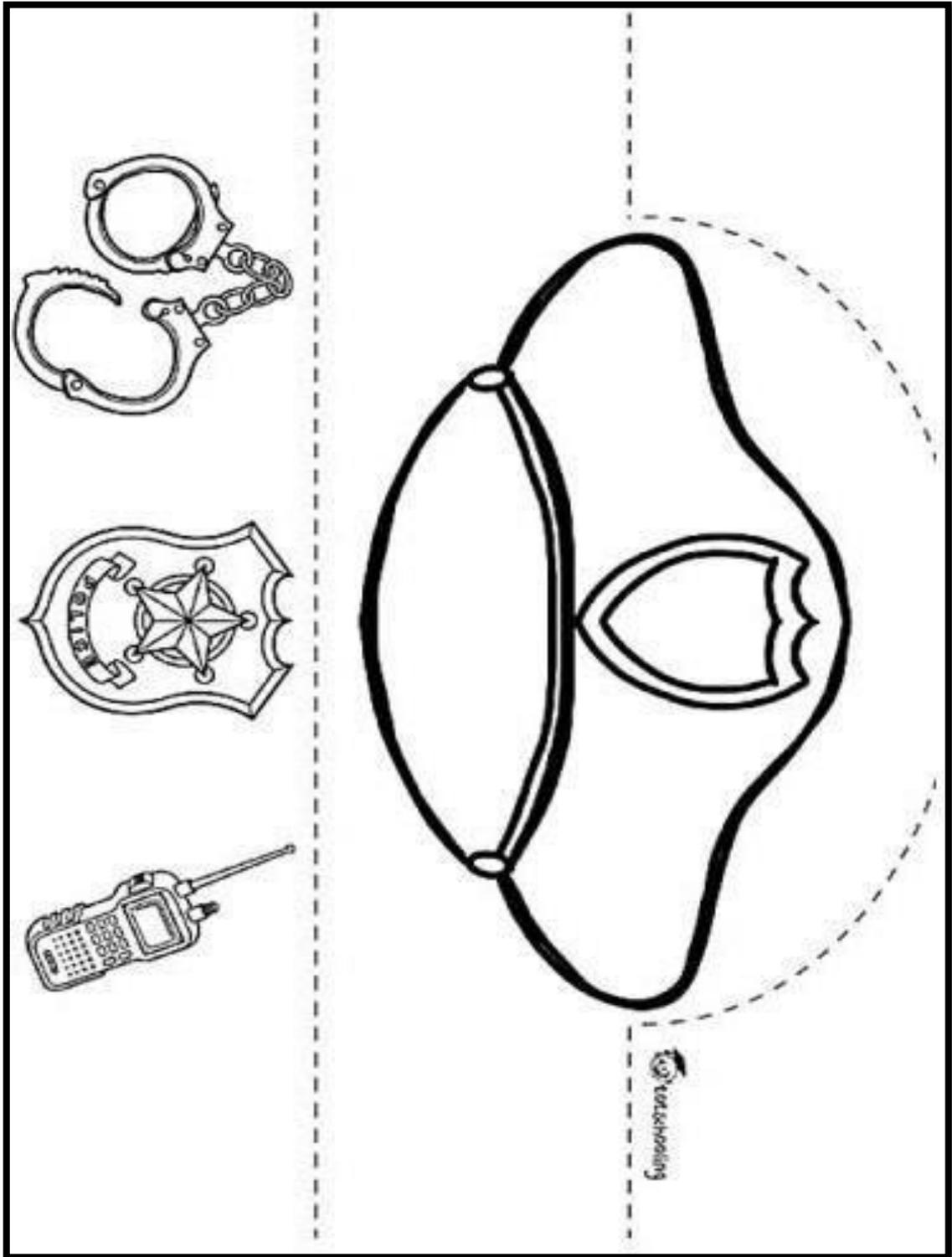


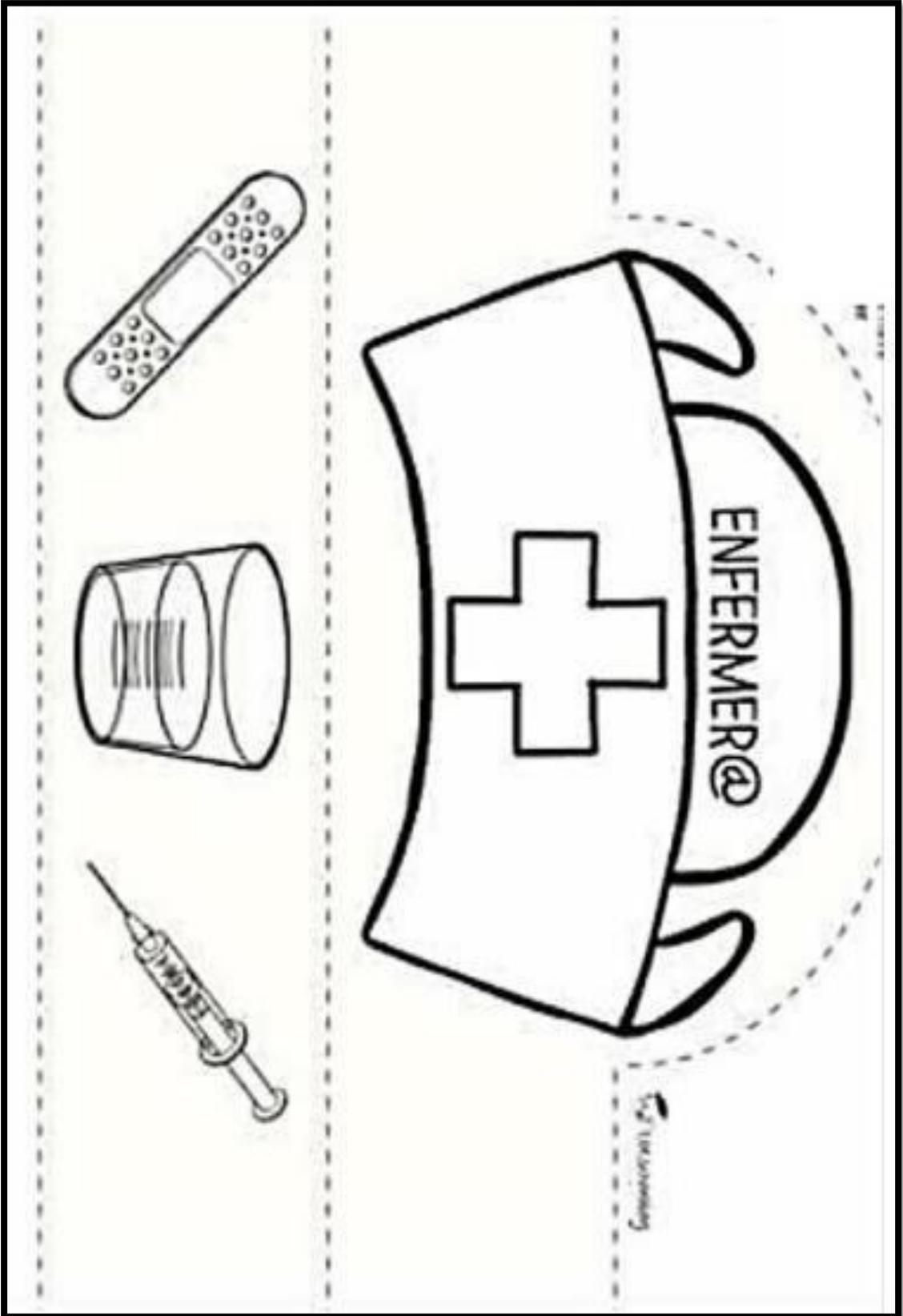
COLOREA DECORA Y RECORTA LA CARETA DELBÚHO

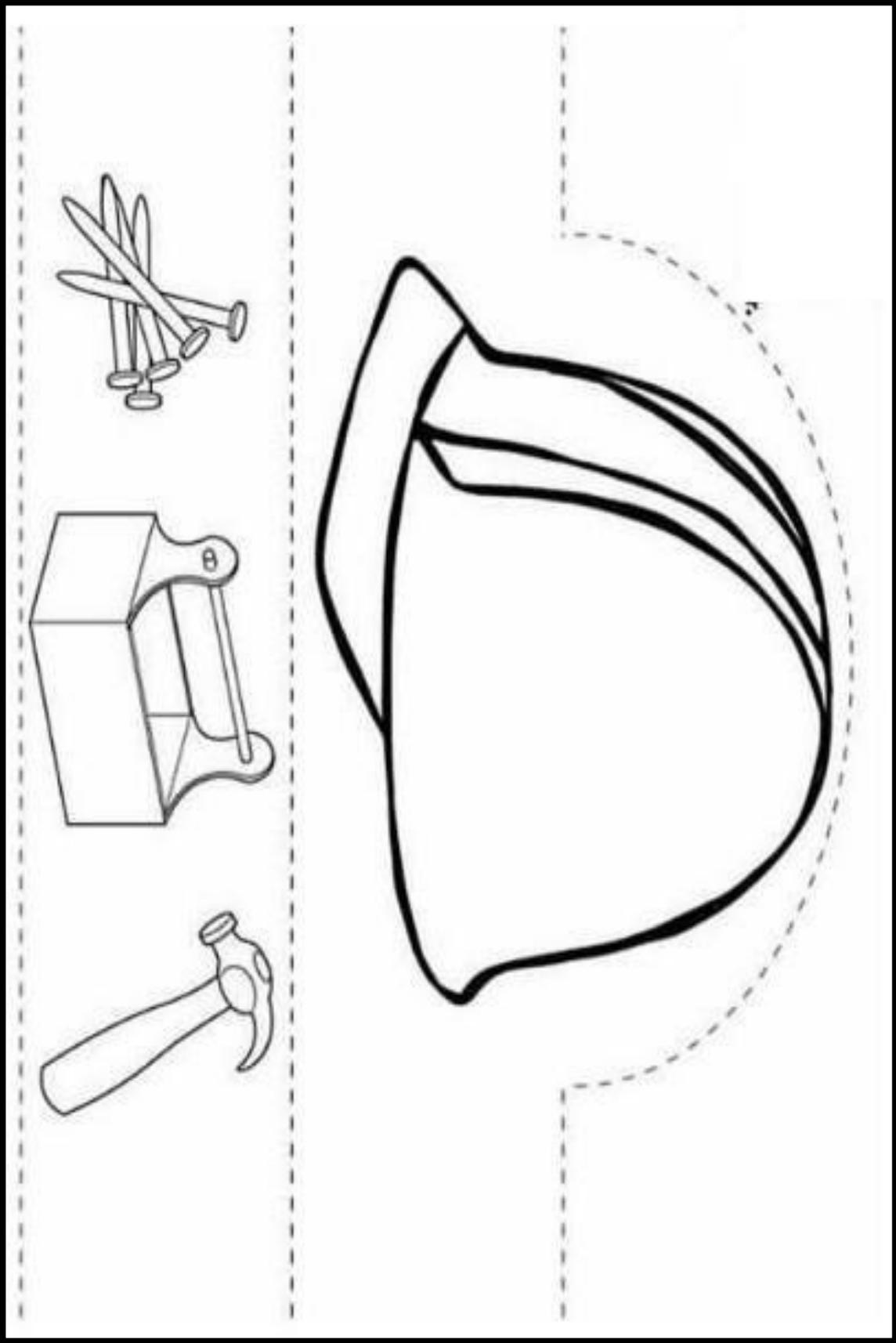


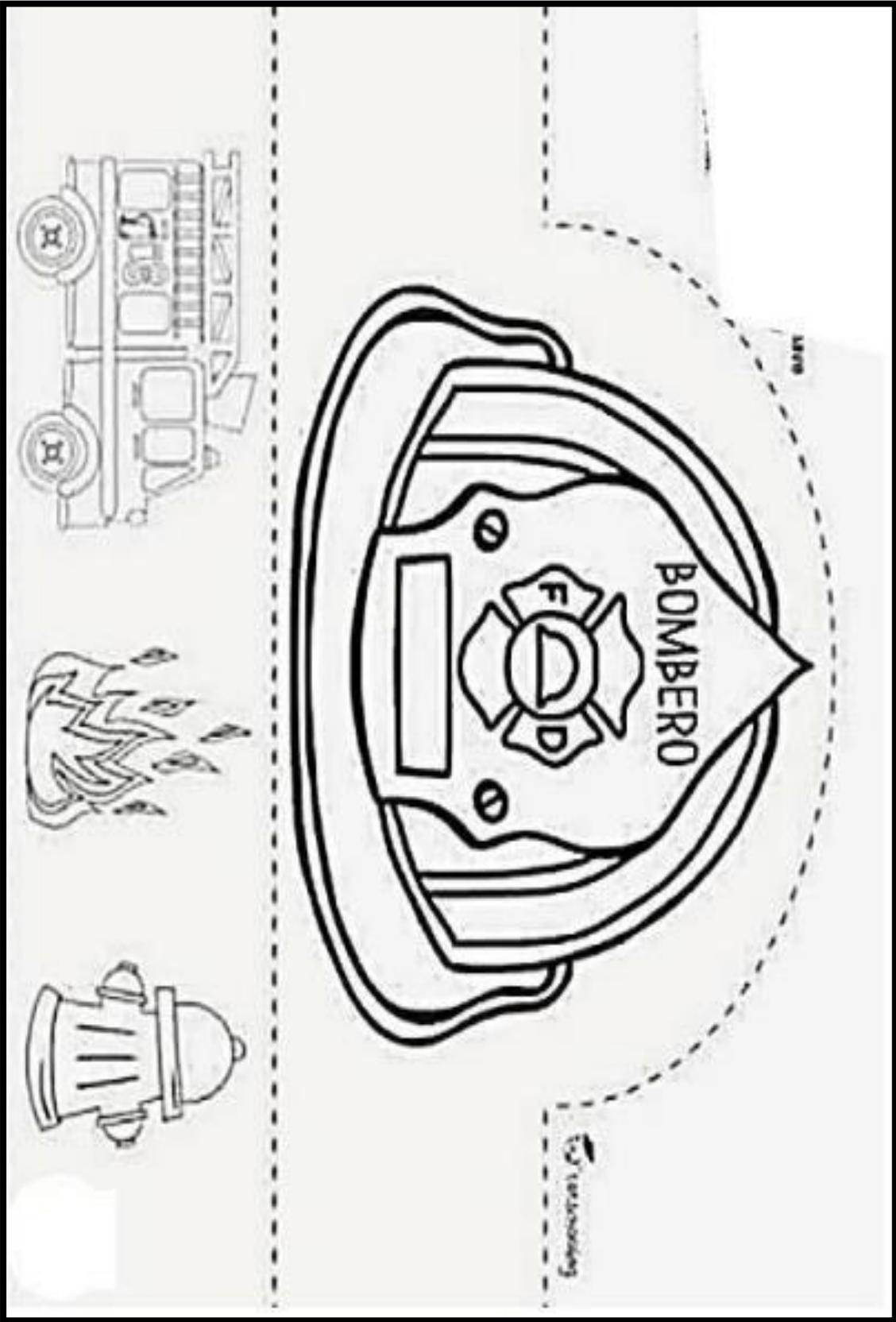
PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 9		
OBJETIVO: Promover el desarrollo cooperativo de los estudiantes, así como sus habilidades sociales mediante actividades de desarrollo sincrónicas.		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
JUEGOS DE ROLES		
<p>Anticipación:</p> <p>Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento:</p> <p>Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 7 En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en la actividad al reconocer y seguir las indicaciones de la docente. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Los estudiantes identificarán las diferentes profesiones y asumirán roles, mediante la actividad creativa y la dramatización. Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. Rondas de preguntas ¿Qué quieres ser? ¿Conoces alguien que sea policía o doctor? Descargar e imprimir la ficha n°9 de la guía. Colorear Pegar la ficha sobre una cartulina formato A4. Recortar la ficha por los bordes marcados. Hacer dobles en las líneas marcadas. armar según lo que quieres ser. Exponer su trabajo terminado. Realizar una pequeña dramatización sobre lo que quiere ser Realizar una ronda donde los niños comentaran su experiencia realizando el trabajo.</p> <p>Consolidación</p> <p>Diálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas.</p> <p>Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Lápices de colores Ficha para imprimir (se encuentra en la guía.) Docente</p> <p>Escarcha de colores</p> <p>Cartulina</p> <p>Tijeras</p> <p>goma</p>	<p>Observación: Participación.</p>

Sesión N.9





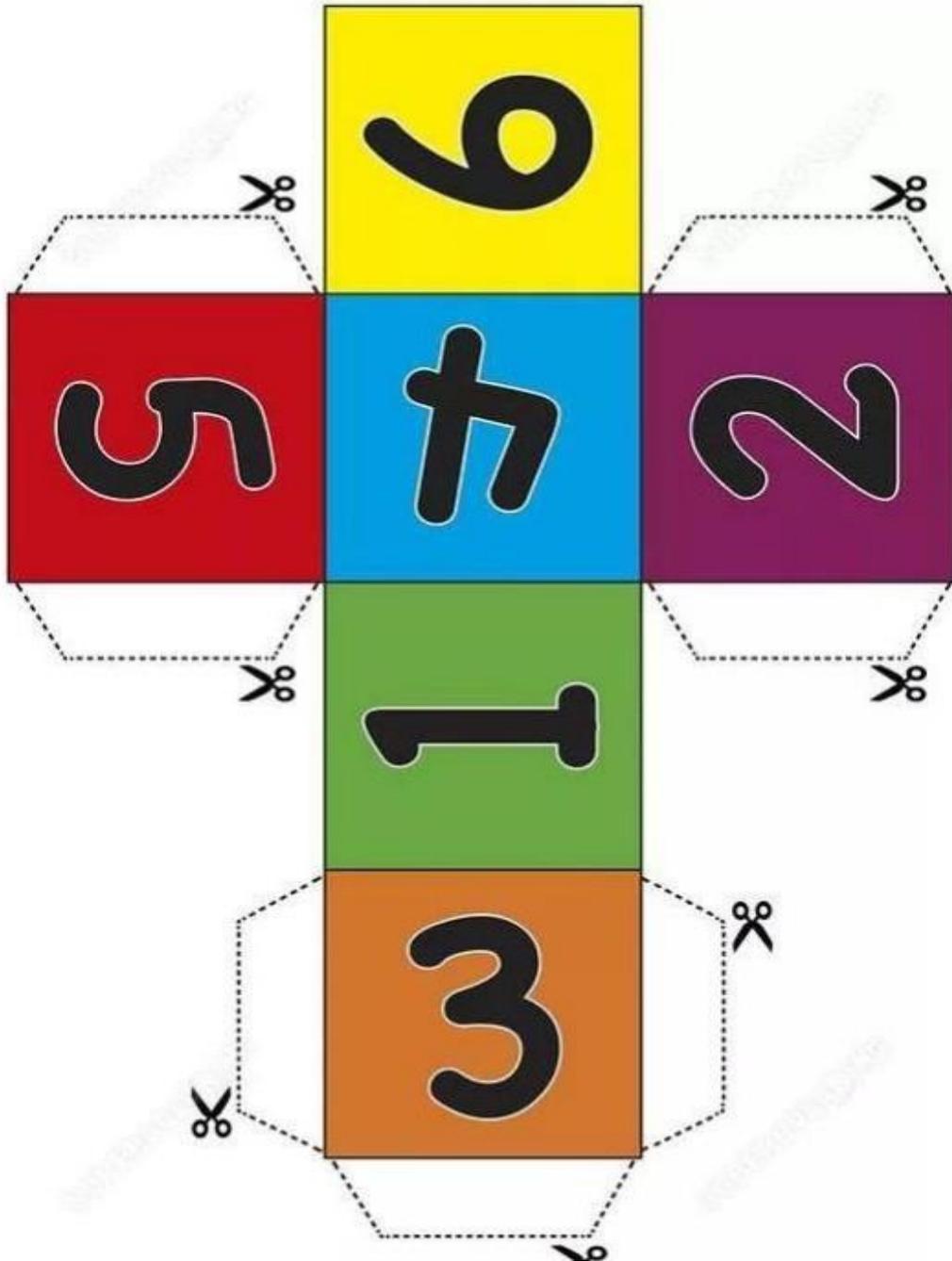




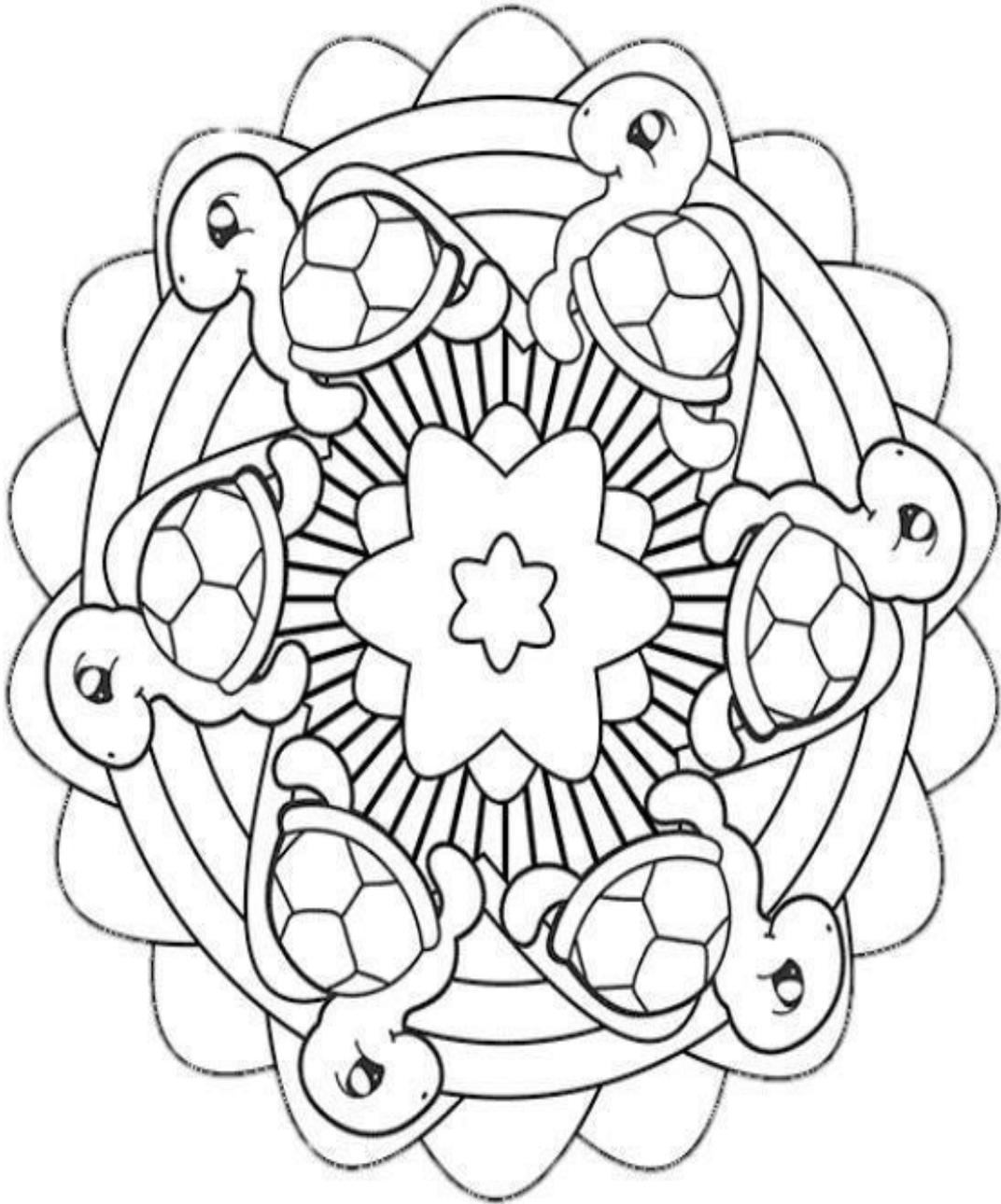
PLANIFICACIÓN SESIÓN No. 10		
OBJETIVO: Promover la participación y la psicomotricidad mediante el uso del juego simbólico y la participación de los aprendizajes cooperativos.		Docente: Lic. Lorena Vera R.
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE JUGANDO Y APRENDIENDO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Anticipación: Exploración de conocimientos a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es el papel que desempeñara en el juego? ¿Le gusta? ¿Qué elementos visualiza?</p> <p>Construcción del conocimiento: Explicación sobre la finalidad de las actividades planteadas para el desarrollo del programa. Orientación sobre las actividades de la sesión 7 En primer lugar, los niños que participan en el juego organizan y ordenan las actividades que pretenden realizar en la actividad al reconocer y seguir las indicaciones de la docente. Retroalimentación sobre las órdenes de cada actividad y si se entendió la explicación Los estudiantes crearan historias, a través de experiencias vividas. Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros. Descargar e imprimir la ficha N. 10 de la guía. Pegar la ficha sobre una cartulina formato A4. Recortar la ficha por los bordes marcados. Hacer dobles en las líneas marcadas. Asignar un número a cada estudiante. Contar historias imaginarias en según el número que les toco. Realizar una ronda donde los niños comentaran su experiencia realizando el trabajo.</p> <p>Consolidación Diálogo con los estudiantes y progenitores de familia sobre las actividades planteadas. Con este juego, el niño desarrolla su inteligencia socioemocional a través de las relaciones sociales que crea mientras juega a este juego. A través de este juego, también se le enseña al niño a crear reglas y respetarlas por parte de cada participante.</p>	<p>Guía de actividades lúdicas. Lápices de colores Ficha para imprimir (se encuentra en la guía.) Docente Hojas de trabajo Cartulina Tijeras Goma</p>	<p>Observación: Participación.</p>

SESIÓN N.10

JUGANDO Y APRENDIENDO RECORTA Y ARMA EL DADO



COLOREA SEGÚN TÚ CREATIVIDAD



CAPÍTULO 4 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA: GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS ENFOCADAS EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL

En este capítulo se valida la propuesta de acuerdo con el último objetivo de este estudio. Para ello se utilizó una evaluación de expertos, la cual demostró que la implementación de una guía de juego-activo propuesto con enfoque en los juegos simbólicos es adecuado y factible para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes de primer nivel de 3 años de la Unidad Educativa “Lic. Alonso Campoverde” de la ciudad de Huaquillas.

4.1 Descripción del proceso metodológico seguido y selección de expertos

La revisión por pares es un método de validación que consiste en la opinión informada de personas con experiencia en el tema de investigación, quienes son reconocidos por otros como expertos que pueden brindar información sobre la validez y confiabilidad sobre un objeto, instrumento, material de aprendizaje o alguna característica específica. Para ello se utiliza el método de agregados individuales, que consiste en pedir a cada experto por separado que dé una valoración directa de la probabilidad de éxito o fracaso de una determinada tarea descrita.

Tiene la capacidad de involucrar a expertos de otros campos de investigación o lugares, lo que aumenta la autenticidad y credibilidad del proceso. Con base en lo anterior, además de la práctica docente, somos especialistas en materias avanzadas que cuentan con amplia experiencia en la enseñanza-aprendizaje de la educación básica, también formadores de instituciones de educación superior que cuentan con amplia experiencia en la enseñanza de la pedagogía. y didáctica, de los cuales el 100% de los expertos cuentan con maestrías en educación y en psicopedagogía. De acuerdo con las características anteriores, se seleccionarán 8 expertos, cuyo perfil se describe a continuación:

Tabla 4. Perfil de los expertos seleccionados

Experto	Formación Académica	Institución donde labora	Cargo
1. Lic. Jorge Buele, Mgs	Magister en Educación Básica	Escuela de educación Básica “RUMIÑAHUI”	Docente
2. Psic. Clin. Marcos Romero, Mgs	Magister en Docencia Universitaria	Universidadde Técnica Machala	Docente
3. Lic. Hugo Caicedo, Mgs	Magister en Docencia Universitaria	Universidadde Técnica Machala	Docente
4. Lic. Tanya Luzuriaga, Mgs	Magister en Docencia Universitaria	Universidadde Técnica Machala	Docente
5. Lic. Rosa Badillo, Mgs	Máster Universitario en Atención de Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria	Escuela de educación Básica “Dr. José Mejía Lequerica”	Docente
6. Lic. Enith Yaguachi, Mgs	Magister en Educación Básica	Escuela de educación Básica “RUMIÑAHUI”	Docente
7. Lic. Lenin Romero, Mgs	Magister en Docencia Universitaria	Universidadde Técnica Machala	Docente
8. Lic. Victoria Ochoa, Mgs	Magister en Psicopedagogía	Escuela de educación Básica “Rómulo Vidal Zea”	Docente

Fuente: La autora

La validación considera que los indicadores cumplen con los criterios de pertinencia y factibilidad que son las principales características que toda propuesta debe tener para lograr los objetivos en su aplicación. En este caso, se presentan los siguientes indicadores y criterios para la revisión y aprobación de la propuesta:

- 1. Viabilidad:** es posible su implementación.
- 2. Eficiencia:** Suficiente para lograr una meta.
- 3. Organización:** Existe una organización lógica.
- 4. Metodología:** Las estrategias cumplen el objetivo.
- 5. Continuidad:** Hay continuidad entre las acciones.

4.2 Resultados de la valoración de los expertos

Luego de recolectar la información brindada por los expertos para la aprobación de la propuesta, se analizaron los resultados para determinar la validez de la guía de actividades estratégicas con un enfoque en los juegos simbólicos para el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños/as de educación inicial de primer nivel, el cual se describe a continuación:

Tabla 5. Evaluación de los Expertos

	Eva.1	Eva.2	Eva.3	Eva.4	Eva.5	Eva. 6	Eva.7	Eva.8	
	Promedio								
1. Claridad	100	100	100	90	100	100	100	90	.97
2.Objetividad	100	100	100	90	95	100	100	100	98
3. Actualidad	100	100	100	90	100	100	100	100	99
4.Organización	100	100	100	90	100	100	100	100	99
5. Suficiencia	100	100	100	90	100	100	100	100	99
6.Intencionalidad	100	100	100	90	100	100	100	100	98
7.Consistencia	100	100	100	90	95	95	100	100	95
8. Coherencia	100	100	100	90	100	100	100	100	99
9.Metodología	100	100	100	90	100	100	100	100	99
10.Pertinencia	100	100	100	90	100	100	100	100	99
Promedio por evaluador	100	100	100	90	95	99	100	99	98.7

Fuente: La autora

Además, evalúan cualitativamente la aplicabilidad o factibilidad del excelente, recibiendo esta valoración de los expertos consultados, se asegura que la propuesta sea significativa y factible, lo que permitiría alcanzar el objetivo de mejorar el desarrollo de las relaciones interpersonales en los niños/as a través del juego simbólico en la Unidad Educativa “Lic. Alonso Campoverde” de la ciudad de Huaquillas.

Componente teórico

Los jueces calificaron con 0,97 la claridad, coherencia e importancia de este principio, que se refiere a la unidad entre el carácter científico de la formación del alumno y la importancia basada en los beneficios del buen vivir. El principio de la unidad del carácter social de la educación individual y la educación integral fue evaluado en su claridad, coherencia e importancia con un valor de 0,98. Se estimó un valor de 0,99 para

la unidad entre emocional y cognitiva de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El principio de unidad de la capacidad creativa, activa y participativa de todos los alumnos fue evaluado con un valor de 0,99. Del mismo modo, 0,99 principio de unidad de estilos de aprendizaje y proceso de enseñanza. En general, los principios que sustentan el componente teórico obtuvieron una calificación de 0,98 lo que indica un mayor acuerdo entre los jueces con respecto a la claridad, la coherencia y la importancia del componente teórico.

Componente instrumental

Los evaluadores calificaron la claridad, coherencia y pertinencia de la instrucción a las actividades realizadas en la lección con 0,92. El desarrollo de las actividades propuestas al inicio de la lección se evaluó con una puntuación de 0,97. De igual forma, con un valor de 0,93, se aceptó la optimización de características durante el proceso de clasificación. En general, los pasos y procedimientos que respaldan el componente instrumental obtuvieron una puntuación de .99, lo que indica que los jueces estuvieron de acuerdo con la claridad, consistencia e importancia del componente instrumental. Finalmente, considerando que los jueces otorgaron a la parte teórica de la metodología propuesta un puntaje de 0,96; aunque el componente instrumental obtuvo una calificación de 0,99, es claro que la claridad, coherencia e importancia de la metodología propuesta, basada en estrategias didácticas versátiles para llamar la atención sobre los estilos de aprendizaje durante el proceso de aula, obtuvo una puntuación de 0,95. Esto indica mayor acuerdo entre jueces y validez de contenido. En el Apéndice E se incluye una herramienta de evaluación con las calificaciones de cada juez.

Conclusiones del capítulo

El capítulo describe los indicadores que se pueden utilizar para evaluar la eficacia de la metodología propuesta después de su implementación en la práctica pedagógica. Además, se evaluó la idoneidad del método antes de su implementación. Los resultados obtenidos sugieren que el nivel de convergencia de los componentes del método propuesto es fuerte y continuo. El método es claro, coherente y pertinente y, según los jueces, cumple con las condiciones actuales.

CONCLUSIONES

- La sistematización teórica realizada permitió considerar la existencia de un variado corpus teórico en relación con los juegos simbólicos y las relaciones interpersonales, de ellas se ha asumido como fundamento psicológico de las investigaciones considerándose una alternativa realizable una guía didáctica enfocada en los juegos simbólicos como base fundamental en el aprendizaje en todas sus áreas, pues al integrarlos de forma regular sus habilidades y destrezas se desarrollan de manera completa.
- La investigación realizada demostró la importancia de implementar actividades lúdicas basadas en los juegos simbólicos para fortalecer las relaciones interpersonales en los niños de educación inicial. Se ha demostrado que a través de la guía de actividades diseñada y la implementación de un cronograma de actividades planificadas, se pueden lograr progresos significativos en la formación académica de los estudiantes.
- La propuesta didáctica elaborada ha sido evaluada y considerada pertinente por expertos en el área educativa, lo que demuestra su relevancia y utilidad para su inclusión en la práctica educativa. La implementación de esta guía de actividades en la Unidad Educativa Alonso Campoverde de la ciudad de Huaquillas puede contribuir significativamente a mejorar las habilidades sociales de los niños, promoviendo la cooperación, solidaridad y liderazgo entre ellos.
- Los juegos simbólicos en los niños de educación inicial fortalecieron la interacción entre pares, como la cooperación, la solidaridad, y el liderazgo, que define claramente las características de las relaciones interpersonales. Cuya importancia radica en la contribución al desarrollo integral de la personalidad de los niños/as que se están formando, en lo que es determinante el rol de las educadoras, así como la participación de la familia y demás factores, para lograr la socialización.

RECOMENDACIONES

- Analizar las posibilidades de aplicar el juego simbólico en las actividades escolares del docente para obtener mejores resultados en el aprendizaje de los niños.
- Ampliar la investigación presentada en este estudio sobre el desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo al comprender mejor las teorías existentes respecto al ritmo de aprendizaje de cada niño
- Analizar más a fondo la relación entre la imaginación y la creatividad como herramienta. desarrolla el pensamiento creativo infantil aplicando recursos didácticos y ambientales, para que el niño se comunique con su entorno y desarrolle en él la sociabilidad.
- Utilizar la orientación metodológica brindada en este estudio para docentes para implementar y generar aprendizajes significativos para niños y niñas, haciendo las aulas más dinámicas y entretenidas.

BIBLIOGRAFÍA

- González, C., & Quintanar, L. (Agosto de 2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Bogotá , Colombia: Avances en Psicología Latinoamericana. doi:dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08
- Pucuhuaranga Espinoza, T. N. (2 de noviembre de 2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad.*, 6(11) , 191-204. (Redaly, Ed.) Lima, Lima, Perú: Horizonte de la Ciencia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960869017/html/>
- Abad, J., & Ruiz, Á. (marzo de 2012). El juego simbólico. Barcelona: Publicaciones La Salle.
- Abreu, J. (Abril de 2015). Análisis al Método de la Investigación. 205-214. Nuevo León, México: Daena: International Journal of Good Conscience. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10\(1\)](http://www.spentamexico.org/v10-n1/A14.10(1))
- Andrade, A. (junio de 2020). El juego como recreación. *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños de educación inicial*, 5(2). Revista Ciencia e Investigación . doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Apud, Z., & Apud, T. (agosto de 2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. 47-52. Cuenca, Azuay, Ecuador: Revista Killkana Sociales. Obtenido de https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299
- Arias , F. (1999). *El proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Baéz , J., & Pérez , T. (2015). *Investigación Cualitativa*. Madrid, España: ALFAOMEGAESIC.
- Ballén, R. (Diciembre de 2010). La pedagogía en los diálogos de Platón. 35-43. Bogotá, Colombia: Revista Diálogos de Saberes.

- Baptiste, J., Gardes, M.-L., Cortesano, F., & Prado, J. (2021). Efectos de la educación Montessori en el desarrollo académico, cognitivo y social de niños en edad preescolar desfavorecidos: un estudio controlado aleatorio en el sistema de escuelas públicas francesas. *92(5)*, 2069-2088. Francia: Sociedad para la Investigación en Desarrollo Infantil. doi:<https://doi.org/10.1111/cdev.13575>
- Barba, M., Cuenca, M., & Rosa, A. (mayo de 2007). *Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo*, *42(7)*. Cuba: Revista Iberoamericana de Educación.
- Bautista, Y. (26 de mayo de 2022). Encuentro entre las teorías de Piaget y Freire y su vinculación con el aprendizaje organizacional de Peter Senge. República Dominicana: Ciencia Revista de postgrado.
- Caballero, G. (Abril de 2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *6(4)*, 57, 861-878.
- Trujillo, Perú: Polo de Conocimiento. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Caballeros Ruíz, M., Sazo , E., & Gálvez, J. (2014). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Interamerican Journal of Psychology*, *48(2)*, 212-222. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Cabezas, E., Naranjo, D., & Torres, J. (20 de Octubre de 2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Ecuador: Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Obtenido de <http://www.repositorio.espe.edu.ec/>
- Calvo, P., & Gómez , M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. 23-31. España: Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. Obtenido de <http://www.revistalarazonhistorica.com/>
- Cascant, J., & Hueso, A. (2012). *Metodologías y técnicas cuantitativas de investigación*. Valencia, España : Universitat Politècnica de Valencia. Obtenido de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>
- Castillo, I., & Sandoval, C. (11 de Mayo de 2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *5(2)*. Lima, Perú: Revista

Andina de Educación. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>

- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). *Educación para todos*. Santiago de Chile, Chile: CEPAL. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/40159-horizontes-2030-la-igualdad-centro-desarrollo-sostenible>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Quito, Pichincha, Ecuador: Asamblea Nacional del Ecuador.
- Corral, Y., Corral, I., & Franco, A. (abril de 2015). Procedimientos de muestreo. 151-167. México: Revista Ciencias De La Educación.
- Cuellar, M., Tenreyro, M., & Castellón, G. (18 de octubre de 2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. Conrado, Cuba. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.
- Dantas, R., & Ayala, L. (diciembre de 2018). Juego Simbólico. Loreto, Perú: Universidad Científica de Perú-Facultad de Educación y Humanidades- Programa Académico de Educación.
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. (12), 180-205. Laurus, Revista de Educación. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- De Barros, C., & Hernández, A. (2016). Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje. 189-200. España: Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad. Obtenido de <http://riai.jimdo.com/>
- Fierro Roca, M. (2018). Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución inicial. *Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución inicial*. Peru : Universidad Carlos Mariategui . Obtenido de http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/415/Carlos_Tesis_titulo

_maestria_2018.pdf? sequence=1&isAllowed=y

Gallardo, J. (8 de Abril de 2018). Teorías del Juego como Recurso educativo. (págs. 1-21).

Madrid: Innovagogia.

Gallardo, P., & Gallardo, J. (14 de Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. 41-51. Sevilla, España: Revista Educativa Hekademos.

García, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Buenos Aires, Argentina: EFDeportes Revista Digital Buenos Aires. Obtenido de EFDeportes.com

García, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje.

36(1), 1-24. San Pedro, Costa Rica: Revista Educación. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44023984007>

Garófano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (Agosto de 2017).

Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. EmásF, Revista Digital de Educación Física. Obtenido de <http://emasf.webcindario.com>

Gómez, M., Giraldo, M., & Klimenko, O. (junio de 2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa pre operacional a través del juego simbólico. 9(14). Medellín, Colombia: Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas "PSICOESPACIOS". Obtenido de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

González, C. (enero de 2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Estructura y contenido del juego temático de roles sociales*. DF, México : Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>

González, F. (10 de octubre de 2005). ¿Qué es un paradigma? Análisis teórico, conceptual y psicolingüístico del término. *Investigación y Postgrado*.

Guerrero, R. (2016). Reflexión crítica epistemológica sobre métodos mixtos en investigación de enfermería, 246-252. México: Universidad Nacional Autónoma

de México. doi:<https://doi.org/10.1016/j.reu.2016.09.001>.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). *Metodología de la Investigación*. (M.-

H. / . EDITORES, Ed.) DF, México: McGRAW-HIL.

Kolb, D. (Agosto de 2006). Experiential learning: experience as the source of learning and development. Obtenido de kolb84 Kolb Experiential learning.pdf

López, I. (12 de marzo de 2010). El juego en la educación infantil y primaria. Revista Autodidacta.

Magallanes, Y., Donayre, J., Gallegos, W., & Maldonado, H. (octubre de 2021). El lenguaje en el contexto socio cultural desde la perspectiva de Vygotsky. 25-35. Barquisimeto, Venezuela: Revencyt. Obtenido de <http://www.grupocieg.org/>

Medina, C. (1 de julio de 2001). Paradigmas de la investigación sobre lo cuantitativo y lo cualitativo. (C. E. Neogranadina, Ed.) España: Editorial Neogranadina. doi: <https://doi.org/10.18359/rcin.1382>

Megías, A., & Lozano, L. (2019). El juego infantil y su metodología. En *El juego infantil y su metodología*. Editex. Obtenido de <http://books.google.com>

Mendoza, P. D. (2019). Influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje de los niños de educación inicial. *Influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje de los niños de educación inicial*. Tumbes, Perú: Universidad Nacional de Tumbes.

Meneses, M., & Monge, M. (2 de septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. San Pedro, Costa Rica: Revista Educación. Obtenido de Meneses, Maureen y Monge, María de los Ángeles (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25 (2), 113-124. [fecha <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Inicial Educación 2014*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de www.educacion.gob.ec

Ministerio de Educación. (2014). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Quito: Mineduc. Obtenido de <file:///C:/Users/Use/Downloads/curriculo%20de%20inicial.pdf>

- Molina, N., & Pérez, I. (6 de diciembre de 2006). El clima de relaciones interpersonales en el aula un caso de estudio. Maracaibo, Venezuela: Paradigma. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200010&lng=es&tlng=es.
- Montessori Village. (2021). *Montessori Village. All rights reserved. Aviso Legal*. Obtenido de <https://www.montessorivillage.es/importancia-del-juego-simbolico-3/>
- Moreno, K., & Cárdenas, M. (Septiembre de 2021). La lúdica como instrumento para mejorar la motivación. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/4577>
- Morón, C. (2011). El juego dramático en la educación infantil. (12), 11. Andalucía, España: Revista Digital para la enseñanza. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Muchiut, Á. (19 de Agosto de 2019). *Juego y función ejecutiva de planificación en niños de nivel inicial*, 13(2), 163-170. Argentina : Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology. doi:DOI: 10.7714/CNPS/13.2.212
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Quito, Ecuador: Creative Commons.
- Partida, J. (23 de Enero de 2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social. *El Juego en la Infancia*, 321-350. DF, Mexico: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27068693008>
- Pineda, E., & Alvarado, E. (1994). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo del personal de salud*. New York, Estados Unidos: Organización Panamericana de la Salud.
- Rachid, L., & El Hassan, A. (20 de septiembre de 2019). *Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education*, 339–356. Marruecos: Computer Science and Information Systems. doi:<https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>

- Ramirez, L., & Henao, G. (2011). Modelo de intervención psicopedagógica encaminado al desarrollo de aspectos emocionales, cognitivos y conativos. *Fundamentación teórica*, 29-39. Medellín, Colombia : International Journal of Psychological Research.
Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299022819005>
- Real Academia de la Lengua. (octubre de 2014). Diccionario de la lengua española. España:Rae. doi:<https://dle.rae.es>
- Roldán , M. (3 de mayo de 2022). *Eres Mamá blog*. (P. M. Roldán, Productor) Obtenido de <https://eresmama.com/importante-la-interaccion-social-los-ninos-pequenos/>
- Ruíz , M., & Ortíz , L. (Diciembre de 2018). El pensamiento latinoamericano ante sus desafíos históricos: aportes para el derecho de la educación. *18(2)*, 7-44. Distrito Federal, México: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27057946002>
- Sánchez , D. (18 de febrero de 2018). *El mejoramiento de las relaciones interpersonales en la educación preescolar a través del trabajo colaborativo*, (34). DF, México. Obtenidode educandoparaeducar@beceneslp.edu.mx
- Sánchez , D. (febrero de 2018). *El mejoramiento de las relaciones interpersonales en la educación preescolar a través del trabajo colaborativo(34)*. México: Educando paraeducar. Obtenido de educandoparaeducar@beceneslp.edu.mx
- Sánchez , D. (2 de julio de 2018). El mejoramiento de las relaciones interpersonales en la educación preescolar a través del trabajo colaborativo. San Luis Potosí, México:Educando para educar.
- Sanz, P. (29 de diciembre de 2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *21(83)*, 307-312. Madrid , España: Rev Pediatr Aten Primaria. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=en.
- Solís , P. (junio de 2020). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Logroño, España: Voces de la Educación 2019. doi:hal-02516612
- Toapanta, F. (2021). Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del

pensamiento creativo en la primera infancia. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato/Repositorio Digital. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32273>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. United Nations Children's Fund. Obtenido de <http://www.unicef.org/publications>

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (G. e. Grijalbo, Ed.) Barcelona, España: Editorial Crítica.

Vygotsky, L. (1982). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana, Cuba : Ed. Pueblo y Educación.

Vygotsky, L. (1982). : *Pensamiento y lenguaje*. La Habana, Cuba.

Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *45(2)*. Costa Rica: Revista Educación-Redalyc. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>

Villasís, M., & Miranda, M. (septiembre de 2016). El protocolo de investigación IV: las variables de estudio. 303-310. México: Revista Alergia México. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755025003>

Anexo I Ficha de Entrevista a Docente



Universidad Técnica de Machala

Maestría de Educación Inicial

ENTREVISTA A DOCENTES

Año lectivo: 2022

Objetivo: Caracterizar las habilidades y destrezas de los niños a través de los juegos simbólicos y el desarrollo de sus relaciones interpersonales.

Descripción: La Entrevista será aplicada a los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa "Alonso Campoverde" del cantón Huaquillas sobre la frecuencia del uso de los juegos simbólicos en el salón de clases.

Tema: Los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Alonso Campoverde del cantón Huaquillas.

Indicaciones: Estimado docente a continuación se le realizaran algunas preguntas en relación a los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación inicial, marcar con una "X" la escala en la que se posiciona su respuesta.

1. ¿Con qué frecuencia utiliza los rincones de Juegos simbólicos en el salón de clases?

Siempre	
A veces	X
Nunca	

2. ¿Cree usted que se debe introducir el juego simbólico en el proceso enseñanza aprendizaje?

Sí, Porque los niños logran desarrollar mejor sus habilidades y consiguen formar una imagen del mundo exterior.

3. ¿Qué criterios deben considerarse para seleccionar los juegos simbólicos dentro salón de clases?

El juego Simbólico representa diferentes roles y situaciones del mundo que lo rodea. Se trata de una actividad en la que el niño/a pasan constantemente de lo real a lo imaginario.

4. ¿Se estimula la creatividad en el niño mediante el juego?

Siempre	X
A veces	
Usualmente no	
Casi nunca	

5. ¿Se utiliza como estrategia el juego simbólico en el aula para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre	
A veces	X
Usualmente no	
Nunca	

6. ¿Está de acuerdo en que uso de los rincones de juegos simbólicos contribuyen al desarrollo de las relaciones interpersonales de los educandos?	
Totalmente de acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Indeciso	<input type="checkbox"/>
Desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente desacuerdo	<input type="checkbox"/>
7. ¿Cree usted que el niño desarrolla su capacidad imaginativa con las estrategias que usted aplica dentro del proceso de enseñanza?	
Siempre	<input checked="" type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Usualmente no	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
8. ¿Se construyen rincones de lectura dentro del aula para motivar el proceso de enseñanza – aprendizaje?	
Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input checked="" type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
9. ¿Considera usted que los docentes brindan la importancia requerida al uso de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza?	
Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input checked="" type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
10. Desde su experiencia como docente ¿cree usted que se debería implementar herramientas pedagógicas sobre el uso correcto de los juegos simbólicos en el salón de clases?	
Totalmente de acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>
De acuerdo	<input type="checkbox"/>
Indeciso	<input type="checkbox"/>
Desacuerdo	<input type="checkbox"/>
Totalmente desacuerdo	<input type="checkbox"/>

Anexo J Ficha de Observación



Universidad Técnica de Machala

Maestría de Educación Inicial

FICHA DE OBSERVACION

Nombre del docente:
Lorena Vera

Fecha: 21/11/2022

Año: 2022

Aula: inicial 1

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo: Interpretar la conducta de los niños al integrar los juegos simbólicos en su educación.

Descripción: La presente ficha de observación se aplica en el aula de clase a estudiantes cuando se da el uso del rincón lúdico para comprobar las áreas que fortalece el uso de esta herramienta pedagógica.

Tema: Los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Alonso Campoverde del cantón Huaquillas.

Indicaciones: Marcar con una "X" la escala en la que se posiciona su respuesta.

Escala de medición: **Iniciado- En proceso- adquirido**

N°	Pregunta	Escala		
		Acceptable	En proceso	Adquirido
Identidad mediante autoconocimiento				
1	Tiene mayor fuerza, resistencia y coordinación		X	
2	Representa con gestos su estado de ánimo.		X	
3	Juega solo o tiene amigos imaginarios		X	
4	Utiliza bloques para construir casas, estaciones o granjas.		X	
Niveles de independencia				
5	Asume roles de otras personas		X	
6	Inicia juegos en grupo y colabora con otros niños	X		
7	Crea escenarios e imagina lugares		X	
8	¿Realiza actividades lúdicas dirigidas y libres el aula?		X	
9	¿Se siente atraído por los recursos didácticos empleados en el aula?			X
10	¿Participa en las convivencias sociales y grupales establecidas?		X	
11	¿Le agrada compartir pensamientos e inquietudes con sus pares?	X		
Acciones de autocuidado				
10	¿Toma actitudes positivas ante las situaciones escolares que se le presentan?		X	
11	Respeto las normas y reglas del salón de clases	X		