



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**

**MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE  
CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019.**

**AUTORA:**

**LIC. CHUIZA ORELLANA SILVIA JANNETH**

**TUTOR:**

**MGS. MARTHA LÓPEZ**

**2019**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**

**MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN  
INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE  
CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019.**

**AUTORA:**

**LIC. CHUIZA ORELLANA SILVIA JANNETH**

**2019**

## I. DERECHOS DE AUTOR

iii

### I. DERECHOS DE AUTOR

Yo, Chuiza Orellana Silvia Janneth, en calidad de autora del proyecto de investigación:  
**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019”**

Autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los documentos que me pertenecen a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a vuestro favor, de conformidad lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y además pertinentes de la ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Asimismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la ley Orgánica de Educación Superior.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según el establecido en la ley de la Propiedad Intelectual, por su reglamento y por su normativa institucional vigente.

Firma.....

**Lic. Chuiza Orellana Silvia Janneth**

**C.C.060462165-6**

## II. AUTORÍA NOTARIADA

iv

### II. AUTORÍA NOTARIADA

Yo, Chuiza Orellana Silvia Janneth, Autora del trabajo de Titulación : **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019”**, declaro que el trabajo aquí escrito es mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según el establecido en la ley de la Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por su normativa institucional vigente.



Lic. Chuiza Orellana Silvia Janneth  
**AUTORA**

C.C. 0604621656





**DR. PACÍFICO GALLEGOS M.**

**NOTARIO PRIMERO DEL CANTON CHUNCHI**



1 **ESCRITURA DE DECLARACION JURAMENTADA**

2 **ESCRITURA No. 20190605001P01583 FACTURA No. 10806**

3 **OTORGA:**

4 **SILVIA JANNETH CHUIZA ORELLANA**

5 **C.C.:** 060462165-6

6

7 **CUANTIA:**

8 **INDETERMINADA**

9 **DI 2 COPIAS**

10 En la ciudad de Chunchi, cantón del mismo nombre, provincia de Chimborazo, República

11 del Ecuador, el día de hoy **MARTES TRES DE DICIEMBRE DEL AÑO DOS MIL**

12 **DIECINUEVE**, ante mi **Doctor Pacífico Bladimir Gallegos Martínez**, **NOTARIO**

13 **PUBLICO PRIMERO de este cantón**, comparece **SILVIA JANNETH CHUIZA**

14 **ORELLANA**, portadora de la cedula de identidad número: cero-seis-cero-cuatro-seis-

15 **dos-uno-seis-cinco-seis (060462165-6)**, con su respectivo número de teléfono y correo

16 **electrónico**, domiciliada en este cantón Chunchi. La compareciente declara ser de

17 **nacionalidad ecuatoriana**, de estado civil soltera, mayor de edad, con capacidad legal para

18 **contratar y obligarse**, a quien de conocerla personalmente **DOY FE**, en virtud de

19 haberme exhibido su documento de identidad y luego de la verificación en el Sistema

20 **Nacional de Identificación Ciudadana del Registro Civil**, de donde se ha descargado e

21 **impreso su certificado de datos de identidad ciudadana** el mismo que agrego a la presente

22 **escritura**, solicitándome que se le recepte su Declaración Juramentada; al efecto, instruida

23 **por mi sobre la responsabilidad que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud**,

24 **tiene a bien en declarar bajo la solemnidad del juramento**, lo siguiente: **1) Yo Chuiza**

25 **Orellana Silvia Janneth, Autora del trabajo de Titulación “EL JUEGO**

26 **SIMBOLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN**

27 **LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE**

28 **LA UNIDAD EDUCATIVA MARIA AUXILIADORA DEL CANTON CHUNCHI,**





1 **PROVINCIA DE CHIBORAZO, AÑO LECTIVO 2018 - 2019", declaro que el**  
2 **trabajo aquí escrito es mi autoría; este documento no ha sido previamente**  
3 **presentado por ningún grado de calificación profesional; y, que las referencias**  
4 **bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autor.- Leída que le fue a la**  
5 **compareciente, se ratifica en su contenido y en testimonio del otorgamiento, al que**  
6 **procede con libertad y pleno conocimiento de la naturaleza, objeto y resultado del**  
7 **presente documento y para constancia firma, en unidad de acto, conmigo el Notario.- DE**  
8 **TODO LO CUAL DOY FE.-**

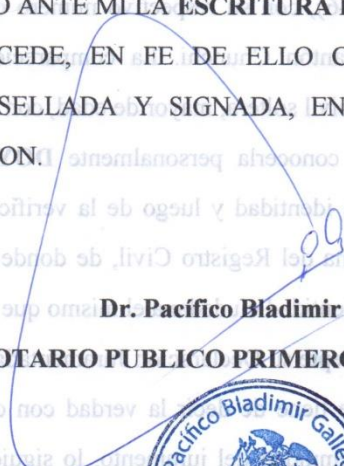
9 **COMPARECIENTE.**

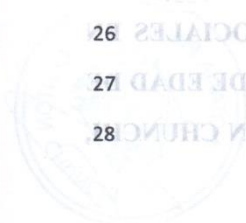
10   
11 **SILVIA JANNETH CHUIZA ORELLANA**

12 **C.C. 060462165-6.- Firmado).- Dr. Pacífico Bladimir Gallegos Martínez, NOTARIO**

13 **PUBLICO PRIMERO DEL CANTON CHUNCHI. HAY TRES SELLOS.**

14 **ORELLANA, portadora de la cedula de identidad número: cero-seis-cero-cuatro-seis-**  
15 **SE CELEBRO ANTE MLLA ESCRITURA DE DECLARACION JURAMENTADA,**  
16 **QUE ANTECEDE, EN FE DE ELLO CONFIERO ESTA PRIMERA COPIA,**  
17 **FIRMADA, SELLADA Y SIGNADA, EN CHUNCHI EL MISMO DIA DE SU**  
18 **CELEBRACION.**

19   
20 **Dr. Pacífico Bladimir Gallegos Martínez**  
21 **NOTARIO PUBLICO PRIMERO DEL CANTON CHUNCHI.**



### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR


**-MSc. Martha López Quincha**

**CERTIFICA:**

Que el informe final del trabajo de grado de Titulado: “**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019**”, del Programa de Postgrado de la Universidad Estatal de Bolívar, Maestría en Educación Inicial, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 06 de noviembre del 2019

  
.....

**-MSc. Martha López Quincha**

**TUTORA DEL TRABAJO DE GRADO**

#### IV. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

##### CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Mg Walter González Polo, en calidad de Rector de la UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA CHUNCHI FE Y ALEGRÍA, a petición de la parte interesada:

##### Certifico

Que la Lic. Chuiza Orellana Silvia Janneth, estudiante de la Maestría de Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, ejecuto en esta institución el trabajo de Investigación Titulado “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA FE Y ALEGRÍA” DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO AÑO LECTIVO 2018 – 2019”

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad

Riobamba, 05 de noviembre del 2019

Atentamente



Mg. Walter González Polo  
RECTOR





**V. DEDICATORIA**

*A mi hijo Mateo, el motor principal de mi vida, por estar a mi lado sin quejarse de aquellas noches que no pude leerle un cuento o cobijarle mientras dormía, por comprender mis ausencias durante los fines de semana y disculpar las ocasiones que no pude llevarle de paseo.*

*A mis padres, Luis y Mery, quienes con su ejemplo me han enseñado a no rendirme ante la adversidad y a ser perseverante hasta lograr mis metas.*

*A mis hermanos, Diana, Paola y Luis, quienes me han apoyado a lo largo de esta trayectoria y me han dado una mano en el momento preciso.*

*Lic. Silvia Janneth Chuiza Orellana*

## **VI. AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Estatal de Bolívar por permitirme alcanzar una meta más en mi trayectoria educativa y profesional como Licenciada y ahora como Maestrante de la República.

A mi tutora Msc Martha López por guiarme durante el proceso educativo y personal necesario para cumplir los objetivos académicos e investigativos de este estudio.

Al Ms. C Geofre Pinos por su dedicación y esfuerzo para ayudarnos a culminar esta etapa profesional.

A la Ms. C Cecy Jiménez por enseñarme a ser una mejor persona cada día.

*Lic. Silvia Janneth Chuiza Orellana*

## VII. ÍNDICE

I.	DERECHOS DE AUTOR.....	ii
II.	AUTORÍA NOTARIADA.....	iii
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	vi
IV.	CERTIFICADO DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	vii
V.	DEDICATORIA.....	viii
VI.	AGRADECIMIENTO.....	ix
VII.	ÍNDICE.....	x
VIII.	TEMA.....	xv
IX.	RESUMEN.....	xvi
X.	INTRODUCCIÓN.....	xviii
	CAPÍTULO I.....	20
1.	PROBLEMA.....	20
1.1.	Contextualización.....	20
	Árbol de problema.....	26
	Análisis crítico.....	27
1.2.	Formulación del Problema.....	28
1.3.	Justificación.....	29
1.4.	Objetivos.....	31
1.4.1.	Objetivo General.....	31

1.4.2.	<b>Objetivos Específicos</b> .....	31
1.5.	<b>Hipótesis</b> .....	32
1.5.1.	<b>Operacionalización de las variables</b> .....	33
<b>CAPÍTULO II</b> .....		35
2.	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	35
2.1.	<b>Fundamentación teoría</b> .....	35
2.1.1.	<b>Pedagogía a través del juego</b> .....	35
2.1.2.	<b>Método de enseñanza</b> .....	36
2.1.3.	<b>Enseñanza en grupo</b> .....	37
2.1.4.	<b>Juego educativo</b> .....	38
2.1.5.	<b>Montessori y el juego</b> .....	39
2.1.6.	<b>Técnicas Lúdicas</b> .....	39
2.1.7.	<b>Tipos de Juegos</b> .....	40
2.1.7.1.	<i>Juegos motores y de integración social</i> .....	40
2.1.7.2.	<i>Juegos sociales o de reglas</i> .....	40
2.1.7.3.	<i>Juegos de construcción</i> .....	40
2.1.7.4.	<i>Juegos simbólicos</i> .....	41
2.1.8.	<b>Importancia del juego en la socialización</b> .....	41
2.1.9.	<b>Inteligencias múltiples</b> .....	42
2.1.10	<b>.Inteligencia interpersonal</b> .....	43
2.1.12.	<b>Socialización</b> .....	44



2.1.13.	<b>Interacción social</b> .....	45
2.1.14.	<b>Relaciones interpersonales</b> .....	45
2.1.15.	<b>Habilidades sociales</b> .....	46
2.2.	<b>Antecedentes Investigativos</b> .....	49
2.3.	<b>Fundamentación legal</b> .....	55
<b>CAPÍTULO III</b> .....		57
3.	<b>METODOLOGÍA</b> .....	57
3.1.	<b>Tipo y diseño de investigación</b> .....	57
3.2.	<b>Población y muestra</b> .....	58
3.3.	<b>Técnicas e instrumentos</b> .....	58
<b>CAPÍTULO IV</b> .....		79
4.	<b>RESULTADOS</b> .....	79
4.1.	<b>Resultados por objetivos</b> .....	79
4.2.	<b>Comprobación de hipótesis</b> .....	83
4.3.	<b>Desarrollo de la propuesta</b> .....	86
4.4.	<b>Discusión</b> .....	130
5.	<b>Conclusión</b> .....	133
<b>Recomendaciones</b> .....		134
<b>Bibliografía</b> .....		135

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Inteligencias múltiples.....	42
Tabla 2: Población.....	58
Tabla 3: Instrumentos de recolección de datos.....	58
Tabla 4 Resultados de las fichas de observación.....	61
Tabla 5 Sonríe y responde cuando las personas le hablan.....	65
Tabla 6 Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.....	66
Tabla 7 Se presenta espontáneamente a otros niños.....	67
Tabla 8 Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.....	68
Tabla 9 Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado.....	69
Tabla 10 Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonríe y/o habla).....	70
Tabla 11 Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños.....	71
Tabla 12 Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas.....	72
Tabla 13 Es amable con sus padres y otros adultos conocidos.....	73
Tabla 14 Menciona halagos para sus padres o a algunos de ellos.....	74
Tabla 15 Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto.....	75
Tabla 16 Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones.....	76
Tabla 17 Comparación de resultados generales grupo experimental y control.....	77
Tabla 18 Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una muestra.....	84
Tabla 19 Estadísticas de muestras emparejadas.....	84
Tabla 20 Prueba de muestras emparejadas.....	85

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Árbol de Problemas .....	26
---------------------------------	----

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 : Sonríe y responde cuando las personas le hablan .....	65
Gráfico 2 : Saluda cuando ingresa a un lugar conocido .....	66
Gráfico 3 : Se presenta espontáneamente a otros niños .....	67
Gráfico 4 : Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.....	68
Gráfico 5 : Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado.....	69
Gráfico 6 : Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonríe y/o habla).....	70
Gráfico 7 : Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños.....	71
Gráfico 8 : Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas.....	72
Gráfico 9 : Es amable con sus padres y otros adultos conocidos .....	73
Gráfico 10 : Menciona halagos para sus padres o a algunos de ellos.....	74
Gráfico 11 : Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto.....	75
Gráfico 12 : Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones .....	76
Gráfico 13 Comparación de resultados generales grupo experimental y control.....	77

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Escala de Habilidades Sociales para Padres/Cuidadores 4 años .....	141
Anexo 2 Ficha de observación de las docentes.....	142

## **VIII. TEMA**

El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de Educación Inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.



## **IX. RESUMEN**

Las habilidades sociales son funciones necesarias para el desarrollo de los individuos, estas son aquellas que les permiten a los seres humanos socializar e interactuar con otros en distintos ambientes y situaciones. Durante la infancia temprana inicia el desarrollo de estas habilidades es por esta razón que resulta necesario aplicar técnicas y herramientas didácticas apropiadas y de una manera metodológica que permitan brindar a los niños desde el proceso educativo inicial una formación integral. Bajo este enfoque la presente investigación se centró en abordar la problemática actual presentada en la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi donde se observó que en los niños de educación inicial el desarrollo socioemocional se encontraba por debajo de lo esperado acorde a su grupo etario. Para abordar la problemática se empleó una metodología cuantitativa con alcance descriptivo de campo, esta metodología permitió recopilar la información por medio de la aplicación de la escala de habilidades sociales para cuidadores y padres. La población total de niños con los que se realizó la recolección de información fue de 40 estudiantes, de los cuales 20 fueron considerados para el grupo experimental y los otros 20 para el grupo control. En el grupo experimental se aplicó de manera metódica la propuesta presentada donde se empleaban los juegos simbólicos como herramienta para motivar el desarrollo social de los niños. Los resultados obtenidos permitieron comprobar a través de la aplicación de la prueba t-student para comparación de medias que posterior a la aplicación de la propuesta se encontraron menos niños con retraso frente a su edad, dicha aseveración contaba con un nivel de significancia superior al 95%, lo que permitió aceptar la hipótesis alternativa concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años.

**Palabras claves:** Habilidades sociales, educación inicial, juegos simbólicos.

## **ABSTRACT**

Social skills are the functions necessary for the development of individuals, it is what allows human beings to socialize and interact with others in different environments and situations. During early childhood, the development of these skills begins; it is for this reason that it is necessary to apply specific didactic techniques and tools and in a methodological way that allows children to be offered comprehensive training from the initial educational process. Under this approach, the present investigation focused on addressing the current problem presented in the María Auxiliadora Educational Unit of the Chunchi Canton, where it was established that in the initial education children the socio-emotional development will be considered below what is expected according to their age group. To address the problem, a quantitative methodology with a descriptive field scope, this methodology for collecting information through the application of the social skills scale for caregivers and an observation form were used. The total population of children with whom information was collected was 40 students, of which 20 were affected by the experimental group and the group control. In the experimental group, the proposal presented where symbolic games were used as a tool to motivate children's social development was applied methodically. The permitted results allowed us to verify through the application of the t-student test for comparison of means that after the application of the proposal there were fewer children with delays compared to their age, this assertion had a level of significance greater than 95 %, which accepts the alternative hypothesis concluding that the application of symbolic games does improve the development of Social Skills in children in initial education from 4 to 5 years.

**Keywords:** Social skills, initial education, symbolic games.

## **X. INTRODUCCIÓN**

El ser humano desde el momento del nacimiento es un ser sociable, necesita establecer relaciones con todo su entorno, la primera relación social que experimenta el niño es con la madre, es momento cuando se inicia el proceso de desarrollo social, en este proceso están presentes nexos afectivos, de respeto, de compañerismo y de amistad. El niño al iniciar la etapa escolar sale de su ambiente familiar y se enfrenta a un nuevo mundo donde debe relacionarse con sus iguales y maestros, es el momento donde el niño necesita el mayor apoyo posible, siendo el maestro el que debe tener las herramientas para facilitar esta etapa de transición; entre las estrategias están la realización de los juegos para contribuir al desarrollo de las habilidades sociales del niño.

La UNICEF (2018) plantea la utilización de técnicas lúdicas en el aula de clase como una estrategia que permita a los estudiantes aprender mediante el juego, construyendo el conocimiento de habilidades que aplicará en su vida adulta, empleando técnicas que promuevan el desarrollo social para buscar un aprendizaje significativo, funcional e integral.

El juego simbólico es una técnica educativa donde los niños representan personajes de forma espontánea, ayudando al niño que participa a entender el ambiente donde se desarrolla, aprende el concepto de la amistad al relacionarse con otros niños, adquiere habilidades sociales y las normas de comportamiento.

Bajo este enfoque de la relación entre juegos simbólicos y desarrollo de habilidades sociales, se realizó la presente investigación, en busca de determinar cómo incide la aplicación de actividades lúdicas de tipo simbólico en las habilidades sociales de los niños

y niñas de 4 a 5 años de educación inicial de la Unidad Educativa María Auxiliadora, del cantón de Chunchi de la provincia de Chimborazo.

La investigación se estructuró por capítulos siguiendo las normas de una investigación científica.

Capítulo I, está conformado por la contextualización de la información, el árbol de problema, la formulación donde se plantea cual es el problema existente en la Unidad Educativa María Auxiliadora, la justificación, los objetivos tanto general como específicos, las hipótesis y el sistema de variables que se estudiaron.

Capítulo II, este capítulo contiene toda la fundamentación teórica que guarda relación con el tema de estudio, los antecedentes sobre investigaciones hechas antes de la presente investigación y la fundamentación legal que sustenta el marco jurídico en relación a las habilidades sociales y los juegos simbólicos.

Capítulo III, en este acápite se presenta la metodología de estudio aplicada para el desarrollo de la investigación, así como una descripción de los instrumentos empleados que permitieron conocer el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños que conformaban la población de estudio.

Capítulo IV, se presentan los resultados obtenidos según los objetivos planteados y comprobación de hipótesis, las conclusiones y recomendaciones.

Además del desarrollo de la propuesta basada en una guía de juegos simbólicos para el desarrollo de las habilidades sociales considerando una destreza diferente, tomada del currículo de educación inicial, para cada actividad de tal manera que se pueda incluir en la planificación semanal docente.



## CAPÍTULO I

### 1. PROBLEMA

#### 1.1. Contextualización

##### **Macro**

Los niños durante sus primeros años desarrollan habilidades que les permiten razonar, expresarse, movilizarse por su cuenta y habilidades sociales. Las Habilidades sociales son aquellas cuya función es facilitar la capacidad natural de los seres humanos para socializar con otros individuos en distintos ambientes, en la etapa preescolar son las habilidades que le permiten a los niños expresar cuando necesitan ayuda, expresar sus emociones o simplemente interactuar con otros niños.

Según la UNICEF, las habilidades sociales” Son aquellas destrezas que nos llevan a resolver problemas, a comunicarnos efectivamente y poder expresar nuestros sentimientos, pensamientos y acciones de forma acertada, para poder garantizarnos relaciones estables y duraderas” (UNICEF, 2017, pág. 4).

Del conocimiento pertinente, respecto a la importancia de las habilidades sociales, en la vida de los seres humanos se puede expresar que; el desarrollo acorde y oportuno de dichas habilidades desde edades tempranas es necesario para formar individuos socialmente aptos para afrontar la vida.

La interacción de los niños va aumentando conforme las etapas de la vida, iniciando con interacciones exclusivas en el núcleo familiar, algunos amigos de la comunidad y posteriormente la etapa inicial de la educación. Durante esta etapa los niños viven la experiencia inicial como individuos, separándose por primera vez de su familia por lapsos de

tiempo determinado, es en esta etapa donde inicia el aprendizaje de nuevas habilidades al interactuar con iguales de manera constante (Carrillo, 2015).

Estas experiencias nuevas para cada niño son un nuevo reto, representando cambios a su cotidianidad, modificaciones en la rutina ocasionando que los niños experimenten sentimientos de retraimiento, ansiedad, nerviosismo y temor afectando el desarrollo de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales presentan tres dimensiones principales, el verbal, el no verbal y el paralingüístico. El desarrollo de cada uno de estos componentes puede verse afectado de manera negativa por una serie de factores, como el entorno donde se desarrolla el niño, aspectos psicomotores, dificultades psicológicas, entre otros (Chota & Vasquez, 2017).

Los Juegos Simbólicos intervienen como un agente detractor que ayuda a los niños a enfrentar las dificultades del entorno a través del juego, disminuyendo la ansiedad y promoviendo el desarrollo integral del niño y de sus habilidades sociales.

Las principales consecuencias de no desarrollar habilidades sociales acorde a la edad en que se encuentran los niños pueden ser aislamiento social, rechazo por parte de los otros niños, fomento de conductas agresivas, baja autoestima, dificultad para comunicarse y malestar emocional entre otros (González C. , 2014)

Existen muchos métodos para desarrollar las habilidades sociales en los niños, sin embargo, es conocido que en esta etapa la mejor manera de enseñanza es aquella que se realiza a través de los juegos. Dentro de esta rama se encuentran los Juegos Simbólicos, este se presenta a partir de los 2 años hasta los 7 años y consiste la simulación de situaciones, roles, personajes de personas u objetos que no están presentes en el momento del juego.

## **Meso**

El Ecuador cuenta con documentos curriculares, los cuales sirven de apoyo y referencia en la educación, tanto a nivel inicial como en la Educación Básica del país; dentro de estos se puede observar la vinculación que existe entre el área recreativa y la educación la cual enmarca gran importancia al desarrollo de destrezas motrices, físicas y sociales las mismas que son necesarias incluir en las instituciones del país.

La realidad en el país es que se observa que los niños durante sus tiempos libres, generalmente ven televisión o juegan en el computador, estas actividades les resultan bastante divertidas y entretenidas, pero esta situación propicia que los niños no establezcan relaciones interpersonales, por ello no adquieren las habilidades sociales básicas y, por lo tanto, suelen presentar problemas de interacción cuando se integran a un grupo o cuando realizan diversas actividades grupales.

En el Ecuador se han realizado consideraciones a nivel de las instituciones educativas con el objetivo de fomentar el desarrollo integral de los niños y adolescentes, como lo estipulado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural donde se dicta en su Artículo segundo el empleo del interaprendizaje y multi-aprendizaje como “instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo” (LOEI, 2011). De igual forma en el mismo artículo se fomenta la motivación de los docentes para promueve la aplicación de técnicas para que la enseñanza sea de calidad.

Pese a no existir artículos específicos para la integración de los juegos de cualquier tipo en las actividades académicas con fines didácticos, se insta al sistema educativo y a los docentes a aplicar técnicas e instrumentos para potenciar las capacidades humanas, de hecho, en el

numeral (q) del artículo 2 de la LOEI se reconoce la motivación del profesorado por las acciones de enseñanza.

Partiendo de este hecho frente a la problemática de bajo desarrollo de las habilidades sociales en niños que cursan educación inicial, resulta de carácter obligatorio la aplicación de técnicas que promuevan y fomenten el desarrollo integral de los niños, respetando sus derechos y cumpliendo con las obligaciones del sistema educativo nacional.

El Ministerio de Educación en su publicación de la revista pasa la voz en junio 2017 expone acerca del juego como una estrategia importante para el aprendizaje de los niños debido a su naturalidad nata de estos, exponen que “los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones”. (Ministerio de Educación, 2017).

Por esta razón como se ha observado existe una tendencia de aprovechar esta naturalidad propia de los niños por los juegos como una herramienta vanguardista donde aprenden jugando. Bajo este esquema resaltan los Juegos Simbólicos puesto que a través de ellos practican la emulación de actitudes observadas de su entorno familiar, aprendiendo de manera cognitiva y activando el desarrollo de las habilidades sociales en la interacción con los pares en el aula de clase.

### **Micro**

Uno de los principales problemas encontrado en la infancia actual es el uso de tecnologías de manera continúa ocasionando como principal problema que en el núcleo familiar no se generan las interacciones básicas que sirven para la formación de las habilidades sociales

desde una edad temprana. En la actualidad los familiares para entretener a los niños no recurren a los juegos en familia sino a juegos electrónicos en teléfonos, video juegos o sencillamente a la televisión, pasan horas al día interactuando con dispositivos electrónicos y abstrayéndose del mundo real.

Las consecuencias de que no socialicen recaen en que los niños se aíslan fácilmente, se dedican solo a su actividad y no se relaciona. En el presente trabajo de investigación se observó la prevalencia de niños con indicios de un bajo desarrollo de sus habilidades sociales en la Unidad Educativa María Auxiliadora del cantón Chunchi. Esta Unidad Educativa atiende principalmente a niños que pertenecen a zonas rurales donde sus pobladores cuentan con estudios solo hasta el nivel básico en su mayoría desconociendo la importancia de fomentar el desarrollo integral y como los juegos simbólicos ayudan a mejorar el aprendizaje y promoviendo la interrelación con otros niños.

Los principales indicios de la problemática además de las dificultades para interactuar con sus pares, fue la desmotivación por el juego o por la realización de actividades grupales que impliquen interacción. Se evidencia desarrollo de actitudes agresivas, respuestas mal humoradas, mala actitud frente a otros compañeros, disputas frecuentes o aislamiento del grupo.

Otro factor que se observa en la localidad es la migración de los padres a otras localidades a nivel nacional o internacional en búsqueda de mejoras económicas o trabajo, esta situación genera que los niños sean criados por sus abuelos o parientes cercanos en las áreas rurales aledañas. Esta eventualidad ha acarreado que los niños no reciban el acompañamiento

adecuado, la dirección apropiada y la motivación lúdica para el desarrollo integral psicológico, intelectual y social que todo niño entre 4 a 5 años necesita.

Piaget en su publicación de la Psicología del Niño exponía que mediante los juegos los niños llegan a asimilar las realidades intelectuales que, sin el juego, seguirían siendo para su inteligencia y nivel infantil, completamente exteriores y ajenas (Piaget & Inhelder, 2007).

En base a las observaciones realizadas y en la información rescatada de otros investigadores a nivel internacional y nacional, se pretende a través de esta investigación abordar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños mediante la aplicación del Juego como herramienta de aprendizaje, tal cual lo planteaba Piaget en sus investigaciones, en ese sentido se emplearán los juegos simbólicos en específico sobre la población de niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

### Árbol de problema

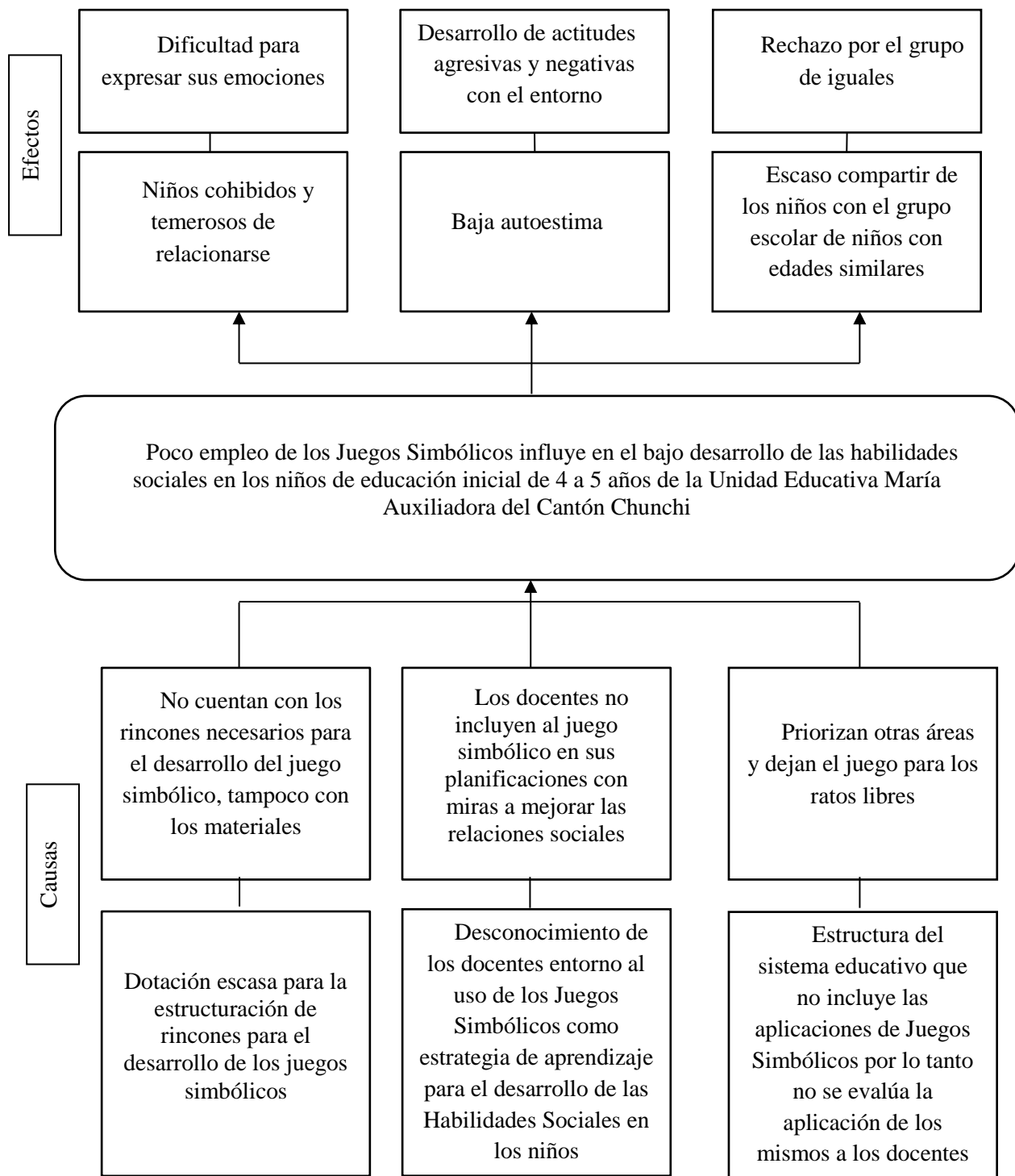


Fig. 1 Árbol de Problemas  
Fuente: Lcda. Chuiza O. Silvia J.

### **Análisis crítico**

Al realizar la observación pertinente para establecer el problema detectado en la Unidad Educativa María Auxiliadora del cantón Chunchi, específicamente en los niños de 4 a 5 años que asisten a educación inicial se observó principalmente que no existía motivación por la participación en actividades grupales donde se requería de interacción con pares y con los docentes, aunado a esto se observaba que los niños presentaban actitudes negativas y agresivas evidenciando incluso disputas entre compañeros. Esta detección inicial se profundizó determinando que en la población de niños se evidenciaba timidez, baja autoestima, rechazo por algunos niños en las actividades grupales y dificultad para expresar sus emociones y sentimientos.

En cuanto a las posibles causas que originaban esta problemática se observó principalmente desde la intervención de los docentes en la escuela, que no se aplicaban técnicas que fomentaran la interacción entre los estudiantes como la aplicación de juegos simbólicos, esto ocasionado gran parte por falta de recursos y por desconocimiento de la importancia de los mismos para el desarrollo de las habilidades sociales.

En ese mismo orden de ideas se logró observar que en la institución pese a ser un lineamiento del Ministerio de Educación carece de un espacio físico disponible para el desarrollo creativo de los niños que se encuentre dotado de distintos materiales y rincones de aprendizaje estructurados para representar distintas situaciones y roles cotidianos que permitan a los niños a través de su imaginación representar simbólicamente profesiones y roles desempeñados por los adultos, esto con el objeto de propiciar espacios que fomenten la socialización con pares y docentes afirmando y potenciando sus habilidades sociales.



## **1.2. Formulación del Problema**

¿El juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi?

### 1.3. Justificación

La presente investigación es **importante** pues con ella se analizó una problemática que afecta el desarrollo integral de una población de niños de 4 a 5 años de edad. Este análisis se ejecutó con el fin de presentar una propuesta educativa que permita a los niños a través de la práctica sistematizada de juegos simbólicos mejorar su capacidad de relacionarse de la manera correcta con el entorno y por ende sus habilidades sociales.

En esta misma línea de ideas, el principal **interés** fue el de encontrar una solución alternativa que involucre el disfrute y satisfacción afectiva, emocional y psicológica en los niños, en vista que al propiciar espacios donde se diviertan interpretando roles a través del juego simbólico, se generen escenarios óptimos para la interacción con sus iguales de manera voluntaria y natural.

La investigación es **factible** puesto que contó con el apoyo de los directivos de la Unidad Educativa, la misma que fue seleccionada por su cantidad de niños en el ciclo de educación inicial que permitieron llevar a cabo la investigación. Así mismo se contó con los recursos, financieros, humanos y técnicos que facilitaron la consecución paso a paso de las actividades requeridas para dar cumplimiento a los objetivos de investigación.

Los principales **beneficiarios** de esta investigación fueron los niños que asisten la Unidad Educativa María Auxiliadora del cantón de Chunchi ya que con esto se presenta una opción para el desarrollo integral, ofreciendo una atención especializada desde una edad temprana, partiendo de lo establecido por Montessori a través de la promoción del juego simbólico, estimulando la participación activa, práctica y social, siendo esta una actividad nata y voluntaria de los niños. De igual manera se beneficiaron a los docentes y a la institución al

estructurar una guía que les permita mejorar la calidad de la enseñanza y capacitándoles para enfrentar problemáticas de una manera vanguardista e inclusiva.

La **novedad de esta investigación** resulta en que por vez primera se aplica un estudio enfocado en el desarrollo social de los niños en dicha institución para fomentar las capacidades y habilidades sociales, ya que se ha evidenciado comportamientos poco empáticos, egoísmo, conductas agresivas, entre otros, ofreciendo una solución que será enmarcada en las últimas tendencias nacionales e internacionales que involucran el juego simbólico como una herramienta didáctica para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, preparándolos como seres sociales para enfrentar la vida y el entorno comunitario a mediano y largo plazo.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de los Juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.
- Conocer desde la perspectiva de los docentes las estrategias empleadas para el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de clases de educación inicial para niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.
- Aplicar la guía práctica desarrollada en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.
- Valorar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años posterior a la aplicación de la guía práctica de juegos simbólicos.

## **1.5. Hipótesis**

### **Hipótesis Alternativa**

La aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

### **Hipótesis Nula**

La aplicación de los juegos simbólicos limita el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

### **Variable dependiente**

Habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

### **Variable independiente**

Juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje.

### 1.5.1. Operacionalización de las variables

**Variable dependiente:** Habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

Definición	Dimensión	Indicador	Ítems	Instrumento
Conjunto de estrategias, conductas y capacidades que se aplican para la interacción social de una manera efectiva para el sujeto en el contexto social donde se encuentre (Caballo, 2007).	Estrategias, conductas y capacidades sociales.  Desenvolvimiento social.  Contexto social.	Capacidad de usar estrategias y conductas para socializar con otros.  Capacidad de desenvolvimiento en grupos.  Capacidad de adaptación en distintos contextos sociales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonríe y responde cuando las personas le hablan.</li> <li>• Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.</li> <li>• Se presenta espontáneamente a otros niños.</li> <li>• Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.</li> <li>• Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado.</li> <li>• Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonrío y/o habla).</li> <li>• Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños (“¿Qué estás haciendo?”).</li> <li>• Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas.</li> <li>• Es amable con sus padres y otros adultos conocidos.</li> <li>• Menciona halagos para sus padres o a alguno de ellos.</li> <li>• Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto.</li> <li>• Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones.</li> </ul>	Escala de Habilidades Sociales para cuidadores niños 4 años (Lacunza, Castro & Contini).

Elaboración propia

### Variable independiente

Juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje.

Definición	Dimensión	Indicador	Ítems	Instrumento
<p>Es el empleo de los juegos donde los niños a través del uso de su imaginación representan algún rol de un personaje, objeto, animal o profesión recreando situaciones imaginarias a través del uso de su creatividad, para fomentar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños a través del juego (Morrison, 2005)</p>	<p>Empleo del juego para educar.</p> <p>Uso de la imaginación.</p> <p>Representación de roles.</p> <p>Uso de la creatividad.</p> <p>Fomento del desarrollo social.</p>	<p>Capacidad para emplear los juegos simbólicos como estrategia de aprendizaje.</p> <p>Habilidad de fomentar el uso la imaginación para jugar.</p> <p>Capacidad para promover la interacción de los niños a través de situaciones imaginarias.</p>	<p>Muestra evidencias de interés por la aplicación de técnicas innovadoras para el fomento del desarrollo de las habilidades sociales.</p> <p>Cuenta con la capacidad de emplear los juegos simbólicos en el aula de clases.</p> <p>Ha desarrollado estrategias para fomentar la interacción de los niños en el aula de clase.</p> <p>En su planificación semanal está definida la aplicación de juegos simbólicos como herramienta de enseñanza.</p> <p>Que actividades realiza para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.</p>	<p>Ficha de Observación.</p>

Elaboración propia

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Fundamentación teoría

##### 2.1.1. Pedagogía a través del juego

Para los niños el juego es una “actividad placentera que genera satisfacción emocional, en la que el niño obtiene placer, entretenimiento y alegría de vivir” (Edo, Blanch, & Anton, 2016, pág. 13). Además, es el medio perfecto para el aprendizaje empírico, sensorial. Motor y vivencial.

La capacidad de que los niños adquieran nuevas capacidades está en función de la maduración y del estímulo adecuado que reciba en el entorno en que se desarrolla. El juego es una herramienta pedagógica por la que los niños en la educación inicial adquieren habilidades.

Estas habilidades desarrolladas a través del juego pueden ser agrupadas en tres bloques, las habilidades motoras, las habilidades verbales y las habilidades sociales (Simms, 1972). Siendo las motoras aquellas que se encuentran en pleno desarrollo motor que les permiten a los niños controlar y coordinar sus movimientos. Las verbales, aquellas que ayudan al niño a expresar sus pensamientos, emociones y sentimientos a través del lenguaje hablado, expresivo y escrito y las habilidades sociales, aquellas que facilitan y dictan su comportamiento en distintos contextos sociales y les permite establecer relaciones con otras personas.

La perspectiva Evolutiva de Erikson plantea que el juego es una actividad necesaria durante el crecimiento infantil y resulta esencial para el desarrollo de las nociones espaciales, temporales, intelectuales. “El juego para el niño es lo que el pensamiento y



el planeamiento son para el adulto (...) así el juego proporciona una realidad intermedia en la que la intencionalidad puede desvincularse de las fijaciones en el pasado” (Reyes, 1998, pág. 28).

La importancia del juego en el desarrollo del niño radica en que, durante esa etapa de la evolución de los individuos, la manera de aprendizaje natural es a través de la aplicación de juegos donde se comprende de manera sensorial y vivencial en entorno, preparando a cada persona para el desarrollo integral.

### **2.1.2. Método de enseñanza**

En la primera mitad del siglo 20 varios exponentes propusieron teorías acerca de la metodología de enseñanza en lo denominado “Escuela Nueva”, a continuación, se presentan las mismas:

#### **Metodología de Montessori (1870-1952)**

Su metodología se basó en la atención especial a nivel de enseñanza según el desarrollo de los niños. Montessori considero que durante la primera etapa de aprendizaje el niño se apropia de la información de manera inconsciente, posteriormente aprende a través de los estímulos sensoriales que percibe y de cómo el individuo se relaciona con el mundo. En su metodología también plantea que el entorno donde se realice el proceso de enseñanza debe estar estructurado para estimular el autoaprendizaje de los niños y el rol de los docentes es el de guiar el proceso de aprendizaje de los niños propiciando un ambiente satisfactorio donde los niños se sientan seguros para explorar el mundo.

#### **Metodología de Freinet (1896-1966)**

En su metodología Freinet postula que se deben aplicar técnicas educacionales mediante el uso de recursos didácticos que propicien el proceso de formación y que

dichos recursos se deben adecuar a las condiciones y necesidades específicas de cada grupo de niños. Frienet sostiene que en el proceso educativo el docente debe desempeñar un rol de guía que estimule a los niños a explorar y a investigar su entorno y que el conocimiento se refuerza a través de la aplicación real y tangible.

### **Metodología de Waldorf postulada por Rudolf Steiner (1861-1925)**

En su metodología desarrollada en la Escuela para hijos de los trabajadores de “Waldorf”, Steiner postula que el proceso de aprendizaje se puede dividir en períodos de 7 años iniciando en la más importante la niñez. En su propuesta indica que la metodología de enseñanza debe enfocarse en considerar al niño como un ser integral promoviendo su desarrollo físico, intelectual, emocional y espiritual.

### **Metodología de Rebecca Wild (1939-2015)**

En su teoría desarrollada en el Ecuador, aplicó las teorías de distintos autores como Montessori y Piaget, estableciendo que el proceso de aprendizaje-enseñanza debe estar basado en la interacción continua con el entorno físico y social a lo largo de la evolución y desarrollo. Wild sostiene que el proceso de aprendizaje en los niños debe ser reforzado por la aplicación del juego, en especial los juegos en espacios abiertos pues fomentan el desarrollo integral de los niños abordando los procesos de desarrollo psicomotores, sensoriales y psicoemocionales. Así mismo recalca la importancia de la participación del entorno familiar en el proceso formativo de los niños.

#### **2.1.3. Enseñanza en grupo**

El proceso de aprendizaje y enseñanza en grupo o colaborativo permite el desarrollo de habilidades como el raciocinio, comprensión, mejora la capacidad de análisis de la información y fomenta el pensamiento crítico. Stewart (2005) sostiene que a través de la

conformación de grupos para la realización de ciertas tareas se logran cosas que de manera individual no se pueden lograr. En el proceso de enseñanza en grupo se deben considerar estrategias y técnicas que permitan la participación igualitaria de todos los participantes, “el resultado debe reflejar que todos y cada uno de los estudiantes fructifiquen capacidades sociales y competencias cooperativas y hayan participado activamente en los procesos de planificación, ejecución y evaluación de la práctica pedagógica” (Bermejo & Maquera, 2015, pág. 80).

#### **2.1.4. Juego educativo**

El juego es empleado como instrumento educativo puesto que a través de él se estimula el interés de los niños, ya que mediante de ellos experimenta el mundo de una manera placentera, de goce y alegría. El juego educativo le permite al niño “construir sus nuevos descubrimientos, desarrolla y enriquece su personalidad y simboliza un instrumento pedagógico que da al profesor la condición de conductor, estimulador y evaluador del aprendizaje” citado por (Antunes, 2014, pág. 32).

El juego como un recurso para el aprendizaje debe ser aplicado de manera sostenida apalancado por una planificación y programación que permita al alumnado crecer y desarrollar de una manera sistemática sus habilidades y capacidades acorde a una selección metódica de los juegos que potencien sostenidamente dicha evolución. Según Celso y Celso “nunca piense en utilizar los juegos pedagógicos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos” (Antunes, 2014, pág. 32).

### **2.1.5. Montessori y el juego**

María Montessori (1870-1953) estableció el método de la pedagogía del juego el cual se enmarcaba en el orden, el respeto al niño y su actividad espontánea. En su modelo exalta la responsabilidad de los docentes en cuanto a potenciar los conocimientos de los niños por medio de la gestión de espacios, materiales y ambientes educativos que fomenten y motiven el desarrollo intelectual, la autonomía, el autoaprendizaje y la autoevaluación. Para alcanzar ese objetivo Montessori plantea que el juego es la respuesta a las necesidades de aprendizaje de los niños (Delgado, 2011) .

Montessori postulaba que el juego era como el trabajo de los niños y de la familia y la Educación infantil era como el lugar de trabajo donde el aprendizaje ocurría por el juego. Los niños juegan de forma natural y esto les causa enorme satisfacción, ellos no eligen la tarea del juego de manera intencional si no que es el mecanismo natural para el aprendizaje. El juego de los niños les brinda oportunidades infinitas para aprender (Morrison, 2005).

Durante los primeros años las necesidades de aprendizaje de los niños no solo son satisfechas a través del proceso educacional tradicional, sino que también requieren del juego con los compañeros.

### **2.1.6. Técnicas Lúdicas**

Las técnicas y herramientas lúdicas son un conjunto de actividades que permiten a los docentes facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las técnicas lúdicas permitirán a los estudiantes aprender mediante el juego, elaborando por sí mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación y aplicación de estas técnicas en el desarrollo social para buscar un aprendizaje significativo, funcional e integral. (UNICEF, 2018, pág. 11)

Las actividades lúdicas cumplen un rol importante en el proceso de educación inicial ya que permiten desarrollar habilidades cognitivas. Mediante la aplicación de técnicas lúdicas los estudiantes sienten motivación en las aulas de clase fomentando el crecimiento emocional e intelectual y adquiriendo habilidades para afrontar los conflictos que representa la vida cotidiana.

### **2.1.7. Tipos de Juegos**

#### *2.1.7.1. Juegos motores y de integración social*

Son uno de los principales juegos explorados por los niños en él se realizan las primeras interacciones con otros seres humanos como los padres, cuidadores o participantes del entorno familiar. Estos consisten en dar palmadas, esconderse. En este tipo de juegos se realizan los primeros intercambios lingüísticos, aparecen las primeras conversaciones.

Los juegos motores proporcionan al niño espacios para alcanzar el nivel motor acorde a su edad desarrollando la lateralidad, equilibrio, control y coordinación de las extremidades, nociones espaciales, control tónico y desarrollo sensorial.

#### *2.1.7.2. Juegos sociales o de reglas*

Estos aparecen a los 3 años de edad y son de mucha importancia para el desarrollo social y emocional de los niños. En estos juegos se presentan reglas de comportamiento de acción que regulan la interacción entre los participantes. Mediante estos juegos los niños son motivados a la generación de estrategias y a la comprensión del azar.

#### *2.1.7.3. Juegos de construcción*

Este tipo de juegos no tiene una edad determinada para su aparición, son uno de los principales motivadores del desarrollo motor de los niños, permiten el desarrollo espacial y

del equilibrio. Con estos juegos se estimula el pensamiento abstracto la concentración y la creatividad.

#### **2.1.7.4. *Juegos simbólicos***

Aquellos juegos donde los niños demuestran sus habilidades creativas, físicas y sus conciencias sociales de varias formas al fingir o interpretar roles de profesiones, animales, cosas o de sus familiares (Morrison, 2005, pág. 245) .

Estos juegos surgen cerca de los dos años de edad e inicia con la representación de aquellas cosas o personas que no se encuentran presentes. Este es el juego más típico durante la infancia y el que reúne más características importantes.

#### **2.1.8. **Importancia del juego en la socialización****

El juego es la herramienta de los niños por la cual se incorporan a la sociedad. Diversos estudios han indicado la importancia del juego para el desarrollo social siendo el de mayor importancia el juego simbólico, puesto que a través de este el niño representa desde edades temprana su percepción del mundo que los rodea.

A continuación, se citan algunas de los principales beneficios del juego en el desarrollo social de los niños:

- Los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas con las que se rigen estas relaciones.
- Se comunican e interactúan con sus iguales y amplían su capacidad de comunicación.
- Desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperar con otros.
- Evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento.

- Se conocen así mismos formando su “yo social” a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus iguales (Edo, Blanch, & Anton, 2016, pág. 14).

### 2.1.9. Inteligencias múltiples

El ser humano tiene la capacidad de desarrollar distintas competencias intelectuales que pueden ser relativamente autónomas entre sí, entre las que se encuentran; inteligencia intrapersonal, interpersonal, lingüística, espacial, musical, lógica matemática, naturalista, corporal cinética.

Tabla 1 Inteligencias múltiples

Inteligencia	Descripción
Naturalista.	Talento para observar, comprender y explorar el entorno y el medio natural.
Interpersonal.	Capacidad de entender a otros, empatizar, establecer relaciones, interactuar y liderar a otros individuos.
Intrapersonal.	Habilidad para conocer los propios sentimientos, pensamientos, pensamientos u objetivos y actuar en consecuencia.
Musical.	Capacidad para captar el ritmo, el tono y la habilidad para apreciar y expresar a través de la música.
Lógico Matemático.	Habilidad para trabajar con números y operaciones, deducir y razonar con conceptos abstractos.
Cinética corporal.	Habilidad para el control del movimiento y expresarse corporalmente.
Visual- Espacial.	Facilidad para comprender y ubicarse en el espacio físico y temporal.
Verbal.	Sensibilidad al significado de las palabras,

su orden y funciones, su sonido, ritmo y métrica y la habilidad para manejar el lenguaje oral y escrito.

---

Elaborado por Silvia Chuiza

Fuente: (Gardner, 2016)

Dichas inteligencias son desarrolladas en distinta proporción. El autor Gardner propone que cada individuo tiene problemas que resolver y ajusta sus capacidades según la situación adaptándose para brindar soluciones. Las inteligencias suelen estar asociadas a partes específicas del cerebro.

#### **2.1.10. Inteligencia interpersonal**

La inteligencia interpersonal es aquella que enmarca a las capacidades de cada individuo de entender a otros e interactuar de manera eficaz con ellos. Esta inteligencia permite prevenir comportamientos en otras personas más allá de lo que se puede percibir sensorialmente. Esta inteligencia permite comprender e interpretar en conjunto las palabras y expresiones según el contexto y la situación donde se presentan.

Los individuos con una inteligencia interpersonal desarrollada son aquellas que les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas, prefieren realizar actividades en compañía de otras personas y se sienten cómodas trabajando en grupos numerosos.

#### **2.1.11. Inteligencia emocional**

La inteligencia emocional según la define Goleman es definida como aquella capacidad que tienen los seres humanos para auto motivarse, de preservar en el empeño pese a frustraciones, de controlar y autorregular los sentimientos y estados de ánimo experimentados, de sobrellevar las emociones de manera racional y sobre todo es aquella inteligencia que le permite a las personas a empatizar y confiar en los demás (Coleman, 2012).



### 2.1.12. Socialización

La socialización enmarca a todos aquellos procesos y normas por los cuales interactúan individuos de una comunidad específica. El desarrollo de la socialización inicia desde la niñez donde se adquieren conocimientos de manera cognitiva de cómo se deben aplicar las normas sociales según las situaciones y lugares, esta transmisión de conocimiento se realiza por lo general de los adultos a los niños, de generación en generación.

Diversos autores han planteado modelos de socialización en los niños como se describe a continuación:

- Modelo de *Laissez Faire postulado* por Jean Rosseau en el siglo 18 donde establece que los niños deben ser criados en un entorno con la menor limitación posible con el objeto de que él se pueda desplegar y mostrar todo su potencial. En este modelo el autor sostiene que la socialización es un proceso que debe iniciar cada niño de manera por sí mismo con una influencia adulta mínima (Shaffer, 2000, pág. 288).
- Modelo de arcilla este modelo insta a que los cuidadores son los responsables de moldear las actitudes y el pensamiento del niño desde el momento de su nacimiento. En este modelo la individualidad del niño no se considera y se rechazan las actitudes innatas de los niños para la socialización (Shaffer, 2000, pág. 289).
- Modelo de conflicto; según este modelo los niños tienen concepciones propias que pueden ir en contra de los que considera socialmente aceptable por lo que los cuidadores tienen la tarea de obligar a los niños a abandonar las preferencias propias y adoptar las conductas sociales apropiadas (Shaffer, 2000, pág. 289).

- Modelo de reciprocidad, en este modelo se parte de que los niños no son seres pasivos y que participan activamente en su crianza. El proceso de socialización es un proceso de reciprocidad entre los adultos y los niños.

### **2.1.13. Interacción social**

Se define interacción social como el compendio de aquellos procesos de asociación consciente entre los individuos, en la que ocurre intercambio de algún tipo, afectación conductual e interacción entre uno o más personas.

Según Sandoval (2009) sostiene que la interacción social es

Dinámicas de contactos sociales entre individuos y grupos en contextos ritualizados de confianza. La complejidad de las relaciones sociales procede del carácter múltiple de las interacciones y en relación a las condiciones establecidas para las mismas; se producen entonces las interacciones autónomas, las confrontaciones, las interacciones definidas por una organización y las interacciones correlativas. Citado por (Chajin, 2017, pág. 36).

Según estas definiciones se comprende que las interacciones sociales son todos aquellos procesos conscientes donde los individuos establecen lazos de algún tipo con otras personas en distintos contextos sociales. Este tipo de interacciones en la primera infancia resultan clave, puesto a través de ellas los niños inician el proceso de estructuración de su modo de comportarse socialmente, así mismo como modular su comportamiento y comprender de manera empática a otros individuos.

### **2.1.14. Relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales son todos aquellos nexos o interacciones que se establecen con otros individuos o grupos de personas. En la niñez estas relaciones se establecen a través de la interacción con otros niños y adultos en los distintos contextos sociales donde interactúa el infante. Este tipo de relaciones se fomenta principalmente en el entorno escolar pues es allí donde los niños inician el proceso de comportamiento individual fuera de su entorno familiar.

Este tipo relaciones son esenciales para el desarrollo socioemocional de los niños puesto que a través de ellas los niños se reconocen su yo interno y se inicia el proceso de formación de su personalidad y el cómo relacionarse de manera efectiva con los demás.

#### **2.1.15. Habilidades sociales**

Las habilidades sociales se pueden definir como “capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social” (Rodas, 2016, pág. 21).

Estas habilidades son aquellas que le brindan a cada individuo la capacidad de autorregular su comportamiento en distintos contextos sociales en los que se desenvuelva con el objeto de establecer vínculos con otros seres humanos, estas habilidades son desarrolladas de manera única en cada persona y dependerán de los estímulos recibidos desde edades muy tempranas, de las fortalezas y las debilidades particulares.

Caballo en su obra define las habilidades sociales como

La conducta socialmente habilidosa es ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (Caballo, 2007, pág. 4)

Las habilidades sociales desarrolladas adecuadamente les permiten a los individuos un modo adecuado para enfrentar las distintas situaciones de la vida cotidiana, permitiendo a los individuos alcanzar los objetivos sociales planteados y permite evitar problemas causados por inconvenientes y mal entendidos al interactuar con otros.

Según el autor Fernández Ballesteros citado por (Betina & Contini, 2011) las habilidades sociales presentan ciertas características estándar descritas a continuación:

- Heterogeneidad; refiriéndose a la diversidad de contextos sociales que atraviesa cada ser humano durante cada etapa evolutiva de la vida.
- Naturaleza interactiva del comportamiento social; aquellos comportamientos que surgen en determinados momentos ajustada a la conducta de los individuos con los que se interactúa.
- Especificidad situacional del comportamiento social; es aquella que se atañe a los comportamientos socioculturales propios del entorno.

En base a lo anterior se observa que las habilidades sociales dependerán del entorno que rodea a los individuos según las situaciones específicas debido a la temporalidad propia de la evolución humana, las circunstancias sociales de las comunidades que rodean a cada persona o de las situaciones que se experimentan ante situaciones inesperadas.

En edades tempranas se inicia el desarrollo de las habilidades sociales gracias a las experiencias de cada niño al interactuar con otros pares y adultos, las primeras actitudes prosociales se evidencian a través de la motivación por explorar y conocer el mundo que los rodea y por la comprensión emocional de las personas que lo envuelven.

La interacción con pares suele ser más frecuente y duradera a través de las actividades lúdicas, los niños pasan de la etapa de egocentrismo al juego cooperativo permitiéndole la comprensión de su entorno social.

Una de las primeras manifestaciones prosociales del niño inicial consiste en ayudar a otros niños o compartir un juguete o alimento. Investigaciones actuales sostienen que estos comportamientos aparecen aproximadamente desde los dos años de vida y son evidentes en el contexto familiar. De allí que la Psicología del Desarrollo enfatice la importancia de su promoción como un factor de prevención ante las conductas agresivas, incluso en poblaciones de riesgo. (Betina & Contini, 2011, pág. 166)

Las habilidades sociales en los niños son el producto de las experiencias e interacciones con otros niños es por esta razón la importancia en el fomento y promoción de las interacciones con pares durante las distintas etapas de desarrollo de los niños con el fin de prevenir la aparición de conductas asociales en el futuro.

## **2.2. Antecedentes Investigativos**

González, Claudia; Solovieva, Yulia realizaron el estudio del “Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en iniciales” Las investigadoras se plantearon como objetivo la aplicación del método de juego de roles sociales en un inicial de una Institución Educativa Distrital de la ciudad de Bogotá, Colombia en situación de vulnerabilidad socio-económica y cultural, participaron en el estudio 32 niños que fueron divididos en dos grupos control y experimental. Se les realizó una evaluación individual de desarrollo simbólico a ambos grupos al inicio y final del año escolar. Los niños pertenecientes al grupo control realizaron las actividades tradicionales y al experimental el programa de diseñado, realizaron juegos de roles sociales con objetos y con sustitutos objétales, juegos de roles narrativos, de adultos de personajes, temáticas; al finalizar el año se aplicó el post-test, y al comparar los resultados concluyeron que entre los niños que participaron en el programa existe una diferencia significativa tanto cualitativa como cuantitativa, los niños que participaron en el plan jugaban en grupos de forma espontánea, los niños al jugar establecían normas y reglas sociales, se observaron cambios en el desarrollo simbólico y habilidades sociales. (González & Solovieva, 2016).

En la investigación sobre el impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en iniciales, se observó que los niños al ejecutar juegos simbólicos de roles experimentan y desarrollan diferentes habilidades sociales, los niños participan de forma voluntaria. Al momento de realizar los juegos se colocan reglas básicas, asumen con facilidad roles de adultos como ser padres, maestros, pintores entre otros, planteándose una situación personal y una solución del problema al realizar el juego, al compartir con un adulto, llámese padre o maestro son capaces de construir historias reales o ficticias,

estableciendo relaciones sociales entre ellos. Se puede establecer que los juegos simbólicos obran cambios significativos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños en la edad de inicial. Por esta razón en el presente estudio se tomará como punto de partida el juego simbólico como una actividad primordial para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, a partir de este punto se planteará una planificación para su aplicación por los docentes en educación inicial.

Agudelo, María; Gómez, María; Klimenko, Olena, realizaron la investigación de Acercamiento a un Programa de Fortalecimiento de Habilidades Sociales en la Etapa Preoperacional a través del Juego Simbólico. El objetivo que se plantearon las investigadoras fue “diseñar un programa para el fomento de las habilidades sociales en los niños en el ambiente escolar, mediante las actividades de juego simbólico” Su investigación fue un estudio cualitativo, con base en un descriptivo y método bibliográfico. Se realizó un análisis de datos para diseñar la propuesta, para tal efecto las investigadoras consultaron libros, tesis, diferentes artículos y propuestas curriculares de habilidades sociales. En el estudio concluyeron el programa de fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos simbólicos pueden contribuir significativamente en la educación inicial generando grandes beneficios en los niños, de igual forma al ser aplicado por los maestros y familiares permiten mejorar las habilidades sociales en la primera infancia por medio del juego. (Agudelo, Goméz, & Klimenko, 2015).

El diseño de un programa para fortalecer las habilidades sociales en los niños de inicial utilizando los juegos simbólicos, en los cuales los niños realizan actividades lúdicas donde simulan ser otras personas imitando situaciones de su vida cotidiana o representan simbólicamente un rol determinado fomentan en los niños participantes habilidades

sociales que les proporcionan grandes beneficios en su desarrollo de habilidades sociales. Esta premisa junto a la estimulación mediante rincones de aprendizaje será empleada en el diseño de la propuesta presentada por la presente investigación.

Ospina, María, desarrolló un trabajo investigativo titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel inicial” se plantea como objetivo demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación inicial de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán- sede María Auxiliadora del municipio del Espina, realizando una estructura metodológica que abarca un proyecto de investigación presentando al juego como estrategia de aprendizaje de los niños de inicial , siendo un diseño cualitativo soportado en la etnografía y la investigación-acción, para ejecutar el proyecto “Jugando ando y aprendiendo estoy” dentro del aula aplicaron juegos, actividades lúdicas, dramatizaciones y pedagógicas para sensibilizar a los niños, dando como resultado que los niños demostraron interés en participar en los juegos, se sintieron alegres y felices, adaptaron cuentos al representar roles. Concluyendo que “el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación inicial (...) los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico” lo que motivó a los niños a la integración y a la participación. (Ospina, 2015).

Al utilizar los juegos como estrategia se auspicia el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los niños de educación inicial además de propiciar el desarrollo, se estimulan a facilitar su posicionamiento moral y maduración de ideas, el manejo de sentimientos positivos y negativos, ayudándolos a tener un equilibrio emocional y social. A



través de los juegos donde imitan, juegos de roles, juegos imaginarios los niños llegan a identificar sus emociones, expresar sentimientos, aprenden a trabajar en equipo, lo que les ayuda a desarrollar hábitos y habilidades sociales. En el desarrollo de la presente investigación se procedió a emplear los juegos simbólicos en el caso específico del desarrollo de las habilidades sociales esto gracias a su potencial para fomentar en el niño las capacidades de comprensión y de interacción con iguales o adultos.

Naveros, Suliana; Hilacondo, Carmen, desarrollaron una investigación sobre la asamblea, el juego de roles y habilidades sociales, para el desarrollo de un buen clima escolar en el aula de la institución educativa inicial N° 931 de Collpa- Andahuaylas, 2014. Con la finalidad de demostrar que, con la aplicación didáctica de la asamblea, el juego de roles y habilidades sociales puedo mejorar el clima escolar en el aula, realizando una investigación de acción pedagógica de tipo cualitativo para ejecutar la investigación se tomaron niños de 3 a 5 años, durante 5 horas diarias y por dos meses realizaron juegos libres y juegos de roles posteriormente, se reunieron los niños en asambleas donde se les orientaba a resolver los conflictos, a escuchar, a tener empatía con sus compañeros, a ser asertivos. Luego de analizar las listas de cotejo y observaciones se concluye que la aplicación de estrategias como la asamblea, juego de roles y habilidades sociales mejora la práctica pedagógica y desarrollo de un buen clima para los niños dentro del aula. (Naveros & Hilacondo, 2015)

En la investigación realizada por Naveros y Hilacondo se estudió como los docentes y maestros pueden utilizar los juegos de roles como estrategias para desarrollar habilidades sociales en los niños de inicial de 3 a 5 años. Al motivar los docentes a los niños, estos a través de los juegos pueden desarrollar y mejorar sus conductas sociales, adquieren hábitos

y destrezas socialmente aceptadas, los niños aprenden a escuchar con atención, mirar a la cara cuando se comunica, aprenden a desarrollar sus habilidades como líderes, a defender sus derechos dentro de los grupos al jugar. Por tal motivo la propuesta presentada en la investigación se enfoca en explicar a detalle cómo realizar actividades de manera sencilla dentro del aula de clases.

Guevara, Adelaida, realizó la investigación sobre los juegos activos en la habilidad social de la comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N°379 de La Granja, Querocoto. Se propuso como objetivo determinar la influencia en las habilidades sociales de comunicación de los niños de la Institución Educativa La Granja. Para proceder a la indagación se ubicó dentro una investigación de tipo cuantitativo-aplicada con un diseño pre experimental con un grupo de estudio, se trabajó con 42 niños de 3 a 5 años de edad, antes de la aplicación de los juegos se recaudó información por observación de sus habilidades sociales-conversa con sus amigos, demuestra afecto, enojo, expresa y defiende sus opiniones, acepta las opiniones de sus compañeros , posterior a aplicar estrategias lúdicas donde participaron los niños compartiendo juegos y recolectar la información por la observación, se compararon las listas de cotejo pre y post de la ejecución de los juegos entre los cuales se aplicaron juegos dramáticos y juegos de roles se llegó a la conclusión de que los niños participantes en los juegos incrementaron significativamente sus habilidades de comunicación, relaciones sociales, los aspectos conductuales dentro del grupo, las relaciones afectivas, hablan mejor en público, respetan más a sus compañeros, expresan con más seguridad sus sentimientos de agrado o desagrado, se puede inferir en base a las respuestas sociales de los niños sometidos al estudio que mejoraron significativamente sus habilidades sociales a través del juego (Guevara, 2016).

Los juegos como recurso didáctico, en los primeros años de la etapa escolar llámese inicial, maternal o etapa inicial son agentes motivadores del desarrollo de habilidades sociales y conductuales en los niños. Los estudios e investigaciones han demostrado que los juegos donde los niños participan representando roles sociales o dramatizan actuando contribuyen de manera significativa a adquirir y desarrollar habilidades sociales.

En base a los conocimientos investigativos, las técnicas aplicadas y los resultados obtenidos por distintos autores, para el presente estudio se desarrolló una técnica basada en los juegos simbólicos donde a través de la frecuencia de aplicación y la generación de espacios de aprendizaje dotados de recursos y herramientas lúdicas estimulantes se le permita al niño sumergirse en un juego imaginativo donde desempeñen roles comunes de la vida diaria, estimulando adecuadamente la comprensión hacia los demás y la interacción en el aula de clases con otros niños.

### 2.3. Fundamentación legal

#### CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

La Constitución de Ecuador contempla leyes de protección para los niños y niñas, relacionados con su seguridad y educación:

**Art. 66.-** La educación es un derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito de desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos (...); estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

**Art.37** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

**Art. 46.-** El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

**Art. 44 (...)** Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y

comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

**Art. 347** de la Constitución de la República, establece que será responsabilidad del Estado:

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo

### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

**Art. 40** El nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad; nivel que se articulará con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas del desarrollo humano.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación presenta un enfoque **cuantitativo** en base a que se pretende conocer y evaluar el fenómeno de estudio a través de una valoración numérica y analítica de las variables de estudio.

El nivel de la investigación es **descriptivo** puesto que se espera definir el perfil social del grupo de estudiantes que participaran en la investigación como población de estudio y cómo afecta la aplicación de un programa didáctico basado en los juegos simbólicos en desarrollo de las habilidades sociales de los mismos.

La modalidad de la investigación es de **campo**, puesto que se procedió a realizar la evaluación de la situación y experimentación directamente donde interactúan las dos variables de estudio, la aplicación de los juegos simbólicos y las habilidades sociales de los niños.

La investigación es de alcance **cuasi experimental** debido a la falta de aleatorización ya que en este caso la asignación de los grupos ya está definido antes de realizar el estudio de investigación. En este caso el método cuasiexperimental es particularmente útil porque no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados.

Además se manipula la variable independiente intencionalmente, es decir, los juegos simbólicos para observar su efecto sobre la variable dependiente en este caso las habilidades sociales.

### 3.2. Población y muestra

La población de estudio estará compuesta por niños de educación inicial en edades comprendidas entre los 4 y 5 años de edad. Para su estudio se procederá a trabajar con dos grupos, uno de orden experimental donde se aplicará la metodología didáctica diseñada en la presente investigación y el segundo el grupo control con el fin de medir si las variaciones detectadas no son causadas por el desarrollo natural de los niños en el tiempo.

Tabla 2: Población

<b>Población</b>	<b>Criterio</b>	<b>Número</b>
Docentes	Docentes de Educación Inicial	2
Estudiantes	Niños de 4 a 5 años Educación Inicial	40

*Elaboración propia*

*Fuente: Administración Unidad Educativa María Auxiliadora*

Debido a que el universo muestral es pequeño se decidió no aplicar una técnica de muestreo y se trabajará con toda la población.

### 3.3. Técnicas e instrumentos

Para la recolección de información y datos relativos al comportamiento de las variables en la población de estudio se aplicarán dos instrumentos descritos a continuación.

Tabla 3: Instrumentos de recolección de datos

<b>Población</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Docentes	Observación	Ficha de observación
Estudiantes	Prueba de valoración	Adaptación de la Escala de habilidades sociales para cuidadores Niños de 4 años

Elaboración propia

La ficha de observación fue estructurada en base a cuestionamientos que permitieron conocer desde la perspectiva de las prácticas de las docentes en el aula de clases, que actividades se están realizando para desarrollar las habilidades sociales en los niños, además del reconocimiento de ellas por la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación inicial de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

Para efectos de la presente investigación se procedió a aplicar una adaptación de la Escala de Habilidades Sociales, modificando el período recomendado de observación, esta decisión fue tomada en función del cronograma de ejecución del estudio y a que mediante la observación continua de las habilidades sociales de los niños en la aplicación de los juegos simbólicos se observaron resultados positivos por lo que se aplicó la medición postest.

#### **Validez del instrumento: Escala de habilidades sociales (para padres/cuidadores)-4 años**

La escala de habilidades sociales (para padres/cuidadores)-4 años está diseñada para la evaluación y el diagnóstico psicológico de la primera infancia donde se estudia las habilidades ligadas a la interacción con su grupo primario y pares, la resolución adecuada de situaciones conflictivas con pares.

La escala empleada para la determinación del nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años tiene validez constructo teórico con un valor de Alpha Cronbach de 0.77 lo cual indica que el instrumento presenta un grado de exactitud para el diagnóstico de las habilidades sociales en los niños (Lacunza, Castro, & Contini, 2009, pág.



14). Estas condiciones garantizan que los resultados obtenidos a través de su aplicación son confiables.

### **3.4. Procedimiento y toma de datos**

Con el objeto de conocer la eficacia de la propuesta basada en juegos simbólicos se procedió a realizar pruebas con dos poblaciones de niños de educación inicial de la misma institución, el grupo experimental y el grupo control. En el grupo control no se aplicó ninguna propuesta, mientras que en el grupo experimental se aplicó la metodología diseñada durante un período de 6 semanas, esto con la finalidad de comparar el avance en el desarrollo de las habilidades sociales en ambos grupos.

Para la recolección de datos se planea realizar los siguientes pasos:

- Realizar la valoración inicial de las habilidades sociales en los niños y niñas al inicio del período escolar en el mes de Septiembre.
- Realizar la ficha de observación para conocer su apreciación y conocimiento del uso de los juegos simbólicos para el desarrollo de las habilidades sociales.
- Aplicar la guía de juegos simbólicos para el desarrollo de las habilidades sociales desarrollado en esta investigación, por un período de 6 semanas.
- Evaluar el desarrollo de las habilidades sociales posterior a la aplicación del programa mediante la aplicación del pos-test en el mes de Noviembre.

### 3.5. Análisis e interpretación de datos

Para obtener los resultados procesados se procedió a emplear dos softwares, Excel para los análisis descriptivos y la obtención de gráficos según las necesidades del estudio y el IBM SPSS 22.0 para la comprobación de la hipótesis como se describe a continuación:

Para el análisis de la información se procedió a procesar los datos obtenidos de la Escala de Habilidades Sociales para padres/cuidadores, en el software Excel a fin de conocer las frecuencias de ocurrencia y los gráficos para alcanzar una mejor interpretación de dicha información.

Una vez obtenidos los dos resultados de la valoración de las habilidades sociales previo y posterior a la aplicación del programa de juegos simbólicos se procederá a evaluar mediante la prueba probabilística de comparación de medias por prueba t para muestras relacionadas, lo que permitirá conocer si existe una variación significativa del comportamiento promedio de la población en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales. Para ello se empleará el software de IBM SPSS en su versión 22.0.

#### 3.5.1. Resultados obtenidos de la aplicación de las fichas de observación

**Mediante la ficha de observación se obtuvo como resultado lo siguiente:**

Tabla 4 Resultados de las fichas de observación

El docente	Observación	
	Docente 1	Docente 2
Muestra evidencias de interés por la aplicación de técnicas innovadoras para el fomento del desarrollo de las habilidades sociales	No	No
Cuenta con la capacidad de emplear los juegos simbólicos en el aula de clases	No	No

Ha desarrollado estrategias para fomentar la interacción de los niños en el aula de clase	<b>No</b>	<b>Si</b>
En su planificación semanal está definido la aplicación de juegos simbólicos como herramienta de enseñanza	<b>No</b>	<b>Si</b>
Realiza actividades para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños por medio de los juegos simbólicos	<b>No</b>	<b>No</b>
El aula cuenta con los recursos necesarios para la aplicación de juegos simbólicos	<b>No</b>	<b>No</b>
Reconoce la importancia de desarrollar las habilidades sociales en los niños	<b>No</b>	<b>Si</b>

---

Elaboración propia

### **Análisis e interpretación:**

**¿Muestra evidencias de interés por la aplicación de técnicas innovadoras para el fomento del desarrollo de las habilidades sociales?**

Durante la observación realizada a ambas docentes se evidenció que no existía mayor interés para el fomento del desarrollo de las habilidades sociales puesto que los esfuerzos se centraban en el desarrollo del lenguaje oral y del pensamiento lógico matemático.

**¿Cuenta con la capacidad de emplear los juegos simbólicos en el aula de clases?**

Se observó que ninguna de las docentes mostraba capacidades para la ejecución correcta de los juegos simbólicos con el objeto de fomentar las habilidades sociales.

**¿Ha desarrollado estrategias para fomentar la interacción de los niños en el aula de clase?**

La observación arrojó que una de los docentes si aplicaba actividades como juegos cooperativos al aire libre donde se observaba que los niños se relacionaban en mayor medida entre ellos mismos.

**¿En su planificación semanal está definida la aplicación de juegos simbólicos como herramienta de enseñanza?**

Se observó que una de las docentes no incluía en sus planificaciones los juegos simbólicos para el desarrollo de las habilidades sociales, la otra docente si lo registra en su planificación dentro de los ámbitos de convivencia e identidad y autonomía sin embargo no lo realiza en la práctica diaria cómo se pudo evidenciar.

**¿Realiza actividades para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños por medio de los juegos simbólicos?**

Se evidenció en la observación de las actividades diarias en el aula de clase que ninguna realiza actividades en beneficio del desarrollo de las habilidades sociales.

**¿El aula cuenta con los recursos necesarios para la aplicación de juegos simbólicos?**

Se realizó una valoración de los recursos disponibles en ambas aulas de clases denotando que no se contaban con los rincones apropiados y los materiales para el desarrollo de los juegos simbólicos de manera metódica y frecuente.

En este caso las aulas no poseen rincón de dramatización y solo una de ellas cuenta con el rincón del hogar.

**¿Reconoce la importancia de desarrollar las habilidades sociales en los niños?**

Una de las docentes comprende que las habilidades sociales son un aspecto importante a desarrollar durante el proceso formativo de los niños en la etapa inicial. La segunda docente no lo considera relevante, sin embargo, en ambos casos no se observó en ninguna aplicación significativa y metódica de herramientas para el fomento de estas en las aulas de clases.

### 3.1.1. Resultados obtenidos de la aplicación del test y postest a los niños

Tabla 5 Sonríe y responde cuando las personas le hablan

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp.	Nunca	13	65%	0	0%
	Algunas veces	5	25%	8	40%
	Frecuentemente	2	10%	12	60%
Cont.	Nunca	11	55%	10	50%
	Algunas veces	8	40%	9	45%
	Frecuentemente	1	5%	1	5%

Elaboración propia

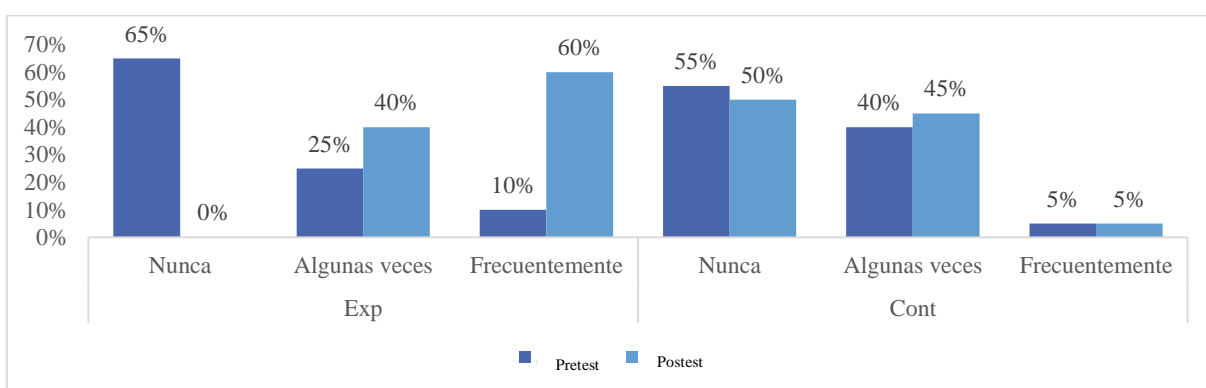


Gráfico 1 : Sonríe y responde cuando las personas le hablan

#### Análisis e interpretación

Se realizó una evaluación de los niños del grupo experimental y de control encontrando que en el grupo control previamente el 55% de los niños no sonríen cuando personas les hablan y posterior indicaron un 50% de indicios de no expresar respuestas sociales acorde a su grupo etario. En contraposición en el grupo experimental inicialmente el 65% de los niños no sonríen y responden a las personas cuando le hablan, posterior a la aplicación de la propuesta de intervención de los juegos simbólicos todos los niños del grupo sonreían algunas veces o frecuentemente ante los estímulos de otras personas.

Tabla 6 Saluda cuando ingresa a un lugar conocido

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	13	65%	0	0%
	Algunas veces	5	25%	8	40%
	Frecuentemente	2	10%	12	60%
Cont	Nunca	11	55%	10	50%
	Algunas veces	8	40%	9	45%
	Frecuentemente	1	5%	1	5%

Elaboración propia

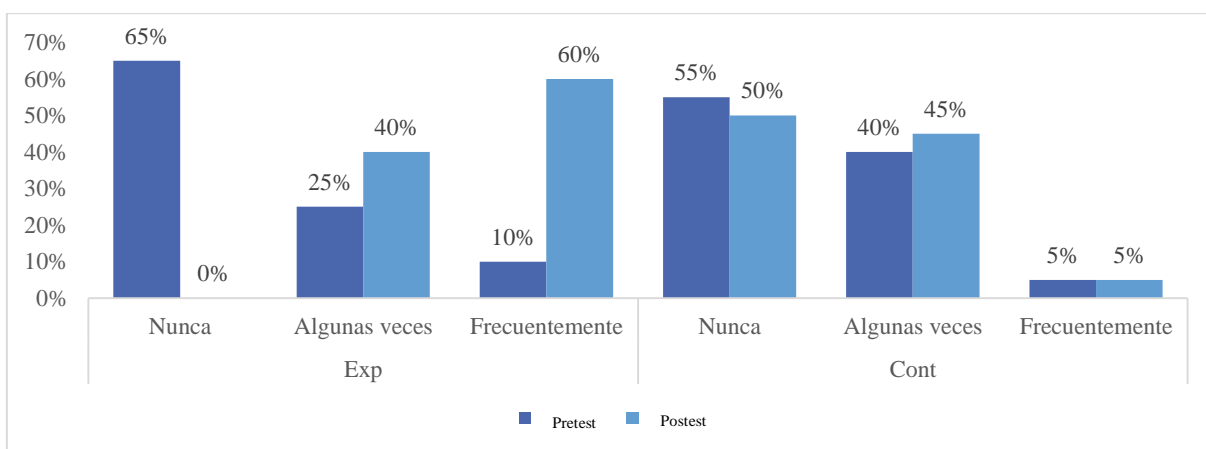


Gráfico 2 : Saluda cuando ingresa a un lugar conocido

### Análisis e interpretación

En cuanto a la predisposición de los niños para saludar en ambientes conocidos por ellos se evidenció que, en el grupo control los niños en la evaluación inicial y final no mostraron un avance significativo con un 55% de niños con pocas habilidades sociales inicialmente y 50% de niños al final. En contraposición el grupo experimental evidenció una mejoría significativa con 65% de niños que mostraron nunca saludan en la evaluación inicial y 0% en la evaluación final, 40% algunas veces saludaban y 60% siempre saludaban.

Tabla 7 Se presenta espontáneamente a otros niños

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	13	65%	0	0%
	Algunas veces	3	15%	3	15%
	Frecuentemente	4	20%	17	85%
Cont	Nunca	10	50%	9	45%
	Algunas veces	8	40%	9	45%
	Frecuentemente	2	10%	2	10%

Elaboración propia

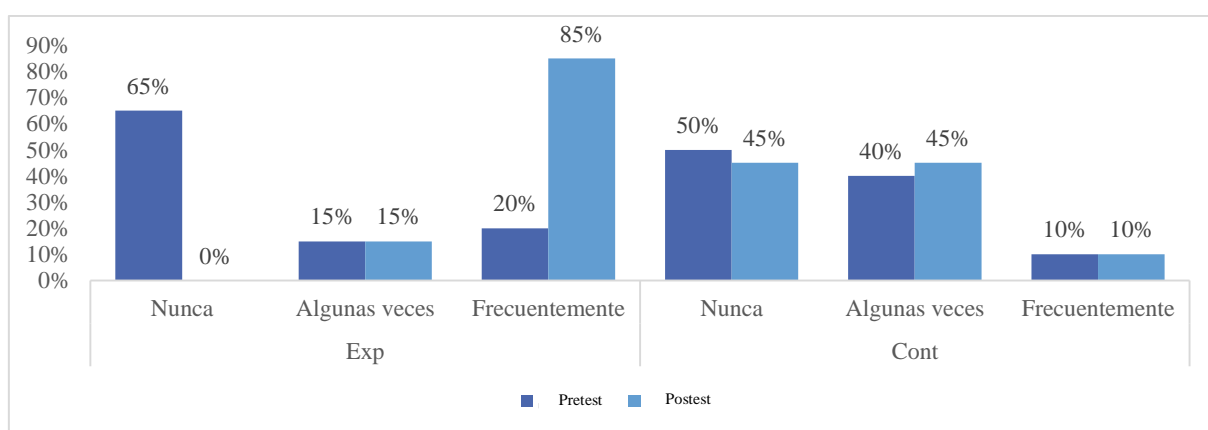


Gráfico 3 : Se presenta espontáneamente a otros niños

### Análisis e interpretación

Con respecto a la capacidad de los niños de presentarse voluntariamente con otros niños, el grupo control en la evaluación inicial y final mostró que los niños se presentaban frecuentemente en una proporción del 10%. Mientras que en el grupo experimental se registró que solo el 20% de los niños realizaban esta actividad frecuentemente, posterior a la puesta en práctica de los juegos simbólicos en el aula de clase se registró que el 85% de los niños realizaban frecuentemente dicha acción.



Tabla 8 Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	10	50%	0	0%
	Algunas veces	8	40%	5	25%
	Frecuentemente	2	10%	15	75%
Cont	Nunca	9	45%	8	40%
	Algunas veces	5	25%	6	30%
	Frecuentemente	6	30%	6	30%

Elaboración propia

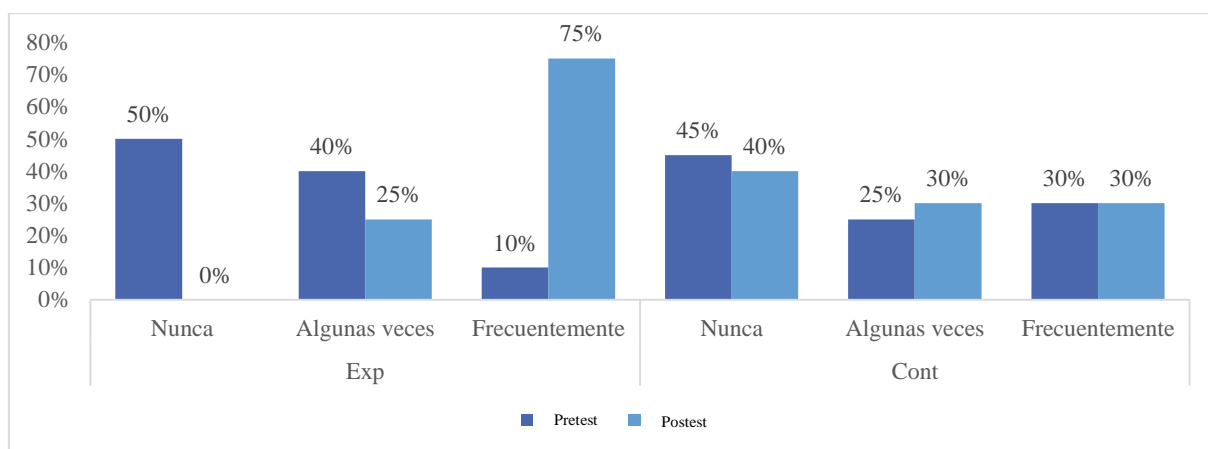


Gráfico 4 : Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades

### Análisis e interpretación

En cuanto a la capacidad de los niños por preguntar a otros si necesitan ayuda ante situaciones cotidianas se observó que, en el grupo control no había una diferencia marcada en el avance del desarrollo de las habilidades sociales, en cuanto a la capacidad de los niños de ofrecer cooperación de manera voluntaria a iguales en los dos tiempos de recolección de información. Mientras que, en el grupo experimental, inicialmente solo el 10% realizaba esa acción frecuentemente, posterior a la intervención por la aplicación de los juegos simbólicos el 75% de la población de niños de dicho grupo realizaba dicha actividad de manera frecuente.

Tabla 9 Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	12	60%	0	0%
	Algunas veces	8	40%	7	35%
	Frecuentemente	0	0%	13	65%
Cont	Nunca	14	70%	14	70%
	Algunas veces	5	25%	5	25%
	Frecuentemente	1	5%	1	5%

Elaboración propia

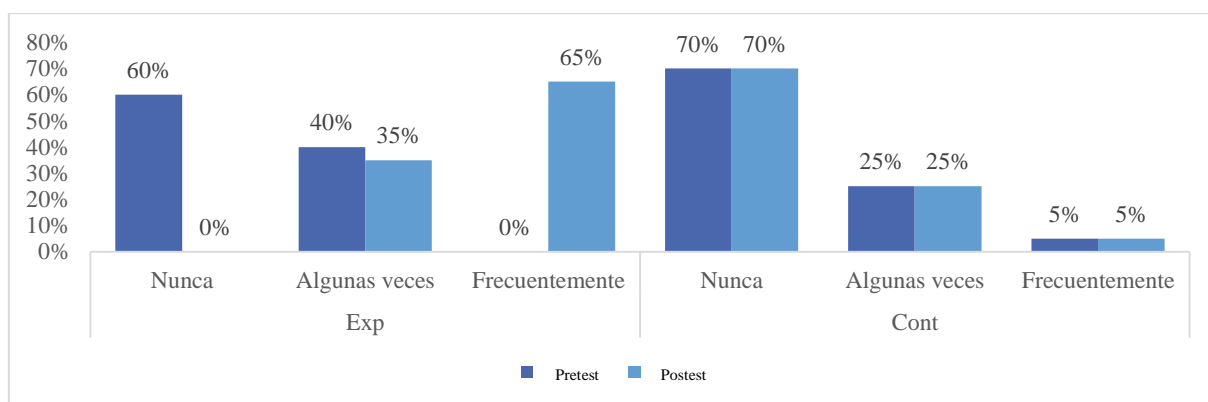


Gráfico 5 : Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado

### Análisis e interpretación

Las observaciones a los dos grupos de niños, el experimental y el control evidenciaron que en cuanto a las habilidades de los niños de ofrecer reconocimiento y aprobación a pares por realizar actividades que resulten de su agrado en el grupo control en la toma inicial de valores ningún niño realizaba dicha actividad de manera frecuente y no se registraron mejoras significativas con respecto a la segunda toma. Mientras que en el grupo experimental se presentó un avance mayor y significativo posterior a la aplicación de la propuesta didáctica, registrando que el 65% de los niños lograban realizar la actividad.

Tabla 10 Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonrío y/o habla)

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	15	75%	0	0%
	Algunas veces	3	15%	7	35%
	Frecuentemente	2	10%	13	65%
Cont	Nunca	10	50%	10	50%
	Algunas veces	8	40%	8	40%
	Frecuentemente	2	10%	2	10%

Elaboración propia

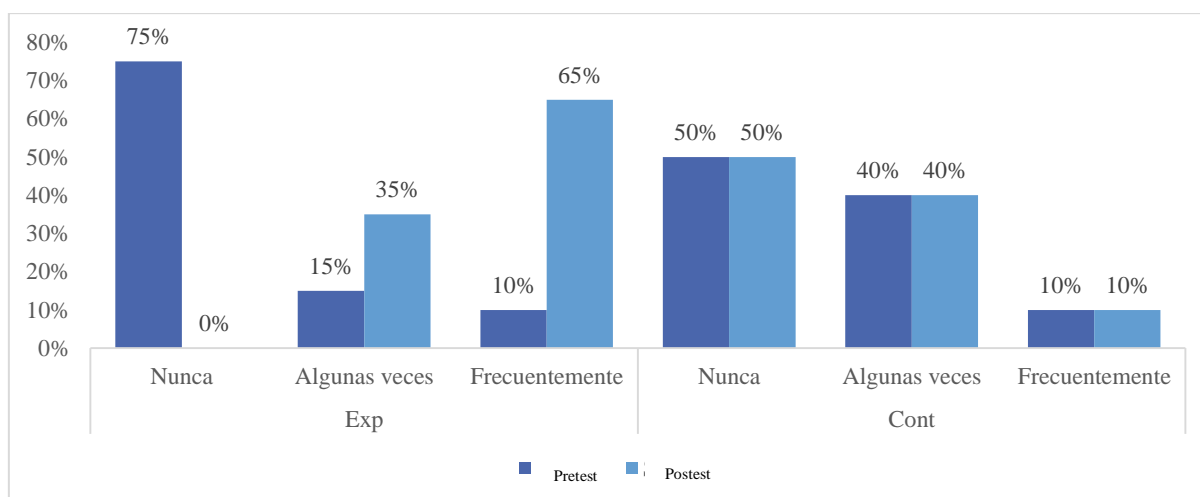


Gráfico 6 : Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonrío y/o habla)

### Análisis e interpretación

En cuanto a la capacidad de interacción con pares del mismo género el grupo control mostró que tanto en la primera toma de información como en la segunda no se evidenciaban cambios positivos en el desarrollo de estas habilidades sociales en particular. En contraposición en el grupo de niños que fueron atendidos de forma innovadora insertando de manera metodológica juegos simbólicos se evidenció que, entre la primera medición y la segunda había una mejoría en la población del 55% en niños que realizaban la actividad de manera frecuente.

Tabla 11 Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	11	55%	0	0%
	Algunas veces	7	35%	5	25%
	Frecuentemente	2	10%	15	75%
Cont	Nunca	13	65%	12	60%
	Algunas veces	5	25%	7	35%
	Frecuentemente	1	5%	1	5%

Elaboración propia

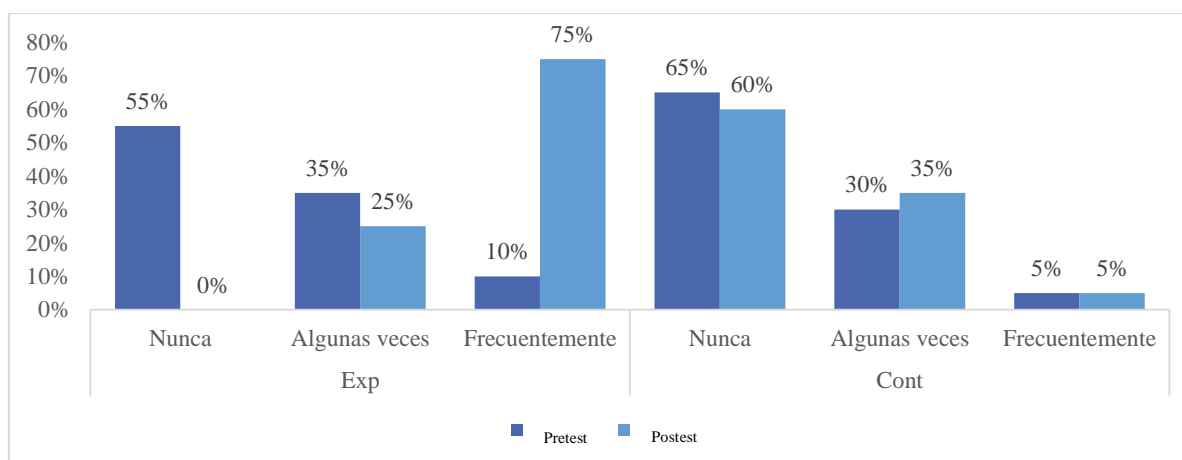


Gráfico 7 : Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños

### Análisis e interpretación

La capacidad de los niños estudiados en cuanto al análisis y comprensión de tareas desempeñadas por otros iguales indicaron en el grupo control que se presentaba mejoría del 10% en el ítem, siendo que algunas veces realizan tal actividad en la segunda toma de información. Mientras que el grupo experimental el 65% de los niños que no realizaban dicha actividad de manera frecuente en la primera toma de información si alcanzaron con éxito en la segunda medición.

Tabla 12 Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	10	50%	0	0%
	Algunas veces	4	20%	4	20%
	Frecuentemente	6	30%	16	80%
Cont	Nunca	0	0%	9	45%
	Algunas veces	4	20%	3	15%
	Frecuentemente	16	80%	8	40%

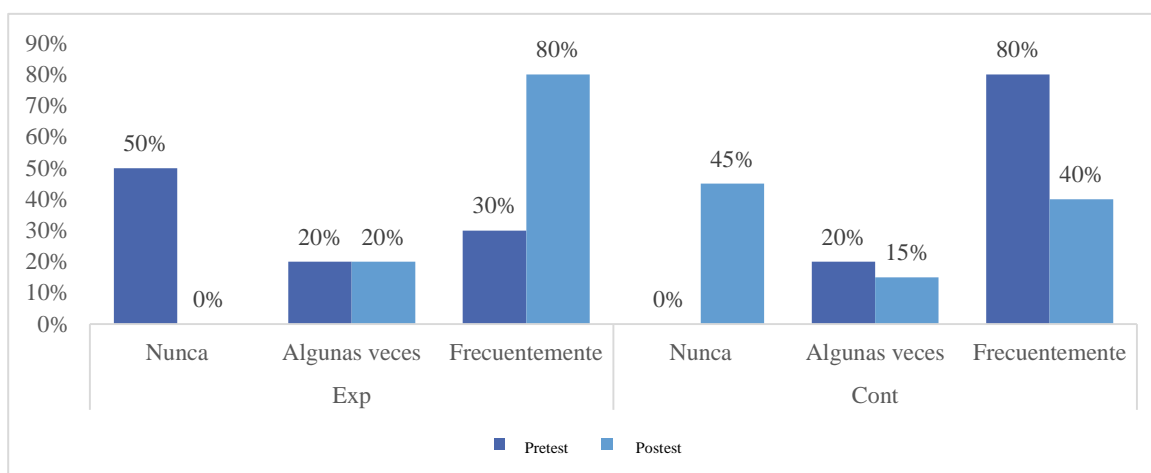


Gráfico 8 : Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas

### Análisis e interpretación

La información recopilada permitió conocer que, en cuanto a la capacidad de los niños de interactuar verbalmente con otros niños en el aula de clases no se evidenció mejorías en el grupo control, registrándose solo en el grupo experimental mejoras en el segundo tiempo de levantamiento de la información. Mostrando que los niños en un 50% presentaron actitudes proclives a comunicarse con otros de manera frecuente.

Tabla 13 Es amable con sus padres y otros adultos conocidos

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	13	65%	0	0%
	Algunas veces	5	25%	5	25%
	Frecuentemente	2	10%	15	75%
Cont	Nunca	13	65%	13	65%
	Algunas veces	5	25%	5	25%
	Frecuentemente	2	10%	2	10%

Elaboración propia

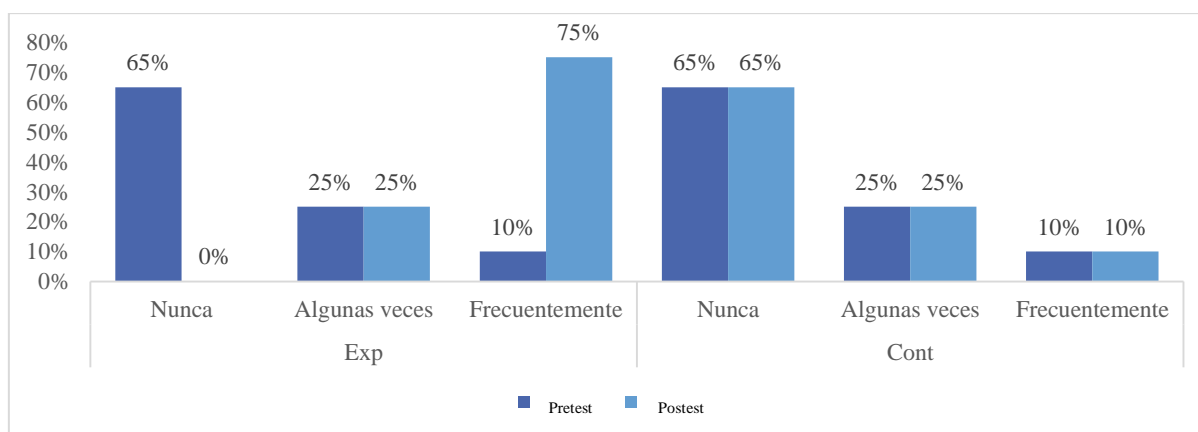


Gráfico 9 : Es amable con sus padres y otros adultos conocidos

### Análisis e interpretación

Un factor importante en las capacidades de socialización es la capacidad de interactuar con personas de distintos grupos etarios, en cuanto a las interacciones con padres y adultos conocidos, el grupo control mostró un comportamiento similar en ambas mediciones evidenciando un retraso significativo general, mientras que los niños pertenecientes al grupo experimental mostraron que en la primera medición solo el 10 % de ellos realizaban estas interacciones de manera frecuente, y posterior a la aplicación de la propuesta el 75% lo lograban mostrando una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de un 65%.

Tabla 14 Menciona halagos para sus padres o a algunos de ellos

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	11	55%	0	0%
	Algunas veces	8	40%	4	20%
	Frecuentemente	1	5%	16	80%
Cont	Nunca	10	50%	9	45%
	Algunas veces	8	40%	10	50%
	Frecuentemente	1	5%	1	5%

Elaboración propia

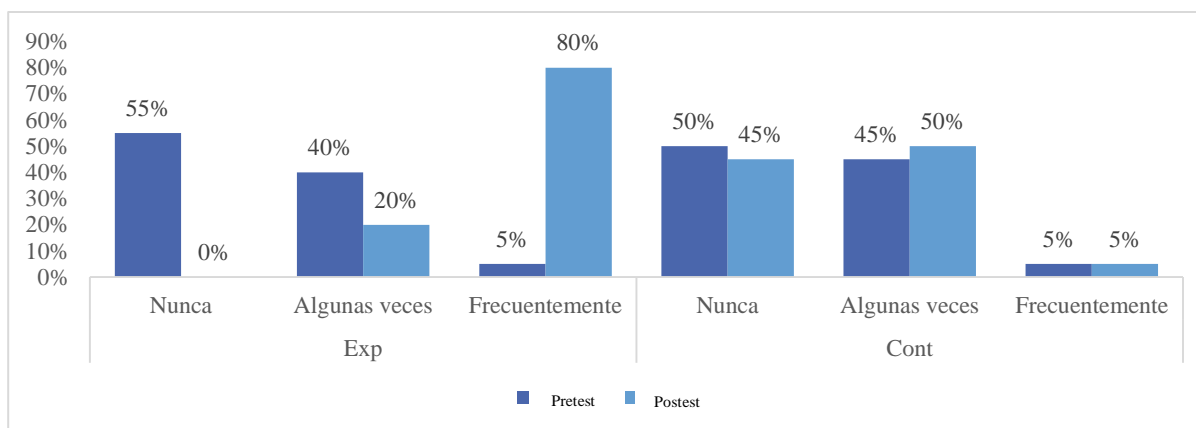


Gráfico 10 : Menciona halagos para sus padres o a algunos de ellos

### Análisis e interpretación

En el grupo control se evidenció que los niños no mostraban mejoras en el evento pre y postest. Mientras que en el grupo experimental la capacidad de mostrar a los padres agrado por sus acciones desarrolló de manera efectiva evidenciando una mejoría del 75% en la realización de estas acciones de manera frecuente.

Tabla 15 Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	12	60%	0	0%
	Algunas veces	5	25%	5	25%
	Frecuentemente	3	15%	15	75%
Cont	Nunca	11	55%	11	55%
	Algunas veces	6	30%	6	30%
	Frecuentemente	3	15%	3	15%

Elaboración propia

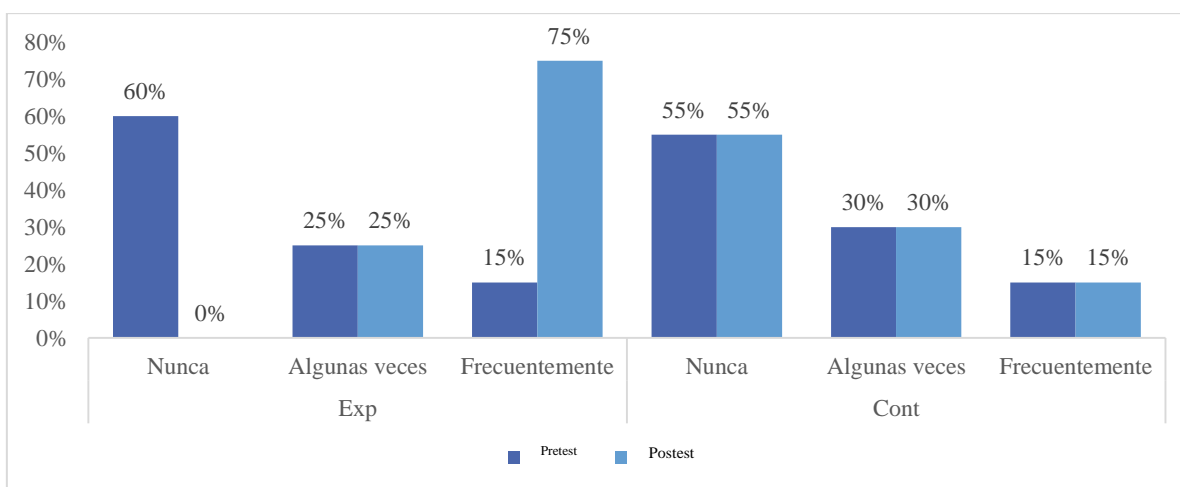


Gráfico 11 : Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto

### Análisis e interpretación

En cuanto a la capacidad de comprender preguntas a adultos y responder en sus propias palabras se observó que en el grupo control el comportamiento en ambas tomas de información fue similar, mientras que en el grupo experimental de niños se evidenció un incremento del 60% en niños que mostraban la interacción con los adultos de manera frecuente.



Tabla 16 Pregunta a los adultos sobre el por qué de algunas situaciones

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exp	Nunca	9	45%	0	0%
	Algunas veces	7	35%	5	25%
	Frecuentemente	4	20%	15	75%
Cont	Nunca	8	40%	7	35%
	Algunas veces	7	35%	8	40%
	Frecuentemente	5	25%	5	25%

Elaboración propia

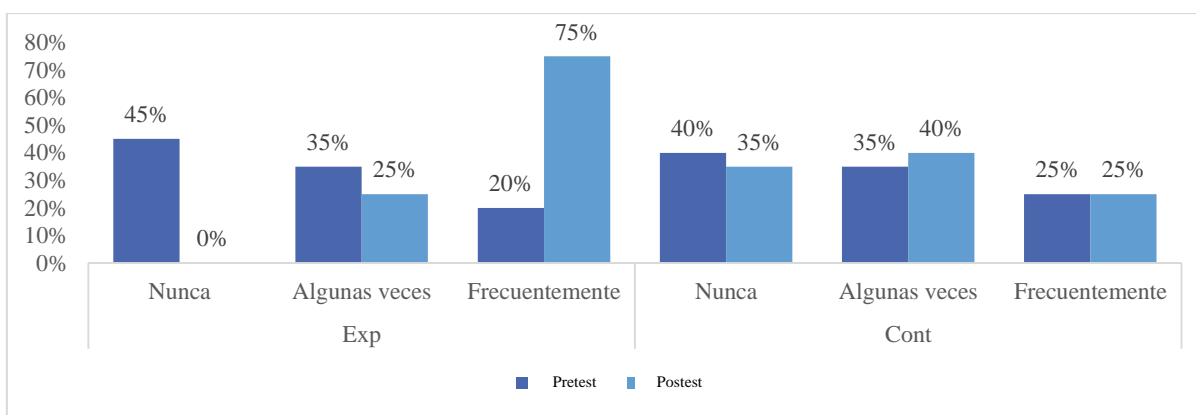


Gráfico 12 : Pregunta a los adultos sobre el por qué de algunas situaciones

### Análisis e interpretación

Se observa que en cuanto a la habilidad de los niños para formular preguntas voluntariamente a los adultos en grupo control mostró avance en cuanto a que inicialmente 35% de los niños algunas veces realizaban preguntas mientras que en la segunda medición 40%, por su parte los niños del grupo experimental mostraron un avance del 55% en el renglón frecuentemente evidenciando mejoría.

Tabla 17 Comparación de resultados generales grupo experimental y control

	Pretest Experimental	Postest Experimental	Pretest Control	Postest Control
Normal	14%	89%	14%	19%
En proceso	77%	6%	81%	76%
Retraso	9%	6%	5%	5%

Elaboración propia

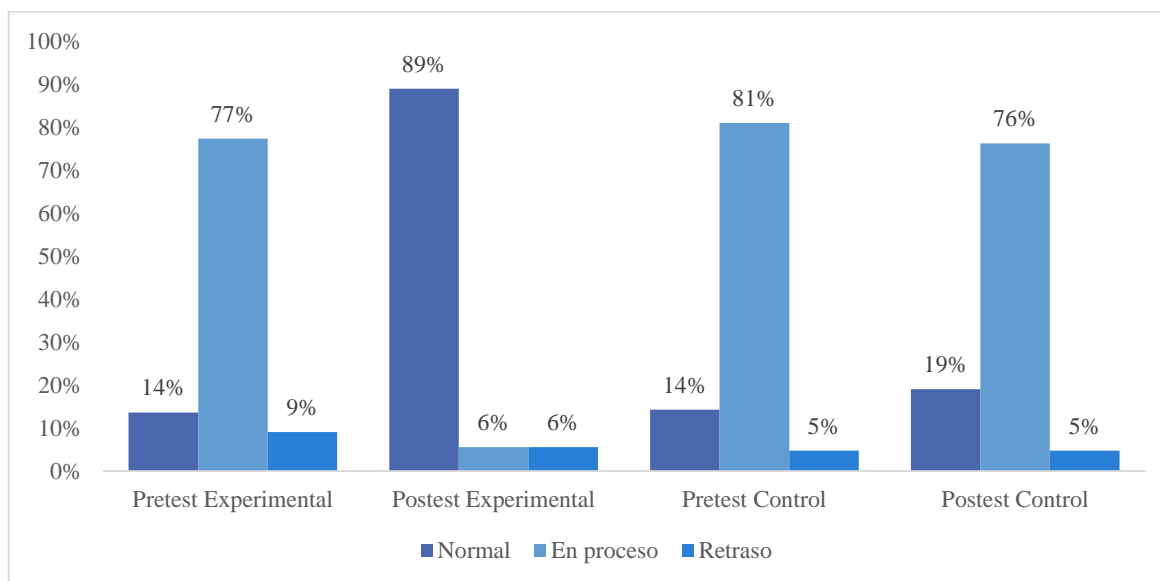


Gráfico 13 Comparación de resultados generales grupo experimental y control

### Análisis e interpretación

Se observó que en cuanto a los diagnósticos realizados previa y posteriormente a la aplicación de la propuesta de intervención y desarrollo en el grupo de control y las evaluaciones pertinentes en el grupo experimental permitieron conocer que en la evaluación inicial ambos grupos presentaron un comportamiento similar con tan solo un 14% de la población de 20 niños respectivamente con habilidades sociales acorde a su grupo etario, un 9% de niños en condición de retraso en el grupo experimental y un 6% en el grupo control. Posterior a la aplicación de la propuesta se aplicó la escala nuevamente encontrando como resultado que en el grupo experimental el 89% de los niños presentaron un nivel normal de

desarrollo de habilidades sociales mientras que en el grupo control solo el 19% de los niños lo habían alcanzado. Estos resultados ratificaron la efectividad de la metodología aplicada.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS

#### 4.1. Resultados por objetivos

<b>Objetivos</b>	<b>Resultados</b>
<p>Determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.</p>	<p>Mediante la presente investigación se logró determinar que los juegos simbólicos resultan de mucha importancia para el desarrollo de las habilidades sociales en poblaciones de niños entre 4 y 5 años. Esta aseveración se vio validada mediante un estudio estadístico que permitió conocer una variación positiva en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de la población de estudio con un nivel de significancia superior al 95%.</p>
<p>Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.</p>	<p>Con el fin de identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa María Auxiliadora. Se procedió a aplicar la Escala de Habilidades Sociales para padres/cuidadores, determinando que en una toma inicial los niños del grupo experimental mostraron en un 14% un desarrollo normal de las</p>

---

habilidades sociales, un 77% un desarrollo en proceso y en un 9% en retraso respecto a su edad, así mismo en el grupo de control se evidenció un 14% de la población con un nivel de desarrollo normal, 81% en proceso y 5% con retraso. Tales resultados evidenciaron la necesidad de la aplicación y desarrollo de estrategias para la estimulación adecuada de las habilidades sociales.

Conocer desde la perspectiva de las docentes las estrategias empleadas para el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de clases de educación inicial para niños de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

Para conocer si se realizaban actividades académicas destinadas al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años de edad de Educación Inicial de la Unidad Educativa María Auxiliadora se realizó una ficha de observación donde se conoció que la escuela en la actualidad no se aplicaban estrategias o actividades específicas para fomentar el desarrollo social de los niños, puesto que el contenido programático está dirigido al desarrollo del lenguaje y el pensamiento lógico. Así mismo se evidenció que no se contaba con un

---

---

espacio preparado para el desarrollo de los juegos simbólicos en el aula de clases a causa de que no se practicaba de manera tradicional este tipo de actividad lúdica didáctica.

Aplicar la guía práctica desarrollada en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019.

Para la realización de la propuesta metodológica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años de edad, se realizó una evaluación de las actividades con mayor efectividad y con la factibilidad para ejecutarse en las aulas de clases de la Unidad Educativa María Auxiliadora. La propuesta fue aplicada con los niños y su efectividad fue evaluada y comprobada mediante un estudio probabilístico que arrojaron que la propuesta generaba en los niños avance en el desarrollo de habilidades sociales acorde a su edad.

Valorar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años posterior a la guía práctica de juegos simbólicos.

Se realizó una valoración del nivel de desarrollo de las habilidades sociales de la población de estudio posterior a la aplicación de la guía metodológica basada en los juegos simbólicos, arrojando como resultado que en el grupo experimental presento una condición

---

---

normal acorde a la edad en un 89% de los niños, 6% en condición de proceso para alcanzar la normalidad y 6% en retraso, mientras que en el grupo control se evidenció que el 19% de los niños se encontraban cualificados como normales, 76% como en proceso y 5% en retraso. Estos resultados permitieron aseverar la efectividad de la metodología aplicada observando una mejora significativa del grupo experimental frente al grupo control estimulando adecuadamente sus actitudes prosociales, mientras que en el grupo control no. Además de esto se evaluó si los datos tomados y evaluados presentaban un nivel de significancia aceptable dentro del 95% resultando una sigma bilateral menos a 0,05 en prueba t student realizada en el SPSS

20

## 4.2. Comprobación de hipótesis

### Establecer hipótesis de investigación

La aplicación de los juegos simbólicos influye el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

### Plantear las hipótesis estadísticas

$$H_0: \bar{x}_1 = \bar{x}_2$$

La aplicación de los juegos simbólicos no mejora el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi.

$$H_1: \bar{x}_1 < \bar{x}_2$$

La aplicación de los juegos simbólicos mejora el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi

### Nivel significancia

$$\alpha = 5\%$$

### Regla de decisión

$$H_0: \text{Sig} > 0,05$$

$$H_1: \text{Sig} \leq 0,05$$

### Prueba de hipótesis

- **Tipo de estudio:** dos muestras relacionadas
- **Tipo de dato:** escalar



- **Tamaño de la muestra:** 40 estudiantes
- **Normalidad:** Prueba de Kolmogórov-Smirnov

Se valida la normalidad para resultados mayores a Sigma bilateral al 5%

Tabla 18 Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una muestra

		EXP_PRE	EXP_POS	CONT_PRE	CONT_POS
N		20	20	20	20
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	18,5500	32,8000	19,1000	19,4000
	Desviación estándar	1,95946	1,50787	1,83246	2,08756
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,159	,203	,174	,187
	Positivo	,159	,113	,172	,187
	Negativo	-,114	-,203	-,174	-,151
Estadístico de prueba		,159	,203	,174	,187
Sig. asintótica (bilateral)		,199 <sup>c</sup>	,081 <sup>c</sup>	,114 <sup>c</sup>	,065 <sup>c</sup>

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Elaboración propia

En base a los resultados obtenidos se puede decir que los datos presentan un comportamiento normal por lo que se puede aplicar el estudio probabilístico.

- **Prueba adecuada:** T-Student

Tabla 19 Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	EXP_PRE	18,55	20	1,959	,438
	EXP_POS	32,80	20	1,507	,337
Par 2	CONT_PRE	19,10	20	1,832	,410
	CONT_POS	19,40	20	2,088	,467

Elaboración propia

Tabla 20 Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
				95% de intervalo de					
				confianza de la					
				diferencia					
		Desviación	Media de			t	gl	Sig.	
		estándar	error	Inferior	Superior			(bilateral)	
Media			estándar						
Par	EXP_PRE -	-14,400	2,468	,551	-15,405	-13,094	-25,819	19	,000
1	EXP_POS								
Par	CONT_PRE -	-,300	,571	,128	-,567	-,033	-2,349	19	,030
2	CONT_POS								

Elaboración propia

### Decisión

Como el valor probabilístico arrojado en la comparación de ambos pares de muestras relacionadas por la prueba T-student es 0,000 para el grupo experimental y 0.030 para el grupo control ambos menores que el nivel de significancia (0,05) se acepta la hipótesis alternativa que dice “La aplicación de los juegos simbólicos mejora el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi”.



# Juegos Simbólicos para el Desarrollo de las Habilidades Sociales

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

Lic. Chuiza Orellana Silvia Janneth

**UNIDAD EDUCATIVA  
MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI**

## Introducción

La presente propuesta está diseñada para dar respuesta a una necesidad latente sobre el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de una manera adecuada a su edad a través de la aplicación de la metodología de Montessori donde se le da al niño la libertad de experimentar el entorno en un ambiente preparado, con los materiales adecuados y con la guía técnica necesaria ofrecida por el docente. Montessori en sus postulados sostiene que, los materiales y el ambiente donde los niños se preparan para el aprendizaje y el desarrollo integral son muy importantes, por eso a través de la siguiente propuesta de intervención se presentan una serie de actividades en el aula donde se adecuarán los espacios y se brinden los recursos a los niños enmarcados en los juegos simbólicos donde se espera que desarrollen las habilidades sociales acorde a su edad.

### **Objetivo general**

- Potenciar las técnicas personales y lograr que alcancen relaciones interpersonales satisfactorias por medio de la aplicación de los Juegos Simbólicos.

### **Objetivos**

- Brindar un ambiente estable y adecuado para el desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos simbólicos.
- Brindar una metodología basada en los juegos simbólicos para facilitar el desarrollo sistémico de una estrategia de intervención por los docentes de educación inicial.

- Promover la capacidad para resolver los conflictos que se presentan en la vida cotidiana

**Cronograma de aplicación**

<b>SEM. 1 (23 SEP – 27 SEP)</b>	<b>SEM.2 (30 SEP – 02 OCT)</b>	<b>SEM 3 (15 OCT- 18OCT)</b>	<b>SEM 4 (21 OCT- 25 OCT)</b>	<b>SEM 5 21 OCT – 25 OCT)</b>	<b>SEM 6 (28 OCT – 31 OCT)</b>
5 Juegos aplicados	3 juegos aplicados	4 juegos aplicados	5 juegos aplicados	5 juegos aplicados	4 juegos aplicados
Jugar a la familia		Viaje a la luna	Viajando en el bus	Los constructores	Los superhéroes
El Supermercado	El optometrista	El hospital	La oficina	Los gladiadores	Los vaqueros
El restaurante		La cafetería	La pizzería	Los pilotos de carrera	
Los profesionales	El veterinario, doctor de mis mascotas	Taller mecánico	Los jardineros	Los cocineros	Pintado la casa
La escuela	La peluquería		Paseando en el tren	Los piratas	Los pilotos de aviones

<b>JUEGO SIMBÓLICO 1</b>	Jugar a la familia
<b>ÁMBITO:</b>	Identidad y autonomía
<b>DESTREZA:</b>	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Antes de la actividad conversar sobre la familia y pedir a los estudiantes que mencionen sus datos y los nombres de los familiares que van a representar en el juego.
<b>OBJETIVO:</b>	Estimular el sentido de participación en la familia
<b>MATERIALES:</b>	Mesa Juguetes (Platos, vasos, cubiertos) Espacio para jugar libremente Imagen en fichas de una madre, de un padre, de niños, de abuelos, de tíos
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Iniciar el juego relatando que es una familia y preguntándole a los niños si saben lo que significa Separar a los niños en grupos de 7 personas Decirle a cada niño que escoja un papel (Papá, Mamá, Hijos, Tíos Abuelos) Colocarle con cinta adhesiva la ficha a cada grupo Escoger tres rincones del hogar y realizar las actividades en cada rincón Pedirle que representen el papel mientras juegan a la comida sentados en las mesas

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a: jugar a la familia

Información extraída de:

Fuente propia

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Facilidad de los niños de interpretar el rol de cada integrante de la familia	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 2</b>	El Supermercado
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógicas-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Utilizar las cajas para seleccionar frutas y verduras en diferentes cantidades y pedir a los niños que las comparen.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar la comunicación interpersonal
<b>MATERIALES:</b>	Mesas Juguetes (frutas, cajas, fundas que simulen los productos) Espacio para jugar libremente Cajas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Iniciar el juego relatando que es un mercado Organizar las cajas en distintos departamentos Separar el grupo entre niños clientes y niños vendedores Organizar los grupos por diferentes departamentos de comidas Pedirle que jueguen al mercado Observar el comportamiento

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración b: el supermercado  
Información extraída de:  
Fuente propia.*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Desarrollar facultades comunicativas	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 3</b>	El restaurante
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógicas-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Utilizar las cajas para seleccionar frutas y verduras en diferentes cantidades y pedir a los niños que las comparen.
<b>OBJETIVO:</b>	Establecer normas de buenos modales, amistad, aceptación y colaboración necesaria para ampliar la tolerancia.
<b>MATERIALES:</b>	Mesas Juguetes (Platos, vasos, cubiertos) Delantales Sombreros de Chef Caja simulando cocina o cocina de juguetes Espacio para jugar libremente Cajas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Iniciar el juego indicándoles cómo funciona un restaurante Separar el grupo entre niños clientes, niños chef, niños meseros Incentivar la atención a los clientes preguntando que les gustaría de comer Pedirle que jueguen libremente al restaurante Observar el comportamiento

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: jugar a la familia  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El niño se mantiene en disposición de mantener los buenos modales	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 4</b>	Los profesionales
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Permitir a los estudiantes decidir el vestuario y personaje que desean representar.
<b>OBJETIVO:</b>	Incentivar el respeto hacia los adultos
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Indumentarias varias
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Pedirles a los niños que traigan algo para simular el trabajo de alguno de los padres Indicarle al grupo que deben replicar las actividades realizadas por alguno de sus padres Motivar el juego libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los profesionales*

*Información extraída de:*

*Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
Observar si el niño es capaz de comprender las responsabilidades de las carreras de los adultos	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 5</b>	La escuela
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Enseñar a los estudiantes las diferentes formas de colaborar dentro del salón de clase y ser solidarios con sus compañeros.
<b>OBJETIVO:</b>	Colaborar con una actitud más sociable durante la jornada de clases ante la docente y sus compañeros.
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Pizarras del tamaño de los niños Sillas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Pedirles a los niños que se sienten en sus mesas Indicarle uno a uno que pase a la pizarra y de una clase Que la profesora o profesor haga un dibujo en la pizarra Que ayude a los niños a realizarlo igual Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a:  
Información extraída de:  
Fuente propia

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante se mantiene en una actitud de colaboración frente a sus compañeros	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 6</b>	El taller mecánico
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Hablar con los estudiantes sobre la amistad, que significa y cómo se aplica en el aula de clase y en la convivencia diaria con los demás.
<b>OBJETIVO:</b>	Favorecer la construcción de relación de amistad
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Cajas de cartón en forma de carros Herramientas de juguete Envases con líquidos de colores Embudos
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Iniciar el juego preguntado a los niños si saben qué hace un mecánico Distribuir en el aula las cajas en forma de carros Pedirles a los niños que se distribuyan entre los mecánicos y los clientes Iniciar el juego según su personaje Observar


### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: el mecánico  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante mantiene una actitud de compartir en el juego.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 7</b>	Convivencia
<b>ÁMBITO:</b>	Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.
<b>DESTREZA:</b>	Conversar con los estudiantes sobre las ocasiones en que podemos brindar ayuda. Reconocer a los profesionales que nos ayudan y las maneras en que lo hacen. Preguntar a los niños ¿cómo podemos imitarlos?
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Ampliar las aptitudes profesionales e incentivar a los niños a ayudar a los demás
<b>OBJETIVO:</b>	Espacio para jugar libremente Gafas plásticas o de cartón Lámina con letras o animales dibujados Mesa Sillas Varilla para indicar
<b>MATERIALES:</b>	4 a 5 años
<b>EDAD:</b>	Explicar a los niños que hace un optometrista Distribuir en el aula las láminas, mesas y sillas Si el grupo es grande distribuir los materiales en varios consultorios Pedirles a los niños que se distribuyan entre optometrista y pacientes Iniciar el juego según su personaje y luego cambiar los roles Observar
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Convivencia
<b>ILUSTRACIONES REQUERIDAS</b>	
	
<p><i>Ilustración a: el optometrista</i>  <i>Información extraída de:</i>  <i>Fuente propia</i></p>	
<b>EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD</b>	
<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
Muestra interés por aprender diferentes formas de brindar ayuda a las personas a través de los servicios sociales	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 8</b>	El veterinario, doctor de mis mascotas
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>DESTREZA:</b>	Realizar acciones de cuidado y protección de plantas y animales de su entorno erradicando actitudes de maltrato.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Hablar sobre el respeto y cuidado de las mascotas. Preguntar a los niños que mascotas tienen y que actividades hacen para cuidarlas.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar cariño, respeto y cuidado hacia las mascotas
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Mesas Muñecos de animales Instrumentos médicos de juguete Medicamentos de juguete o cartones reciclados
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Narrar una historia de un animal enfermo y como se sanó Distribuir en el aula las mesas simulando consultorios Distribuir los niños entre veterinarios y dueños de las mascotas Iniciar el juego según su personaje y luego cambiar los roles Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a: el veterinario  
Información extraída de:  
Fuente propia

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Respeto a los animales y muestra su empatía por los mismos	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 9</b>	La peluquería
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Expresarse oralmente pronunciando correctamente la mayoría de palabras, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, y la r.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Incrementar el vocabulario reforzándolo con palabras nuevas en las que se utilice s y r relacionándolo con las reglas del juego, los materiales y colores.
<b>OBJETIVO:</b>	Participa de la discusión, expresa sus ideas y respeta las ideas de sus compañeros
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Mesas Sillas Espejos Peines Tijeras de juguete Envases vacíos
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Pedirles que narren sus experiencias en la peluquería Distribuir en el aula las mesas, sillas y espejos simulando una peluquería Distribuir los niños entre peluqueros y clientes Iniciar el juego según su personaje y luego cambiar los roles Observar


### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: la peluquería  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante expresa libremente sus ideas	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 10</b>	El hospital
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Prepare fotografías de los diferentes lugares que brindan servicio a la comunidad. Formar grupos con los estudiantes y entregar varias fotografías a cada uno. Animar a que reconozcan el lugar al que corresponden y que beneficios recibimos.
<b>OBJETIVO:</b>	Beneficiar el proceso de progresión emocional
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear los consultorios Instrumentos médicos de juguete Paletas Linternas pequeñas Mesas Sillas Ambientación con dibujos relacionados a un consultorio.
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Preguntarles que hacen cuando van al doctor Distribuir en el aula las mesas y sillas Ambientar con los dibujos Formar grupos de doctores y pacientes Iniciar el juego según su personaje escogido Cambiar los personajes entre los niños Observar
<b>ILUSTRACIONES REQUERIDAS</b>	
	
<p><i>Ilustración a: el hospital</i>  <i>Información extraída de:</i>  <i>Fuente propia</i></p>	
<b>EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD</b>	
<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
Emplea expresiones amables y empáticas	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 11</b>	La cafetería
<b>ÁMBITO:</b>	Identidad y Autonomía
<b>DESTREZA:</b>	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Hablar sobre el orden y la limpieza. Enseñar a los niños a guardar los materiales después de realizar cualquier actividad.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar un buen clima de coexistencia
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear la cafetería Juegos de tazas Vasos plásticos Cubiertos plásticos Vajilla plástica Mesas Sillas Ambientación con dibujos relacionados a una cafetería
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicarles que es una cafetería Distribuir en el aula las mesas y sillas Ambientar con los dibujos Iniciar el juego según su personaje escogido Cambiar los personajes entre los niños Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: la cafetería  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Muestra el comportamiento adecuado al compartir la mesa a la hora de servirse los alimentos	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 12</b>	Campamento indio
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>DESTREZA:</b>	Identificar prácticas socioculturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Explicar a los niños que en todas las culturas tienen formas de saludarse y despedirse, como comportarse y como mostrar buena educación. Preguntar ¿Cómo saludan en su casa? ¿Cómo saludan los abuelitos? ¿Qué costumbres tienen respecto a los valores sobre la urbanidad (buenos modales y respeto a los demás) y la religión (por ejemplo, pedir la bendición)?
<b>OBJETIVO:</b>	Enseñar valores tradicionales
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear el campamento Tubos de plástico o palos Telas de colores Cartones Cordeles Plumas Pinturas no tóxicas Objetos relacionados con un campamento
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicar a los niños como eran los campamentos indígenas Maquillar a los niños Construir las chozas con los tubos o palos y telas o cartones Distribuir en el espacio las chozas Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: campamento indio  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante se expresa respetando las tradiciones	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 13</b>	Viajando en el bus
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Preguntar a los niños ¿Qué personas se suben al bus? ¿A dónde creen que van? ¿Son todos iguales? ¿Qué tienen de diferente? ¿Tiene la misma edad? ¿Qué llevan consigo? A partir de las respuestas explicar a los estudiantes que hay diferencias entre las personas y que debemos ayudar y respetar.
<b>OBJETIVO:</b>	Mostrar al estudiante una colectividad cada vez más global y el comportamiento adecuado en los lugares públicos
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear el bus Sillas pequeñas o cajas de cartón Un volante o aro Objetos para ambientar un paisaje
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Pedir a los niños que narren sus experiencias al viajar en bus Distribuir las sillas o cajas simulando un bus Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje de conductor o de pasajeros Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: viajando en autobus  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Muestra buenos modales frente a las diferentes situaciones, ayuda y cede el asiento a las personas que lo necesita	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 14</b>	La oficina
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Expresarse utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Ayudar a los estudiantes a que expresen sus ideas ordenando las palabras correctamente y utilizando palabras de cortesía. Formulando preguntas y respondiendo con claridad.
<b>OBJETIVO:</b>	Inicia la conversación y escucha a los demás a través de diversas situaciones que se presentan en la oficina
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear la oficina Sillas pequeñas Mesas o escritorios Teléfonos Artículos de oficina Objetos para ambientar la oficina
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicar que se hace en una oficina Distribuir las sillas y mesas Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: la oficina  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Saluda, formula preguntas y entabla conversaciones con palabras amigables	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 15</b>	Paseando en tren
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógico-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Con las hula hula formar trenes largos y cortos para que los niños aprecien la diferencia.
<b>OBJETIVO:</b>	Llegar a acuerdos entre sus pares para que todos puedan participar durante el juego
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear el tren Hulas hulas para recrear el tren
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir un tren con las cajas, platos y pintarlos Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje de conductor o pasajeros Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: el tren  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Respeto los acuerdos, escucha las necesidades y deseos de sus compañeros antes y durante el juego.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 16</b>	Los constructores
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>DESTREZA:</b>	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Entregar a los estudiantes los materiales del rincón de gimnasio variando entre piezas grandes y pequeñas para que armen las casas.
<b>OBJETIVO:</b>	Incrementar la autoestima de los estudiantes a través de su capacidad de construir diferentes estructuras guiándose por su imaginación
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Artículos del rincón de gimnasio Herramientas plásticas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir un objeto con las cajas y pintarlos con las herramientas de juguete Ambientar con los objetos Proponer diferentes construcciones de variados tamaños Jugar libremente Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los constructores*

*Información extraída de:*

*Fuente propia*

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Valora su propio trabajo y expresa sus emociones abiertamente al ver lo que ha creado	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 17</b>	Los gladiadores
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Indicarles las reglas del juego y pedirles que propongan nuevas reglas de acuerdo a la sana convivencia entre ellos.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar la interacción entre los estudiantes
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Cajas de cartón Pinturas no tóxicas Brochas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir espadas y cascos de gladiadores con las cajas y pintarlos Instruir con cuentos o anécdotas cortas de lo que hacían los gladiadores Ambientar con los objetos Jugar libremente Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los gladiadores*

*Información extraída de:*

*<https://www.blogcolorear.com/2015/04/casco-de-gladiador-de-carton-moldes.html>*

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Comparte sus creaciones y ayuda a sus compañeros con las de ellos	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 18</b>	Los pilotos de carrera
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión de lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los “lee”.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Presentar a los estudiantes diferentes señaléticas que se encuentran en la calle y en la carretera. Hablar con los estudiantes sobre la importancia de obedecer las señaléticas. Iniciar el juego.
<b>OBJETIVO:</b>	Mostrar empatía hacia sus compañeros el momento de trabajar en equipo
<b>MATERIALES:</b>	Preguntar si han visto carreras de autos Espacio para jugar Gafas Guantes Ropa deportiva
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir carros con las cajas y pintarlos o simular con las sillas Ambientar con los objetos Incitarlos a compartir ideas de una pista de carrera Jugar libremente Observa

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: piloto de carreras  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante se expresa libremente y respeta las ideas de sus compañeros	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 19</b>	Los cocineros
<b>ÁMBITO:</b>	Identidad y Autonomía
<b>DESTREZA:</b>	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Durante el juego permitir a los estudiantes expresarse libremente de acuerdo a sus necesidades y deseos.
<b>OBJETIVO:</b>	Tomar decisiones acertadas respecto a sus deseos
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Mesas Verduras Frutas Utensilios de cocina Envases
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Preguntar a los niños cuáles son sus comidas favoritas Ambientar una cocina con los objetos traídos de casa Ejemplificar a los padres Jugar libremente Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los cocineros*  
*Información extraída de:*  
*Fuente propia*

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Expresa sus deseos y necesidades libremente	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 20</b>	Los superhéroes
<b>ÁMBITO:</b>	Convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Hablar con los estudiantes sobre los valores, que significan y cómo se aplica en el aula de clase y en la convivencia diaria con los demás.
<b>OBJETIVO:</b>	Practicar valores como amor, amistad, respeto, solidaridad y responsabilidad
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Capas de diferentes colores Antifaces Objetos para ambientar
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Preguntar cuáles son los superhéroes favoritos Ambientar con los objetos Instruirlos a usar los cartones para identificar el símbolo de su héroe Guiarlos en el uso de sus poderes (valores como: amor, amistad, respeto, solidaridad, responsabilidad) Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los súper héroes*  
*Información extraída de:*  
*Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante manifiesta libremente lo que representa cada uno de los valores y los practica durante el juego y con sus compañeros en el aula de clase	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 21</b>	Pintado la casa
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión artística
<b>DESTREZA:</b>	Expresar sus vivencias y experiencias a través del dibujo libre.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Permitir a los estudiantes que pinten libremente las casas de acuerdo a sus gustos y preferencias compartiendo los materiales.
<b>OBJETIVO:</b>	Promover la interacción entre los niños que realizan la actividad
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Papelotes Pinceles Pinturas no tóxicas Gorras
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir casa con las cajas Suministrar las pinturas y brochas a los niños Guiarlos en uso de los materiales Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los pintores  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante se siente en libertad de pintar y compartir los materiales con sus compañeros.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 22</b>	Obra de títeres
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Relatar cuentos, narrados por el adulto, manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Animar a los estudiantes a relatar cuentos mediante la utilización de títeres.
<b>OBJETIVO:</b>	Desarrollar su capacidad de sociabilización mediante los títeres colaborando y ayudando a sus compañeros.
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para realizar la obra Títeres colchonetas Telas Fundas Objetos para ambientar el escenario
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Montar un escenario Hacer los títeres Hacer preguntas a los niños sobre que les gustaría representar Distribuir los personajes Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los títeres  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
Muestra interés por ayudar a sus compañeros	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 23</b>	La orquesta
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Entregar a los niños instrumentos musicales para jugar a la orquesta. Cantar canciones cortas y repetir las según la disposición de los estudiantes.
<b>OBJETIVO:</b>	Presentarse y presentar a los diferentes participantes de la orquesta
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Instrumentos musicales Latas Palitos Envases
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	La maestra instruirá sobre los nombres de variados instrumentos que les mostrará a los alumnos y cómo usarlos Distribuir los instrumentos y objetos Unos alumnos cantan y otros tocan los instrumentos para luego intercambiarse Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: la orquesta*  
*Información extraída de:*  
*Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante se siente libre de comunicarse con sus compañeros y presentarse frente del grupo con fluidez.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 24</b>	La panadería
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógico-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Presentar a los niños elementos que se pueden encontrar en una panadería. Asociar la cantidad con el número contando galletas, velas del pastel, panes, etc.
<b>OBJETIVO:</b>	Sonreír y responder cuando habla con los demás
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Mesas Utensilios de cocina Panes Objetos para ambientar
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicar a los niños como trabaja una panadería Instruirlos en cómo se crean los panes y sus rellenos Permitirles probar una variedad de panes Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: la panadería  
Información extraída de:  
Fuente propia*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante muestra empatía al compartir con sus compañeros.	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 25</b>	Haciendo mi ropa
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>DESTREZA:</b>	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Entregar a los niños diferentes materiales para trabajar en el rincón preparado para esta actividad.
<b>OBJETIVO:</b>	Ampliar las aptitudes profesionales e incentivar a los niños a ayudar a los demás
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Mesas Cinta métrica Tijeras punta roma Telas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicar a los niños que primeramente como se hace la ropa Explicar a los niños como trabaja una costurera Idear un juego donde elijan los colores de su preferencia para que decidan de qué color serían sus ropas Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a: haciendo mi ropa

Información extraída de:

Fuente propia

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Muestra interés por aprender diferentes formas de brindar ayuda a las personas a través de los servicios sociales	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 26</b>	La era de los dinosaurios
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión artística
<b>DESTREZA:</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Formar grupos de estudiantes y entregar plastilina para que formen árboles y montañas preparando el paisaje para jugar a los dinosaurios.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar la relación de amistad entre los estudiantes
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Figuras de dinosaurios Objetos o dibujos para ambientar
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Narrar la historia del viaje a la luna Construir los cohetes y cascos de cartón Distribuir en el aula los dibujos de los planetas, de la luna y las estrellas Distribuir los cohetes, los cascos, juguetes espaciales a los niños Iniciar el juego según su personaje Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los dinosaurios*

*Información extraída de:*

*<https://www.etapainfantil.com/obsesionarse-dinosaurios-bueno-desarrollo-cognitivo-ninos>*

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante manifiesta emociones por la situación	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 27</b>	Viaje a la luna
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Presentar los materiales a los estudiantes permitirles que se expresen libremente de acuerdo a la experiencia. Hacer preguntas sobre ¿qué creen que van a realizar durante la actividad y que más quisieran hacer?
<b>OBJETIVO:</b>	Ampliar las aptitudes imaginativas
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Cajas de cartón Pinturas no tóxicas Juguetes relacionados con el espacio Ambientación con dibujos de planetas, de la luna y estrellas.
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Narrar la historia del viaje a la luna Construir los cohetes y cascos de cartón Distribuir en el aula los dibujos de los planetas, de la luna y las estrellas Distribuir los cohetes, los cascos, juguetes espaciales a los niños Iniciar el juego según su personaje Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: viaje a luna*

*Información extraída de:*

*<https://www.bebesymas.com/noticias/conocer-universo-ser-astronauta-viajar-a-otros-planetas-encuesta-nos-revela-interes-ninos-espacio>*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante manifiesta emociones por la situación	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 28</b>	Apagando el fuego
<b>ÁMBITO:</b>	Identidad y Autonomía
<b>DESTREZA:</b>	Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato y seguir pautas de comportamiento para evitarlas.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Mostrar a los niños las diferentes situaciones de peligro que pueden presentar y preguntar ¿Cuál sería la mejor manera de arreglar la situación? Escuchar las respuestas y mostrar las soluciones más acertadas según la situación.
<b>OBJETIVO:</b>	Aumentar el sentido del compromiso
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar libremente Envases de plástico Mangueras Cascos de plástico de cartón Casas de cartón
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Preguntar a los niños que hace un bombero Distribuir en el aula las casas de cartón simulando una ciudad Ubicar niños dentro de las casas y otros con los implementos de bombero Indicar a los niños normas de seguridad al momento de un incendio Iniciar el juego según su personaje y luego cambiar los roles Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: el bombero*

*Información extraída de:*

*[https://www.freepik.es/fotos-premium/nino-jugando-como-ocupacion-policia-bombero-clase-jardin-infantes-ocupacion-ninos-concepto-educacion\\_1470481.htm](https://www.freepik.es/fotos-premium/nino-jugando-como-ocupacion-policia-bombero-clase-jardin-infantes-ocupacion-ninos-concepto-educacion_1470481.htm)*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
Busc.a la solución y mantener la situación comportandose según el rol	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 29</b>	Naveguemos por el mar
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje
<b>DESTREZA:</b>	Colaborar en la creación de textos colectivos con la ayuda del docente.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Pedir a los niños que narren historias sobre las cosas que pudieran suceder mientras navegan por el mar.
<b>OBJETIVO:</b>	Desarrollar la capacidad de sociabilización
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear el mar Cestas de plástico Telas de colores Tubo plástico Objetos relacionados con el mar Cordeles Gorros de marineros
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir los botes con la cesta, un tubo y telas Distribuir en el espacio los botes Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: naveguemos por el mar*

*Información extraída de:*

*<http://www.fe-escolapias.es/blogs/miraflores/2017/08/21/proyecto-el-fondo-del-mar-en-infantil/>*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Incluye a otros niños en el juego.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 30</b>	Los pilotos de aviones
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógico-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Pedir a los estudiantes que paseen por el patio simulando que son aviones dando diferentes consignas por ejemplo ubíquense lejos de las gradas o cerca del arco de futbol, etc.
<b>OBJETIVO:</b>	Estimular la creatividad imaginativa
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Cajas de cartón Gorras Lentes
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir aviones con las cajas y pintarlos Suministrar los lentes y las gorras Narrar historias de los aviones Sugerir como se construye un avión Jugar libremente Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: piloto de avión*

*Información extraída de:*

<https://www.pinterest.com/pin/742953269749908216/?lp=true>

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante muestra empatía hacia sus compañeros en las creaciones de la actividad	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 31</b>	Los jardineros
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural
<b>DESTREZA:</b>	Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Presentar a los niños diferentes tipos de plantas: alimenticias, ornamentales, medicinales y la utilidad que nos brindan. Preguntar qué otras plantas también conocen. Experimentar sembrando diferentes semillas.
<b>OBJETIVO:</b>	Vivenciar un momento de esparcimiento con sus compañeros
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear el jardín Cajas de cartón Fundas de tela Objetos de jardinería Plantas Envases plásticos Mangueras Objetos para ambientar un jardín
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Recrear con las cajas y las fundas un cultivo Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los jardineros*

Información extraída de:

<https://www.paginasiete.bo/sociedad/2014/5/23/ninos-anos-aprenden-jardineros-taller-22235.html>

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
La interacción del estudiante con la naturaleza le permite expresar sus emociones abiertamente	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 32</b>	Los piratas
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>DESTREZA:</b>	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Realizar diferentes actividades durante el juego mostrando respeto y cuidado hacia sus compañeros para evitar accidentes.
<b>OBJETIVO:</b>	Dar y seguir instrucciones como indique el juego de forma amable y respetuosa hacia sus compañeros
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Cajas de cartón Tubo de cartón o plástico Sombreros Caja del tesoro Objetos para ambientar
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Construir con las cajas barcos piratas Ambientar con los objetos Narrar un cuento de aventuras de piratas Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a: los piratas

Información extraída de:

<https://www.juguetes.org/como-hacer-disfraz-de-pirata-ninos/>

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante se mantiene en disposición de compartir en el juego mostrando respeto a sus compañeros	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 33</b>	La pizzería
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógico-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Entregar a los estudiantes pedazos de papel brillante con diferentes figuras geométricas para elaborar una pizza: cuadrado (plato), círculo (masa), triángulos (pedazos de pizza), rectángulos (salami), etc.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar el trabajo en equipo
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para recrear la pizzería Cajas de cartón Objetos de cocina Monedas de juguete Platos y cubiertos plásticos Ropa y gorros de cocinero Mesas y sillas Objetos para ambientar la pizzería
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Explicar a los niños que es una pizzería Recrear con las cajas una cocina Recrear con las sillas y mesas una pizzería Ambientar con los objetos Iniciar el juego según su personaje cocineros, clientes, mesoneros Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



Ilustración a: la pizzería

Información extraída de:

<https://www.pinterest.com/pin/408420259931565340/?lp=true>

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante mantiene una comunicación trabajando en equipo	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 34</b>	Los fantasmitas
<b>ÁMBITO:</b>	convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Mostrar a los estudiantes cuales son las normas de buenos modales en lugares públicos
<b>OBJETIVO:</b>	Estimular la imaginación de los estudiantes para su desarrollo social
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Maquillaje Tela blanca Pintura negra Objetos para ambientar
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Pintar en la tela caras de fantasmas Pintar las caritas a los niños Narrar historias de fantasmas Fundas de papel blanco y fundas plásticas Ambientar el lugar Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los fantasmitas*


*Información extraída de:*

*<http://depequesygrandes.com/index.php/2017/10/13/disfraz-de-fantasma-con-bolsa-de-basura-halloween/>*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante participa libremente con sus compañeros	



<b>JUEGO SIMBÓLICO 35</b>	Príncipes y princesas	
<b>ÁMBITO:</b>	Comprensión y expresión del lenguaje	
<b>DESTREZA:</b>	Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.	
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Mostrar a los estudiantes como expresarse correctamente. Fomentar los buenos modales mientras se desarrolla el juego.	
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar los modales en la comunicación	
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Trajes para niñas y niños Sombreros Capas Dibujos para decorar	
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años	
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Suministrar los trajes y accesorios Narrar historias de príncipes y princesas Practicar gestos de príncipes y princesas Jugar libremente Observar	
<b>ILUSTRACIONES REQUERIDAS</b>		
		
<p><i>Ilustración a: príncipes y princesas</i>  <i>Información extraída de:</i>  <a href="https://www.mercadisfraces.es/es/disfraces-de-reyes-principes-y-princesas-para-grupos/disfraces-grupo-principes-y-princesas-infantiles.html?id_product_attribute=0">https://www.mercadisfraces.es/es/disfraces-de-reyes-principes-y-princesas-para-grupos/disfraces-grupo-principes-y-princesas-infantiles.html?id_product_attribute=0</a></p>		
<b>EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD</b>		
<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>	
El estudiante mantiene los modales acorde con el rol		

<b>JUEGO SIMBÓLICO 36</b>	Los payasitos
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión artística
<b>DESTREZA:</b>	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Incentivar a los niños a comunicarse con sus compañeros mientras representan el personaje asignado.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar el desarrollo social mediante la comunicación
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Maquillaje Gorras Fundas plásticas Lentes Pelucas
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Suministrar los accesorios de payasos a los niños Pintar las caritas a los niños Maquillaje Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los payasitos*

*Información extraída de:*

*<https://www.pinterest.es/pin/542683823826207884/?lp=true>*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
El estudiante interactúa con sus compañeros con el personaje interpretado	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 37</b>	Obra de teatro
<b>ÁMBITO:</b>	Expresión artística
<b>DESTREZA:</b>	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Incentivar a los estudiantes a realizar preguntas que abran el diálogo con sus compañeros.
<b>OBJETIVO:</b>	Fomentar al desarrollo social mediante la formulación de preguntas.
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para realizar la obra Cajas de cartón Pinturas no tóxicas Telas Vestuarios Objetos para ambientar el escenario
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Montar un escenario Hacer preguntas a los niños sobre que les gustaría representar Distribuir los personajes y vestuario Observar

#### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: el teatro*

*Información extraída de:*

*<https://www.juegosmalabares.com/blog/teatro-infantil-vestuario-decorado/>*

#### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

Aspecto observado	Alcanzado
Escucha a sus compañeros. Pregunta y responde inquietudes dentro del contexto.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 38</b>	Los robots
<b>ÁMBITO:</b>	convivencia
<b>DESTREZA:</b>	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Dialogar entre sus pares imitando situaciones nuevas.
<b>OBJETIVO:</b>	Tomar la iniciativa para empezar una conversación con sus compañeros de juego
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Cajas de cartón Pinturas no tóxicas Objetos para ambientales
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Hacer preguntas a los niños sobre robot Construir los robots con las cajas de cartón Pintar los robots Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS



*Ilustración a: los robots*

*Información extraída de:*

<https://www.pinterest.ca/pin/529032287460777343/>

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante interactúa con sus compañeros durante la actividad tomando la iniciativa.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 39</b>	La hora del té
<b>ÁMBITO:</b>	Relaciones lógico-matemáticas
<b>DESTREZA:</b>	Identificar características de mañana, tarde y noche.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Preguntar a los niños que actividades hacen en la mañana, tarde y noche. Educar sobre los saludos y buenas costumbres; decir por favor y gracias. Jugar a la hora del té practicando lo señalado anteriormente.
<b>OBJETIVO:</b>	Educar sobre los saludos y buenas costumbres; decir por favor y gracias.
<b>MATERIALES:</b>	Espacio para jugar Mesas Sillas Vajillas para jugar Objetos para ambientar el escenario
<b>EDAD:</b>	4 a 5 años
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Distribuir las mesas y sillas Distribuir las vajillas Ambientar el lugar Jugar libremente Observar

### ILUSTRACIONES REQUERIDAS




*Ilustración a: la hora del te*

*Información extraída de:*

*<https://www.guiainfantil.com/alimentacion/ninos/cuando-puede-tomar-un-nino-cafe-o-te/>*

### EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD

<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante mantiene los buenos modales al interactuar con sus compañeros.	

<b>JUEGO SIMBÓLICO 40</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>ÁMBITO:</b>	Galopar y salticar coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos
<b>DESTREZA:</b>	Hacer carreritas de caballos en parejas galopando coordinadamente.
<b>ACTIVIDAD A RELACIONAR:</b>	Sonreír y responder cuando habla con los demás
<b>OBJETIVO:</b>	Espacio para jugar Palos Telas y relleno Sombreros Objetos para ambientar
<b>MATERIALES:</b>	4 a 5 años
<b>EDAD:</b>	Construir con los palos y telas caballitos Ambientar con los objetos o dibujos Narrar cuentos de vaqueros Incitarlos a las carreras Jugar libremente Observar
<b>INSTRUCCIONES:</b>	Expresión corporal y motricidad
<b>ILUSTRACIONES REQUERIDAS</b>	
	
<p><i>Ilustración a: los vaqueros</i>  <i>Información extraída de:</i>  <i>Fuente propia</i></p>	
<b>EVALUACIÓN POSTERIOR A LA ACTIVIDAD</b>	
<b>Aspecto observado</b>	<b>Alcanzado</b>
El estudiante muestra empatía al compartir con sus compañeros	

#### 4.4. Discusión

La investigación realizada en la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi con niños de educación inicial, en cuanto al desarrollo de habilidades sociales, solo el 14% de la población mostró poseer indicios de habilidades sociales acorde a su edad, 77% está en riesgo de mostrar retraso y el 9% de este grupo poblacional presentó un retraso en el desarrollo de las habilidades sociales. Posterior a la aplicación de la estrategia metodológica los niños del grupo experimental mostraron evolución en sus habilidades sociales por encima del grupo control. En el estudio realizado por González y Solovieva en el 2016 basándose en los resultados obtenidos, lograron concluir que entre los niños participantes en el programa de juego de roles existe una diferencia significativa tanto cualitativa como cuantitativa con los niños que no participaron en el plan, los que realizaron el programa jugaban en grupos de forma espontánea, los niños al jugar establecían normas y reglas sociales, se observaron cambios en el desarrollo simbólico y habilidades sociales (González & Solovieva, 2016). Estos resultados son semejantes con los obtenidos en la presente investigación.

En relación a la aplicación de juegos simbólicos como estrategia motivacional en los niños y niñas desde la etapa de preescolar por parte de los docentes se pudo observar que éstos realizan muy pocas actividades lúdicas para motivar y despertar en los niños habilidades sociales, donde desarrollen destrezas. María Ospina, en 2015 desarrollo un trabajo investigativo titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel inicial” se planteó como objetivo demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación inicial. Concluyendo que “el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación inicial (...) los docentes deben

reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico” motivando a los niños a la integración y a la participación. (Ospina, 2015).

Posterior a realizar los juegos simbólicos como estrategia para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi se efectuó el análisis de los datos obtenidos con la prueba de comparación T-student arrojando el valor del sigma bilateral fuese 0,000 para el grupo experimental y 0.030 para el grupo control ambos menores que el nivel de significancia (0,05), se encontró que, el 90% de los niños y niñas que participaron en los juegos simbólicos desarrollaron habilidades sociales, se relacionaron y se comunicaron con sus iguales, en comparación con un 14% que participaron en actividades normales. Adelaida Guevara, realizó la investigación sobre los juegos activos en la habilidad social de la comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N°379 de La Granja, Querocoto al recolectar la información por la observación, se compararon las listas de cotejo pre y post de la ejecución de los juegos entre los cuales se aplicaron juegos dramáticos y juegos de roles se llegó a la conclusión los niños que participaron en los juegos incrementaron significativamente sus habilidades de comunicación, relaciones sociales, los aspectos conductuales dentro del grupo, las relaciones afectivas, hablan mejor en público, respetan más a sus compañeros, expresan con más seguridad sus sentimiento de agrado o desagrado, se puede inferir en base a las respuesta sociales de los niños sometidos al estudio que mejoraron significativamente sus habilidades sociales a través del juego (Guevara, 2016).

En base a los resultados obtenidos en las observaciones realizadas a los niños y niñas de la Unidad Educativa María Auxiliadora, los cuales presentaron al inicio de la investigación un



bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales, se determina la necesidad de incluir dentro los programas educativos de inicial los juegos simbólicos como una herramienta para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas donde a través de la representación de personajes, de la dramatización, entre otros los niños se diviertan, expresen sus sentimientos, establezcan amistades y de esta forma incentivar sus habilidades sociales.

## 5. Conclusión

- Los resultados obtenidos permitieron determinar que los juegos simbólicos influían positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales de la población de estudio. Esto quedó evidenciado numéricamente al cotejar las mismas en los niños antes y después de participar en los juegos simbólicos, evidenciando un incremento en forma positiva de las habilidades sociales del grupo.
- Mediante la aplicación del estudio se conoció que la población contaba con un desarrollo de las habilidades sociales por debajo a lo esperado según su grupo etario manifestando dificultades para establecer relaciones con iguales, para reconocer las emociones de otros y para interactuar con adultos.
- En cuanto a los docentes mediante la aplicación del instrumento se logró constatar que no se aplicaban estrategias específicas para la estimulación adecuada de los niños para el desarrollo de las habilidades sociales. Esto ocasionado principalmente por el desconocimiento de las técnicas específicas y por carencias en los recursos y materiales disponibles en los rincones del aula.
- Por medio de la aplicación de la guía se mejoró significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños pertenecientes al grupo experimental ya que por medio de la ejecución continua de los juegos simbólicos en el aula de clases los niños alcanzaron a comprender a otros y a interactuar de manera eficiente con sus iguales respetando sus derechos y sus opiniones.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda a los docentes incluir dentro de su cronograma de actividades del aula la ejecución de juegos simbólicos guiados por ellos, donde se motive a los niños a participar, a practicar normas sociales y a estrechar los lazos de amistad con sus iguales.
- Se recomienda a otros investigadores del tema a crear estrategias de juegos simbólicos con el apoyo de psicólogos para desarrollar en los niños habilidades sociales.
- Se les recomienda a los docentes de educación inicial actualizar sus conocimientos y estrategias para que motiven un desarrollo integral de los niños.
- Debido a la efectividad de la propuesta se sugiere dar continuidad a la investigación, evaluando la eficacia de la técnica en distintas condiciones sociodemográficas y culturales a fin de establecer si es efectiva para cualquier población de niños en educación inicial con problemas a nivel de desarrollo de las habilidades sociales.

## Bibliografía

- Agudelo, M., Gómez, M., & Klimenko, O. (Junio de 2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas "Psicoespacios"*, 9(14), 161 a 196. Recuperado el 09 de Septiembre de 2019, de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>
- Antunes, C. (2014). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid, España: Narcea. Recuperado el 04 de 09 de 2019, de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=4626623&query=juego%2Beducativo>
- Bermejo, S., & Maquera, Y. (Enero-Abril de 2015). EL trabajo en grupo en la enseñanza de las ciencias sociales. *Investigación Altoandina*, 17(1), 79-82. doi:<http://dx.doi.org/10.18271/ria.2015.81>
- Betina, A., & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, XII(23), 159-182. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (Séptima ed.). Madrid: Siglo Veintiuno. Recuperado el 18 de 08 de 2019, de <https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluaci%C3%B3n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf>
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. Tesis doctoral, Universidad de Granada. Recuperado el 01 de 08 de 2019, de <http://hdl.handle.net/10481/43024>

Chajin, O. (2017). Aproximación al concepto de interacciones sociales. *UNICOLOMBO*, 2(2), 35-45.

Recuperado el 04 de 09 de 2019, de <http://www.unicolombo.edu.co/ojs/index.php/adelante-ahead/article/download/45/45>

Chota, I., & Vasquez, M. (2017). *Cuentos motores para promover las habilidades sociales en los*

*niños de 4 años*. Investigación de titulación, Lima. Recuperado el 03 de 08 de 2019, de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9064/CHOTA%20CASTILLO-VASQUEZ%20JARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Coleman, D. (2012). *Inteligencia Emocional*. Kairos. Recuperado el 03 de 12 de 2019

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. (M. López, Ed.) Madrid: Parainfo S.A.

Recuperado el 17 de 08 de 2019, de [books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9\\_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=teoria+d+el+juego+montessori&ots=xFEB2xJJ89&sig=D7Qvic5MID-i-JQaCQujrTKUTQM&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=true](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=teoria+d+el+juego+montessori&ots=xFEB2xJJ89&sig=D7Qvic5MID-i-JQaCQujrTKUTQM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true)

Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia* (Primera ed.). Barcelona,

España: Octaedro. Recuperado el 28 de 08 de 2019, de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/utnortesp/reader.action?docID=4849696&query=e1%2Bjuego%2Ben%2Bla%2Bprimera%2Binfancia>

Gardner, H. (2016). *Estructura de la mente* (Primera ed.). México, México: Fondo de cultura económica. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y9nDDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=inteligencias+m%C3%BAltiples&ots=5V29oIJFpI&sig=WKdP9sZ6i6UhvxpA\\_vr5sl7CaSo#v=onepage&q=inteligencias%20m%C3%BAltiples&f=true](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y9nDDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=inteligencias+m%C3%BAltiples&ots=5V29oIJFpI&sig=WKdP9sZ6i6UhvxpA_vr5sl7CaSo#v=onepage&q=inteligencias%20m%C3%BAltiples&f=true)

González, C. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. Trabajo de titulación,

Universidad de Cadiz. Recuperado el 03 de 08 de 2019, de

[https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado\\_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf](https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf)

González, C., & Solovieva, Y. (Diciembre de 2016). Impacto del juego de roles en la formación simbólica en preescolares. *Revista de Psicología. Universidad de Antioquia*, 8(2), 49 a 70. Recuperado el 10 de Septiembre de 2019, de DOI: 10.17533/udea.rpsua.v8n2a04

Guevara, A. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N°379 de La Granja, Querocoto, 2014*. Tesis, Universidad Nacional de Cajamarca, Escuela de Posgrado, Cajamarca, Perú. Recuperado el 11 de Septiembre de 2019, de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACI%C3%93N%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%2003%2C%2004%20Y%2005%20A%C3%91OS%20DELA%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lacunza, A. B., Castro Solano, A., & Contini, N. (Octubre de 2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de Psicología*, XXVII(1), 4-28. Recuperado el 07 de 08 de 2019, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337829512001>

Lacunza, A., Castro, A., & Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Psicología*, 17, 1-29. Recuperado el 24 de 09 de 2019, de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/download/239/233>

LOEI. (31 de Marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador. *Actualización 2019*. (M. d. Educación, Ed.) Ecuador. Recuperado el 03 de 08 de 2019, de <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/170802-pdf-loei-y-su-reglamento-2019-ley-org%C3%A1nica-de-educaci%C3%B3n-intercultural-ecuador>

Ministerio de Educación. (Junio de 2017). El Juego en Educación Inicial: Aprender jugando, una experiencia para toda la vida. *Pasa la Voz*(PC.2.05.01.0028). Recuperado el 03 de 08 de 2018, de [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)

Morrison, G. (2005). *Educación infantil* (Novena ed.). (M. García, Ed.) Madrid, España: Pearson Prentice Hall. Recuperado el 18 de 08 de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=BBJWBEQTARAC&pg=PA241&dq=habilidades+sociales+segun+piaget&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjs8qu8t43kAhUQSN8KHTqtATUQ6AEIKDAA#v=onepage&q=habilidades%20sociales%20segun%20piaget&f=true>

Naveros, S., & Hilacondo, C. (2015). *La asamblea, el juego de roles y habilidades sociales, para el desarrollo de un buen clima escolar en el aula de la institución educativa inicial N°931 de CCollpa-Andahuaylas*. Tesis, Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Ciencias de la Educación, Apurímac. Perú. Recuperado el 11 de Septiembre de 2019, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2106/EDSnaorsn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel de preescolar*. Tesis, Universidad de Tolima, Tolima. Recuperado el 10 de Septiembre de 2019, de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño* (17 ed.). Morata S.L. Recuperado el 01 de 08 de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=etPoW\\_RGdKIC&oi=fnd&pg=PA15&dq=libro+piaget+juego&ots=DKVSxNoRSw&sig=b2MyYnNj5yYPo8\\_RFw9lp2hsjXo#v=onepage&q=libro%20piaget%20juego&f=true](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=etPoW_RGdKIC&oi=fnd&pg=PA15&dq=libro+piaget+juego&ots=DKVSxNoRSw&sig=b2MyYnNj5yYPo8_RFw9lp2hsjXo#v=onepage&q=libro%20piaget%20juego&f=true)

- Reyes, R. (1998). *El juego procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la Psicología* (2 ed.). (U. P. Nacional, Ed.) Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de [https://books.google.com.ec/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA34&dq=Qu%C3%A9+es+la+socializaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjO\\_NSDqo3kAhXxnuAKHTQ\\_Bxg4ChDoAQgtMAE#v=onepage&q=Qu%C3%A9%20es%20la%20socializaci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os&f=true](https://books.google.com.ec/books?id=sxNCofE8WW8C&pg=PA34&dq=Qu%C3%A9+es+la+socializaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjO_NSDqo3kAhXxnuAKHTQ_Bxg4ChDoAQgtMAE#v=onepage&q=Qu%C3%A9%20es%20la%20socializaci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os&f=true)
- Rivera, D. (2016). *Desarrollo de habilidades sociales de comunicación asertiva para el fortalecimiento de la convivencia social*. Tesis de Magister, Universidad Libre, Departamento de posgrados, Bogotá. Recuperado el 09 de Septiembre de 2019, de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9585/Desarrollo%20de%20habilidades%20sociales%20de%20comunicaci%C3%B3n%20asertiva%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convive.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodas, B. (2016). *La empatía cognitiva y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 a años*. Tesis, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Ambato. Recuperado el 18 de 08 de 2019, de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23404/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION.pdf>
- Shaffer, R. (2000). *Desarrollo Social* (Primera ed.). España: Siglo veintiuno editores. Recuperado el 18 de 08 de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=xduCpqqPKBgC&pg=PA288&dq=Qu%C3%A9+es+la+socializaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjmOvyqY3kAhUwWN8KHfjoDQYQ6AEINDAC#v=onepage&q=Qu%C3%A9%20es%20la%20socializaci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os&f=true>



Simms, J. A. (1972). *Socialización y rendimiento en educación*. (A. P. Lapuente, Trad.) Madrid, España: Morata. Recuperado el 17 de 08 de 2019, de <https://books.google.com.ec/books?id=uc2YXwBY8V8C&pg=PA107&dq=Qu%C3%A9+es+la+socializaci%C3%B3n+en+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwujmOvyqY3kAhUwWN8KHfjoDQYQ6AEIXDAJ#v=onepage&q=Qu%C3%A9%20es%20la%20socializaci%C3%B3n%20en%20ni%C3%B1os&f=true>

UNICEF. (2017). *Habilidades para la vida*. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia , Venezuela. Recuperado el 31 de 07 de 2019, de [https://www.unicef.org/venezuela/spanish/Habilidades\\_Correcciones\\_Noviembre.pdf](https://www.unicef.org/venezuela/spanish/Habilidades_Correcciones_Noviembre.pdf)

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Foro de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado el 19 de 08 de 2019, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## Anexo 1: Escala de Habilidades Sociales para Padres/Cuidadores 4 años

**Escala de Habilidades Sociales (para padres/cuidadores) - 4 años**

Nombre: ..... Edad: ..... Cod Id: .....

Persona que responde: ..... Fecha actual: \_\_/\_\_/\_\_

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

*Tenga en cuenta que para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su **COMPORTAMIENTO OBSERVABLE** durante los últimos 3 meses. Evite las posibles interpretaciones o inferencias.*

Las opciones de respuesta son las siguientes:

NUNCA


ALGUNAS VECES

FRECUENTEMENTE

	Nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Puntaje
1. Sonríe y responde cuando las personas le hablan				
2. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido				
3. Se presenta espontáneamente a otros niños				
4. Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades				
5. Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado				
6. Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonríe y/o habla)				
7. Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños ("¿Qué estás haciendo?")				
8. Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas				
9. Es amable con sus padres y otros adultos conocidos				
10. Menciona halagos para sus padres o a alguno de ellos				
11. Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto				
12. Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones				
			Total	

Fuente: (Lacunza, Castro Solano, &amp; Contini, 2009)

## Anexo 2 Ficha de observación de las docentes

	<b>UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR</b> <b>DEPARTAMENTO DE POSTGRADO</b> <b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL</b> Lic. Chuiza Orellana Silvia Janneth	
<b>FICHA DE OBSERVACIÓN A DOCENTES</b>		
<b>Instrucción</b> Lea cuidadosamente las preguntas y observe el comportamiento de los docentes y anote su apreciación		
<b>El docente</b>	<b>Observación</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Muestra evidencias de interés por la aplicación de técnicas innovadoras para el fomento del desarrollo de las habilidades sociales		
Cuenta con la capacidad de emplear los juegos simbólicos en el aula de clases		
Ha desarrollado estrategias para fomentar la interacción de los niños en el aula de clase		
En su planificación semanal está definido la aplicación de juegos simbólicos como herramienta de enseñanza		
Realiza actividades para fomentar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños por medio de los juegos simbólicos		
El aula cuenta con los recursos necesarios para la aplicación de juegos simbólicos		
Reconoce la importancia de desarrollar las habilidades sociales en los niños		

Elaboración propia



## Urkund Analysis Result

Analysed Document: Chuiza Orellana Silvia.docx (D60370339)  
 Submitted: 05/12/2019 18:56:00  
 Submitted By: click\_silvi@hotmail.com  
 Significance: 8 %

### Sources included in the report:

ascencios-y-malva.docx (D49782158)  
 INFORME FINAL(3) MAESTRIA FABIANA QUILUMBA.docx (D60310715)  
 TESIS HYPATIA ENVIAR.docx (D60366583)  
 TESIS Uchupanta Vallejo Jeniffer Viviana COPIAR EN CD.docx (D53694816)  
<https://www.idco.cl/index.php/joomla-pages-iii/category-list/227-el-desarrollo-de-habilidades-sociales-en-ninos>  
[https://www.researchgate.net/publication/316582949\\_Desarrollo\\_y\\_validacion\\_de\\_un\\_nuevo\\_instrumento\\_para\\_la\\_evaluacion\\_de\\_las\\_habilidades\\_sociales\\_el\\_Cuestionario\\_de\\_habilidades\\_sociales\\_CHASO](https://www.researchgate.net/publication/316582949_Desarrollo_y_validacion_de_un_nuevo_instrumento_para_la_evaluacion_de_las_habilidades_sociales_el_Cuestionario_de_habilidades_sociales_CHASO)  
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>  
<http://www.unicolombo.edu.co/ojs/index.php/adelante-ahead/article/download/45/45Chota>,  
<http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACI%C3%93N%20EN%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%2003%252C%2004%20Y%2005%20A%C3%91OS%20DELA%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=yLacunza>,  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2106/EDSnaorsn.pdf?sequence=1&isAllowed=yOspina>,  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9585/Desarrollo%20de%20habilidades%20sociales%20de%20comunicaci%C3%B3n%20asertiva%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convive.pdf?sequence=1&isAllowed=yRodas>,  
<https://docplayer.es/64525429-Habilidades-sociales-de-los-estudiantes-de-4-anos-de-la-i-e-i-n-001-maria-concepcion-ramos-campos-piura-2016.html>  
<https://docplayer.es/amp/80637295-Universidad-tecnica-del-norte-facultad-de-educacion-ciencia-y-tecnologia.html>  
<https://www.slideshare.net/jorgeluisfernandezcubas/informe-de-investigacion-educacion-inicial>  
<https://docplayer.es/amp/64525429-Habilidades-sociales-de-los-estudiantes-de-4-anos-de-la-i-e-i-n-001-maria-concepcion-ramos-campos-piura-2016.html>

Instances where selected sources appear:

*MARINA WILKINSON*

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA

UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019.

AUTORA: LIC. CHUIZA ORELLANA SILVIA JANNETH TUTOR: MGS. MARTHA LÓPEZ 2019

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA

UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019.

AUTORA:

LIC. CHUIZA ORELLANA SILVIA JANNETH 2019 I. DERECHOS DE AUTOR Yo, Chuiza Orellana Silvia Janneth, en calidad de autora del proyecto de investigación: "EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA

MARÍA AUXILIADORA DEL CANTÓN CHUNCHI, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2018-2019" Autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los documentos que me pertenecen a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos